



---

**PX706HD**  
**DLP Projector**  
**Guide de l'Utilisateur**

N° de modèle : VS17266

# Conformité

## FCC

Cet périphérique est conforme avec la partie 15 des règles FCC, à savoir les deux règles suivantes : (1) ce périphérique ne cause pas d'interférence nocive (2) ce périphérique doit accepter toute interférence reçue, y comprises celles pouvant causer des défaillances.

Cet équipement a été testé et a été déclaré conforme dans les limites d'un périphérique numérique de Classe B, conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces limites sont conçues pour établir des protections raisonnables contre les interférences nocives dans une installation domestique. Cet équipement génère, use et peut émettre des ondes sur des fréquences radio et, si non installé et utilisé conformément aux instructions, peut causer des interférences avec les communications radio. Cependant, il n'est pas garanti qu'une interférence ne puisse arriver au sein d'une installation particulière. Si cet équipement cause des interférences avec la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en allumant/éteignant l'équipement, l'utilisateur est encouragé à essayer de résoudre le problème en essayant ces différentes mesures :

- Changer l'orientation ou la position de l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Connecter l'équipement dans une prise située sur un circuit différent de celui du récepteur.
- Consulter le vendeur ou un technicien qualifié radio/TV.

**Attention :** Tout changement ou modification qui n'est pas expressément approuvée par un tiers non responsable de la mise en conformité peut annuler votre droit d'utiliser l'équipement.

## Pour le Canada

- Cet appareil numérique Classe B est conforme avec la norme canadienne ICES-003.
- Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

## Conformité CE pour les pays européens.



Cet appareil est conforme avec la Directive de l'EMC 2014/30/EU et la Directive Basses Tensions 2014/35/EU.

## Les informations suivantes sont seulement à destination des Etats membres de l'UE :


La marque est conforme avec la Directive 2012/19/EU (WEEE : Waste Electrical and Electronic Equipment).

La marque recommande de ne PAS jeter l'équipement, incluant des batteries ou accumulateurs usagés, en tant qu'ordure ménagère non triée. Utilisez plutôt le système disponible de retour et de collecte.

Si les batteries, accumulateurs et piles boutons incluses dans cet équipement affichent les Hg, Cd ou Pb, cela signifie que la batterie contient une quantité en métaux lourds de plus de 0,0005% en Mercure ou plus de 0,002% en Cadmium ou encore plus de 0,004% en Plomb.



## Informations importantes liées à la sécurité

1. Lisez ces instructions.
  2. Gardez ces instructions.
  3. Faites attention à tous les avertissements.
  4. Suivez toutes les instructions.
  5. Ne pas utiliser l'unité près de l'eau.
  6. Nettoyer avec un tissu doux et sec.
  7. Ne pas bloquer les sorties de ventilation. Installer l'unité en accord avec les instructions du fabricant.
  8. Ne pas installer à côté d'une source de chaleur telle qu'un radiateur, une pompe à chaleur, des plaques chauffantes ou tout autre équipement (incluant les amplificateurs) qui produisent de la chaleur.
  9. Ne sous-estimez pas la protection offerte par la prise de terre ou polarisée. Une prise polarisée possède deux lames, l'une étant plus large que l'autre. Une prise de terre possède trois lames et un troisième élément relié à la terre. La lame large et le troisième élément sont là pour votre sécurité. Si la prise fournie ne rentre pas dans votre prise murale, consultez un électricien pour faire remplacer la prise obsolète.
  10. Protégez le cordon d'alimentation des passages ou des pincements, surtout au niveau des prises. Veillez à avoir accès aux points d'entrée/sortie et si possible ayez la prise près du périphérique pour plus de facilité.
  11. Utilisez uniquement des périphériques/accessoires spécifiés par le fabricant.
  12. Utilisez uniquement avec le chariot, stand, trépied, support ou table spécifiée par le fabricant ou vendue avec l'unité. Quand un chariot est utilisé, attention lorsque vous le déplacez à ne pas trébucher et vous blesser.
- 
13. Débranchez l'unité si elle restera inutilisée pendant une longue période.
  14. Faites appel à du personnel qualifié en cas de réparations nécessaires tel que pour une alimentation ou un cordon électrique endommagé, si un liquide a été renversé sur l'unité, si celle-ci a été exposée à la pluie ou la moisissure, si l'unité ne fonctionne pas normalement ou est tombée.

## Conformité RoHS2

Ce produit a été conçu et fabriqué dans le respect de la directive 2011/65/UE du Parlement Européen et du Conseil relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques (Directive RoHS2 - LSDEEE2) et il est déclaré respecter les valeurs de concentration maximum définies par le Comité technique d'adaptation (TAC) européen, qui sont les suivantes:

Substance	Concentration maximum demandée	Concentration réelle
Plomb (Pb)	0,1%	< 0,1%
Mercure (Hg)	0,1%	< 0,1%
Cadmium (Cd)	0,01%	< 0,01%
Chrome hexa valent (Cr <sup>6+</sup> )	0,1%	< 0,1%
Diphényles poly bromés (PBB)	0,1%	< 0,1%
Éthers di phényliques poly bromés (PBDE)	0,1%	< 0,1%

Certains composants de produits mentionnés ci-dessus ne sont pas soumis à ces limitations, conformément aux dispositions de l'Annexe III de la Directive RoHS2 (LSDEEE2). Il s'agit des composants suivants:

Exemples de composants exemptés:

1. Mercure dans les lampes fluorescentes à cathode froide et lampes fluorescentes à électrodes externes (CCFL et EEFL) pour des buts spécifiques ne dépassant pas (par lampe) :
  - (1) Longueur courte ( $\leq 500$  mm) : maximum 3,5 mg par lampe.
  - (2) Longueur moyenne ( $> 500$  mm and  $\leq 1.500$  mm): maximum 5 mg par lampe.
  - (3) Longueur élevée ( $> 1.500$  mm) : maximum 13 mg par lampe.
2. Plomb dans le verre des tubes cathodiques.
3. Le plomb dans le verre des tubes fluorescents ne dépasse pas 0,2 % du poids.
4. Plomb en tant qu'élément d'alliage de l'aluminium jusqu'à 0,4 % du poids.
5. L'alliage de cuivre contient jusqu'à 4 % de plomb.
6. Soudures à haute température (les alliages basés sur le plomb contiennent du plomb à 85 % ou plus).
7. Composants électriques et électroniques contenant du plomb dans le verre ou des porcelaines. (appareils piézoélectriques ou dans un composant de matrice de verre ou de céramique).

## Droit d'auteur

Copyright © ViewSonic® Corporation, 2018. Tous droits réservés.  
Macintosh et Power Macintosh sont des marques commerciales enregistrées par Apple Inc.  
Microsoft, Windows, Windows NT et le logo sont des marques commerciales enregistrées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis et autres pays.  
ViewSonic, le logo aux trois oiseaux, OnView, ViewMatch et ViewMeter sont des marques commerciales enregistrées par ViewSonic Corporation.  
VESA est une marque commerciale enregistrée par Video Electronics Standards Association. DPMS et DDC sont des marques commerciales enregistrées par VESA.  
PS/2, VGA et XGA sont des marques commerciales enregistrées par International Business Machines Corporation.  
Avertissement : ViewSonic Corporation ne peut être tenue pour responsable des erreurs techniques ou éditoriales contenues dans ce guide ni des incidents ou dommages résultant de l'utilisation du manuel ni des performances ou utilisation du produit.  
Afin de toujours s'améliorer, ViewSonic Corporation se garde le droit de changer les spécifications techniques sans avertissement. Les informations dans ce document peuvent changer sans avertissement.  
Ce document ne peut ni totalement ni en partie être copié, reproduit ou transmis par aucun moyen ou pour aucune raison sans accord écrit préalable de ViewSonic Corporation.

## Enregistrement du produit

Afin de répondre aux spécifications futures de votre produit, et pour recevoir des informations additionnelles sur celui-ci dès qu'elles sont disponibles, veuillez visiter le site Internet de ViewSonic et sélectionner la section correspondant à votre région pour enregistrer votre produit en ligne.  
L'enregistrement de votre produit nous permettra de mieux répondre à vos attentes. Veuillez imprimer ce manuel de l'utilisateur et remplissez la section «Pour vos archives».  
Pour plus de détails, veuillez consulter la rubrique «Service clientèle» de ce manuel.

### Pour vos archives

<b>Nom du produit :</b>	PX706HD ViewSonic DLP Projector
<b>Numéro du modèle :</b>	VS17266
<b>Numéro du document :</b>	PX705HD_UG_FRN Rev. 1A 03-23-18
<b>Numéro de série :</b>	_____
<b>Date d'achat :</b>	_____

### Elimination du produit en fin de vie

La lampe de ce produit contient du mercure qui peut représenter un danger pour vous et pour l'environnement. Veuillez faire attention et mettre le produit au rebut dans le respect des lois locales ou nationales en vigueur.  
ViewSonic respecte l'environnement et fait des efforts allant dans le sens d'un environnement de travail et de vie écologiques. Merci d'oeuvrer aussi pour une informatique plus intelligente et plus écologique. Pour en savoir plus, veuillez visiter le site web de ViewSonic.  
Etats-Unis et Canada: <http://www.viewsonic.com/company/green/recycle-program/>  
Europe: <http://www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/>  
Taiwan: <http://recycle.epa.gov.tw/recycle/index2.asp>

# Table des matières

---

<b>Consignes de sécurité importantes</b> .....	<b>2</b>
--	----------

<b>Introduction</b> .....	<b>5</b>
---------------------------	----------

Caractéristiques du projecteur.....	5
-------------------------------------	---

Contenu de l’emballage .....	6
------------------------------	---

Commandes et fonctions.....	7
-----------------------------	---

<b>Positionnement du projecteur</b> .....	<b>12</b>
---	-----------

Choix de l’emplacement .....	12
------------------------------	----

Dimensions de projection .....	13
--------------------------------	----

<b>Connexion</b> .....	<b>15</b>
------------------------	-----------

Connexion à un ordinateur.....	16
--------------------------------	----

Connexion d’appareils vidéo .....	16
-----------------------------------	----

Lecture du son via le projecteur.....	17
---------------------------------------	----

<b>Fonctionnement</b> .....	<b>18</b>
-----------------------------	-----------

Mise en marche du projecteur.....	18
-----------------------------------	----

Utilisation des menus .....	19
-----------------------------	----

Utilisation de la fonction de mot de passe.....	20
---	----

Changement de signal d’entrée.....	22
------------------------------------	----

Ajustement de l’image projetée .....	23
--------------------------------------	----

Agrandir et rechercher des détails.....	24
---	----

Sélection du format.....	24
--------------------------	----

Optimisation de l’image.....	26
------------------------------	----

Réglage du minuteur de présentation .....	29
---	----

Masquage de l’image .....	30
---------------------------	----

Touches de contrôle du verrouillage .....	31
---	----

Fonctionnement en altitude.....	31
---------------------------------	----

Utiliser la fonction CEC.....	32
-------------------------------	----

Utiliser les fonctions 3D.....	32
--------------------------------	----

Utilisation du projecteur en mode veille .....	32
--	----

Réglage du son.....	33
---------------------	----

Arrêt du projecteur.....	34
--------------------------	----

Utilisation des menus.....	35
----------------------------	----

<b>Entretien</b> .....	<b>44</b>
------------------------	-----------

Entretien du projecteur .....	44
-------------------------------	----

Utilisation du filtre à poussière (accessoire en option) .....	45
--	----

Informations relatives à la lampe.....	46
--	----

<b>Dépannage</b> .....	<b>50</b>
------------------------	-----------

<b>Caractéristiques</b> .....	<b>51</b>
-------------------------------	-----------

Dimensions .....	51
------------------	----

Configuration de montage au plafond .....	51
---	----

Table de commande IR.....	52
---------------------------	----

Tableau de commande RS232 .....	53
---------------------------------	----

Fréquences de fonctionnement .....	62
------------------------------------	----

Caractéristiques du projecteur .....	66
--------------------------------------	----

<b>Informations de copyright</b> .....	<b>67</b>
--	-----------

# Consignes de sécurité importantes

---

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

## Consignes de sécurité

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

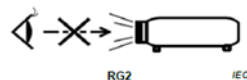
- Emplacements soumis à un taux d'humidité excessif, poussiéreux ou enfumés risquant de détériorer les composants optiques, de réduire la durée de vie du projecteur ou d'assombrir l'image.
  - Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
  - Emplacements dont la température ambiante dépasse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



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

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

Rayonnement optique éventuellement dangereux émis par ce produit. Ne regardez pas la lampe en fonction. Cela pourrait blesser vos yeux. Groupe de risque 2. Comme pour toute source lumineuse, ne regardez pas le rayon lumineux, GR2 CEI 62471-5:201



#### **Avertissement**

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



## **Instructions de sécurité pour la fixation de votre projecteur au plafond**

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


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

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


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


## Caractéristiques du projecteur

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

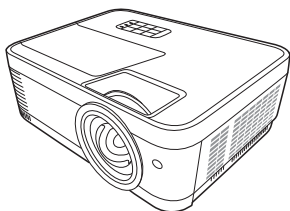
 **Certaines des caractéristiques peuvent ne pas être disponibles sur votre projecteur. Les performances réelles peuvent varier et dépendent des caractéristiques des modèles.**

- L'USB de type C permet un affichage facile et un chargement rapide d'un seul connecteur vers un appareil intelligent et un PC.
- La conception d'objectif à projection courte permet de projeter des écrans de 100" depuis la distance de 1,5 m seulement.
- Fonction d'économie d'énergie qui diminue la consommation d'énergie de la lampe jusqu'à 70% lorsque aucun signal d'entrée peut être détecté pendant une période de temps définie.
- Minuteur de présentation pour un meilleur contrôle du temps pendant les présentations
- Prend en charge l'affichage 3D
- Gestion couleur permettant des ajustements de couleurs à votre goût
- Consommation inférieure à 0,5 W quand le mode économie énergie est activé.
- Correction de la Couleur de l'écran permettant la projection sur des surfaces de différentes couleurs prédéfinies
- Recherche auto rapide qui accélère le processus de détection du signal
- Modes couleur offrant des choix quel que soit le type de projection
- Réglage automatique d'une simple pression pour optimiser la qualité de l'image (seulement pour le signal analogique)
- Correction trapézoïdale numérique pour redonner aux images déformées un aspect normal
- Commande de réglage de la gestion des couleurs pour l'affichage de données ou vidéo
- Capacité d'affichage de 1,07 milliards de couleurs
- Menus à l'écran (OSD) multilingues
- Choix entre le mode normal et le mode d'économie d'énergie pour réduire la consommation d'énergie
- Composant de compatibilité HDTV (YPbPr)
- Fonction HDMI CEC (Consumer Electronics Control) permettant une mise sous/hors tension synchronisée du projecteur et d'un lecteur de DVD compatible CEC connecté à l'entrée HDMI du projecteur

 **La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité du signal sélectionné. Elle est proportionnelle à la distance de projection.**

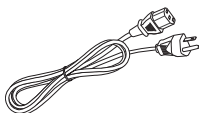
 **La luminosité de la lampe décroît avec le temps et peut varier en fonction des fabricants. Ce phénomène est tout à fait normal.**

# Contenu de l'emballage

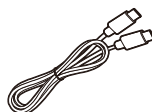


---

1. Projecteur



2. Cordon  
d'alimentation

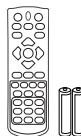


3. Câble USB-C

---



4. Guide de démarrage rapide



5. Télécommande et piles

---

6. Lampe de rechange (en option) (Veuillez contacter un technicien de service qualifié pour changer la lampe)

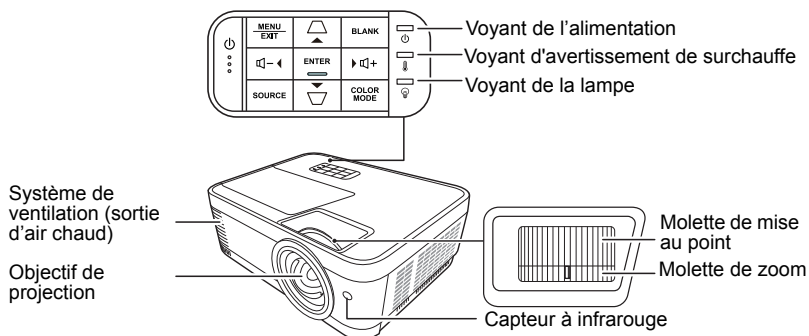
---

7. Filtre à poussière (en option)

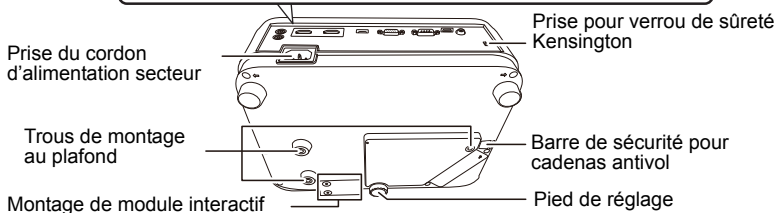
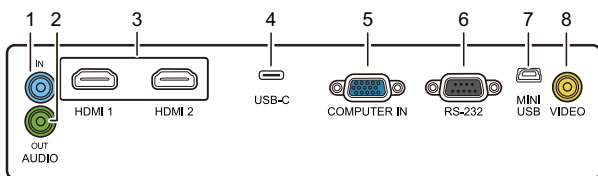
---

# Commandes et fonctions

## Projecteur



- **Alimentation**  
Bascule le projecteur entre les modes veille et allumé.
- **△ / ▽ (Touches Trapèze)**  
Corrige manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
- **◀ Gauche/ ▶ Droite/ ▲ Haut/ ▼ Bas**  
Sélectionne les différentes options et effectue les réglages quand l'affichage des menus à l'écran (OSD) est activé.
- **Menu**  
Active l'affichage des menus à l'écran (OSD).
- **Exit**  
Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.
- **Source**  
Affiche la barre de sélection de la source.
- **Blank**  
Masque l'image à l'écran.
- **Enter**  
Active l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD) quand l'affichage des menus à l'écran (OSD) est activé.
- **Color Mode**  
Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible.
- **🔊+ (Volume +)**  
Augmente le niveau du volume.
- **🔊- (Volume -)**  
Diminue le niveau du volume.



**1. AUDIO IN**

Entrée de signal audio.

**2. AUDIO OUT**

Sortie de signal audio.

**3. HDMI**

Port HDMI.

**4. USB-C**

Port USB-C.

**5. COMPUTER IN**

Entrée de signal RVB (PC)/Vidéo composantes (YPbPr/YCbCr).

**6. RS-232**

Port de commande RS-232.

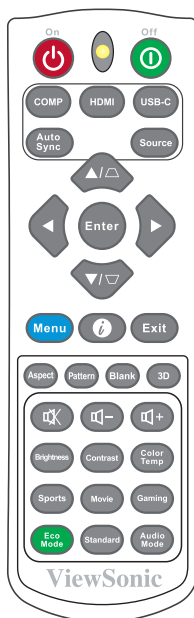
**7. Mini USB**

Port mini USB.

**8. VIDEO**

Entrée vidéo.

# Télécommande



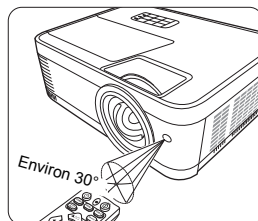
- **⏻ On / ⏻ Off**  
Bascule le projecteur entre les modes veille et allumé.
- **COMP**  
Sélectionne la source du port **COMPUTER IN** pour l'affichage.
- **HDMI**  
Sélectionne la source du port **HDMI** ou **HDMI 2** pour l'affichage.
- **USB-C**  
Sélectionne la source du port **USB-C** pour l'affichage.
- **Auto Sync**  
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.
- **Source**  
Affiche la barre de sélection de la source.
- **⏮ / ⏭ (Touches Trapèze)**  
Corrige manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
- **Enter**  
Active l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD).
- **⏪ Gauche / ⏩ Droite / ▲ Haut / ▼ Bas**  
Sélectionne les différentes options et effectue les réglages nécessaires.
- **Menu**  
Active l'affichage des menus à l'écran (OSD).
- **ℹ (Informations)**  
Affiche le menu **INFORMATIONS**.
- **Exit**  
Quitte et enregistre les paramètres de menu.

- **Aspect**  
Affiche la barre de sélection du format.
- **3D**  
Affiche le menu **Réglages 3D**.
- **Pattern**  
Affiche le motif de test intégré.
- **Blank**  
Masque l'image à l'écran.
- **🔊+ (Volume +)**  
Augmente le niveau du volume.
- **🔊- (Volume -)**  
Diminue le niveau du volume.
- **🔇 (Muet)**  
Bascule le son du projecteur entre désactivé et activé.
- **Brightness**  
Affiche la barre de réglage de la luminosité.
- **Contrast**  
Affiche la barre de réglage du contraste.
- **Color Temp**  
Affiche le menu **Temp. couleurs**.
- **Sports**  
Sélectionne le mode **Sports**.
- **Movie**  
Sélectionne le mode **Film**.
- **Gaming**  
Sélectionne le mode **Jeux**.
- **Eco Mode**  
Affiche la barre de sélection du mode de la lampe.
- **Standard**  
Sélectionne le mode **Standard**.
- **Audio Mode**  
Sélectionne le mode audio.

## Portée efficace de la télécommande

Reportez-vous à l'illustration sur l'emplacement du/des capteur(s) à infrarouge (IR) de la télécommande. La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au capteur infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 8 mètres (26 pieds).

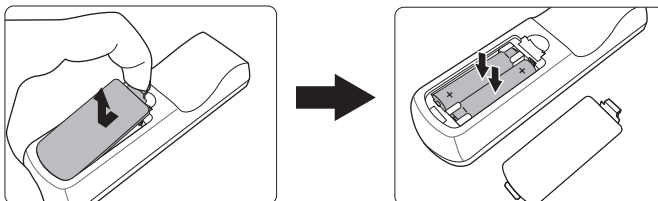
Assurez-vous qu'aucun obstacle susceptible de bloquer le rayon infrarouge n'est interposé entre la télécommande et le capteur infrarouge du projecteur.



## Remplacement des piles de la télécommande

1. Pour accéder aux piles, retournez la télécommande. Appuyez le loquet situé sur le couvercle et faites-le glisser vers le bas, en direction de la flèche, comme illustré.
2. Retirez les piles (si nécessaire) et installez deux piles de type AAA/LR03 en respectant la polarité des piles, comme indiqué dans le compartiment. Le pôle positif (+) doit être placé du côté positif et le pôle négatif (-) du côté négatif.

3. Remettez le couvercle en place en l'alignant sur la base et en le poussant vers le bas. Vous entendrez un déclic lorsque le couvercle est en place.



 **AVERTISSEMENT**

- **N'exposez pas la télécommande et les piles à des environnements où les températures sont élevées et où le taux d'humidité est excessif, comme une cuisine, une salle de bain, un sauna, une véranda ou une voiture fermée.**
- **Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.**
- **Mettez les piles usagées au rebut conformément aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales en vigueur dans votre région.**
- **Ne jetez jamais de piles dans le feu. Il existe un danger d'explosion.**
- **Si les piles sont épuisées ou si vous n'utilisez pas la télécommande pendant une période prolongée, retirez les piles pour éviter tout risque de dommage dû à une fuite éventuelle.**



# Positionnement du projecteur

## Choix de l'emplacement

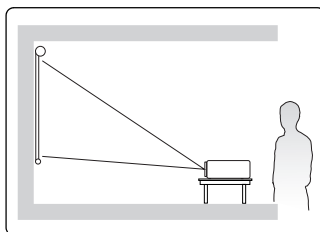
Vous pouvez choisir l'emplacement du projecteur en fonction de la disposition de la pièce ou de vos préférences. Tenez compte de la taille et de l'emplacement de votre écran, de l'emplacement d'une prise de courant adéquate, ainsi que de la disposition et de la distance entre le projecteur et les autres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

Votre projecteur a été conçu pour être installé dans un des emplacements d'installation possibles suivants :

### 1. Sol avant

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

Sélectionnez **Sol avant** dans le menu **SYSTÈME** > **Position du projecteur** après avoir allumé le projecteur.

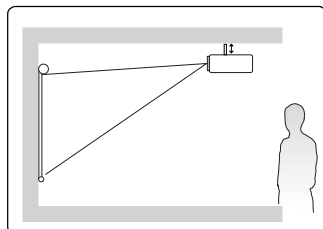


### 2. Plafond avant

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

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

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

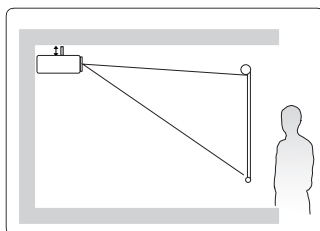


### 3. Plafond arr.

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

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

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

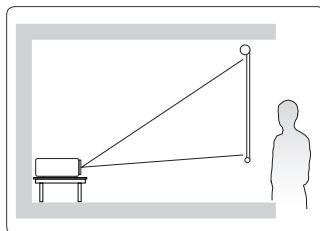


#### 4. Sol arrière

Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

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

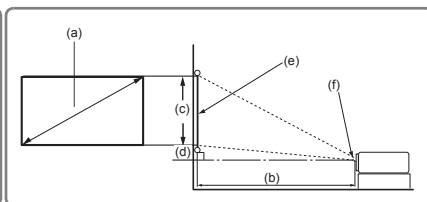
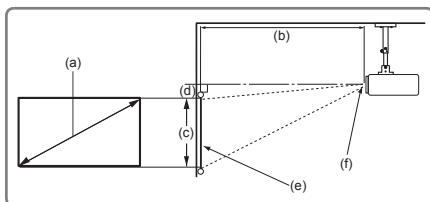


## Dimensions de projection

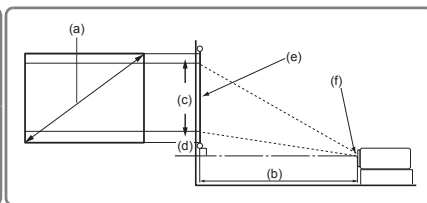
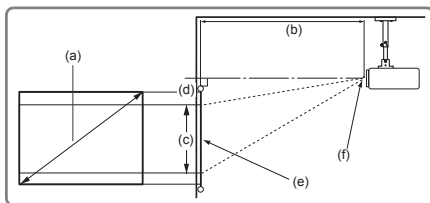
L' « écran » mentionné ci-dessous se réfère à l'écran de projection qui est généralement composé d'une surface d'écran et d'une structure de soutien.

Veillez consulter « [Caractéristiques du projecteur](#) » à la page 66 pour la résolution d'affichage native de ce projecteur.

- Image 16:9 sur un écran 16:9



- Image 16:9 sur un écran 4:3




(e) : Écran

(f) : Centre de l'objectif

(a) Taille de l'écran		Image 16:9 sur un écran 16:9									
		(b) Distance de projection				(c) Hauteur de l'image		(d) Décalage vertical			
		min.		max.				min.		max.	
pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm
60	1524	36	909	43	1091	29	747	0,7	18,7	0,7	19
70	1778	42	1061	50	1273	34	872	0,9	21,8	0,9	22
80	2032	48	1213	57	1455	39	996	1,0	24,9	1,0	25
90	2286	54	1364	64	1637	44	1121	1,1	28,0	1,1	28
100	2540	60	1516	72	1819	49	1245	1,2	31,1	1,2	31
110	2794	66	1667	79	2001	54	1370	1,3	34,2	1,3	34
120	3048	72	1819	86	2183	59	1494	1,5	37,4	1,5	37
130	3302	78	1971	93	2365	64	1619	1,6	40,5	1,6	40
140	3556	84	2122	100	2547	69	1743	1,7	43,6	1,7	44

150	3810	90	2274	107	2728	74	1868	1,8	46,7	1,8	47
160	4064	95	2425	115	2910	78	1992	2,0	49,8	2,0	50
170	4318	101	2577	122	3092	83	2117	2,1	52,9	2,1	53
180	4572	107	2728	129	3274	88	2241	2,2	56,0	2,2	56

(a) Taille de l'écran		Image 16:9 sur un écran 4:3									
		(b) Distance de projection				(c) Hauteur de l'image		(d) Décalage vertical			
		min.		max.				min.		max.	
pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm
60	1524	33	835	39	1002	27	686	0,7	17	0,7	17
70	1778	38	974	46	1169	32	800	0,8	20	0,8	20
80	2032	44	1113	53	1336	36	914	0,9	23	0,9	23
90	2286	49	1252	59	1503	41	1029	1,0	26	1,0	26
100	2540	55	1391	66	1670	45	1143	1,1	29	1,1	29
110	2794	60	1530	72	1837	50	1257	1,2	31	1,2	31
120	3048	66	1670	79	2003	54	1372	1,4	34	1,4	34
130	3302	71	1809	85	2170	59	1486	1,5	37	1,5	37
140	3556	77	1948	92	2337	63	1600	1,6	40	1,6	40
150	3810	82	2087	99	2504	68	1715	1,7	43	1,7	43
160	4064	88	2226	105	2671	72	1829	1,8	46	1,8	46
170	4318	93	2365	112	2838	77	1943	1,9	49	1,9	49
180	4572	99	2504	118	3005	81	2057	2,0	51	2,0	51

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

# Connexion

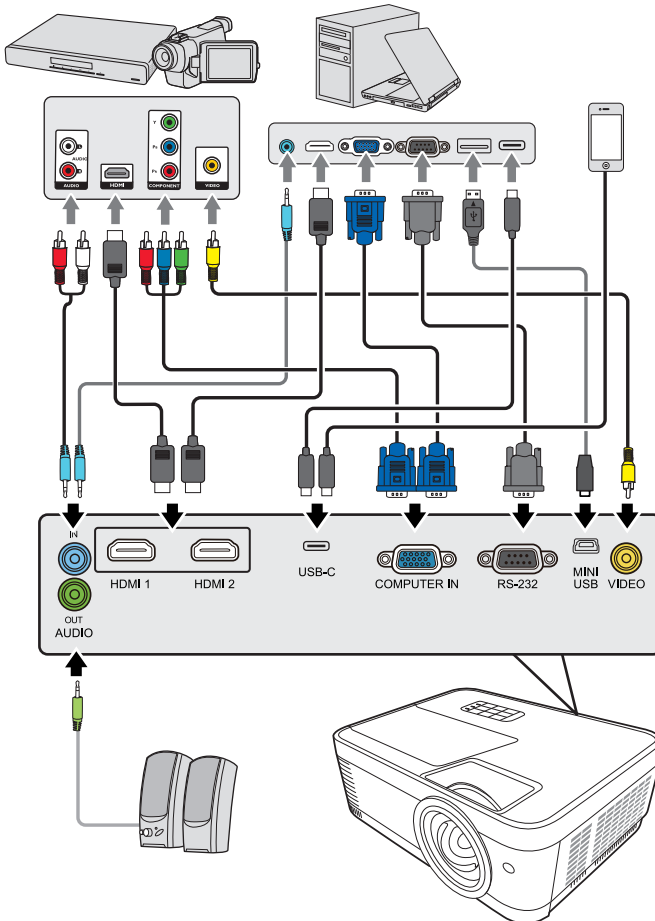
Pour connecter la source d'un signal au projecteur, procédez comme suit :

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

☞ Pour les connexions illustrées ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir « Contenu de l'emballage » à la page 6). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

☞ Les illustrations de connexion ci-dessous sont pour référence seulement. Les prises de connexion disponibles sur le projecteur varient selon le modèle de projecteur.


☞ Pour des méthodes de connexion détaillées, voir les pages 16-17.



☞ L'USB-C transporte non seulement les données, la vidéo et l'audio, mais il permet également de fournir l'alimentation par le biais du même câble qui achemine le trafic de données simultanément. Il est recommandé d'utiliser un câble certifié USB-IF.

# Connexion à un ordinateur

1. Prenez un câble VGA/HDMI/USB-C et connectez une extrémité à l'ordinateur.
2. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise de signal **COMPUTER IN/HDMI 1/HDMI 2/USB-C** sur le projecteur.

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

# Connexion d'appareils vidéo

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

- HDMI
- Vidéo composantes
- Vidéo (composite)

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

## La meilleure qualité vidéo

La meilleure méthode de connexion vidéo est HDMI. Si votre appareil vidéo est équipé d'une prise HDMI, vous pouvez bénéficier d'une vidéo de qualité numérique sans compression.

Voir la section « [Connexion à un appareil HDMI](#) » à la page 17 qui contient la procédure de connexion du projecteur à un appareil vidéo HDMI ainsi que d'autres détails.

Si aucune source **HDMI** n'est disponible, le signal vidéo optimal suivant est la vidéo composantes (à ne pas confondre avec vidéo composite). Les tuners TV numérique et les lecteurs de DVD sont équipés de sorties vidéo composantes. Si ces dernières sont disponibles sur vos appareils, elles doivent être préférées à la vidéo composite comme méthode de connexion.

Voir la section « [Connexion d'un appareil vidéo composantes](#) » à la page 17 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un appareil vidéo composantes.

## 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.

Voir la section « [Connexion d'un appareil vidéo composite](#) » à la page 17 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un appareil vidéo composite.


## Connexion du son

Vous pouvez utiliser le haut-parleur du projecteur pendant les présentations ou brancher des haut-parleurs amplifiés sur la prise Sortie audio du projecteur. Le signal de la sortie audio se règle via les paramètres Volume et Muet du projecteur.

## Connexion à un appareil HDMI

Utilisez un câble HDMI lors de la connexion entre le projecteur et des appareils HDMI.


1. Prenez un câble HDMI et connectez une extrémité au port de sortie HDMI de l'appareil vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise de signal **HDMI 1/HDMI 2** sur le projecteur.

 **Dans le cas peu probable où vous connectez le projecteur à un lecteur DVD via l'entrée HDMI du projecteur et l'image projetée affiche les mauvaises couleurs, veuillez changer l'espace couleur en YUV. Voir « [Changer les paramètres d'entrée HDMI](#) » à la page 22 pour des détails.**

## Connexion d'un appareil vidéo composantes

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


- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
  - Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter cet appareil.
1. Munissez-vous d'un câble adaptateur VGA (D-Sub) vers Composantes et connectez l'extrémité dotée de 3 connecteurs de type RCA aux sorties vidéo composantes du appareil vidéo. Effectuez les branchements en fonction des couleurs ; vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
  2. Connectez l'autre extrémité du câble adaptateur VGA (D-Sub) vers Composantes (doté d'un connecteur de type D-Sub) à la prise **COMPUTER IN** 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 l'appareil vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**

## Connexion d'un appareil vidéo composite

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

- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
  - Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter 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 l'appareil vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**

 **Vous devez connecter le projecteur à cet appareil à l'aide d'une connexion vidéo composite uniquement si aucune entrée vidéo composantes n'est disponible. Voir « [Connexion d'appareils vidéo](#) » à la page 16 pour plus d'informations.**

## Lecture du son via le projecteur

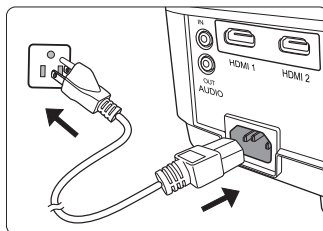
Vous pouvez utiliser le haut-parleur du projecteur pendant les présentations ou brancher des haut-parleurs amplifiés sur la prise **AUDIO OUT** du projecteur.

## Mise en marche du projecteur

1. Branchez le cordon d'alimentation au projecteur et à une prise murale. Allumez l'interrupteur de la prise murale (le cas échéant).

2. Appuyez **Alimentation** pour démarrer le projecteur. Dès que la lampe s'allume, un « Bip de mise sous tension » sera entendu. Le **Voyant de l'alimentation** reste bleu quand le projecteur est sous tension.

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



☞ **Si le projecteur est encore chaud en raison d'une activité précédente, le ventilateur fonctionnera pendant 90 secondes environ avant que la lampe ne s'allume.**

☞ **Pour prolonger la vie de la lampe, lorsque vous allumez le projecteur, attendez au moins 5 minutes avant de l'éteindre.**

☞ **Pour désactiver le bip, voir « Éteindre le Bip de mise sous/hors tension » à la page 33 pour des détails.**


3. Si le projecteur est activé pour la première fois, sélectionnez la langue du menu OSD en suivant les instructions à l'écran.
4. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
5. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse apparaît dans le coin inférieure droit de l'écran. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message « **Aucun signal** » continuera à être affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.

Vous pouvez également appuyer le bouton **Source** pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) » à la page 22 pour des détails.

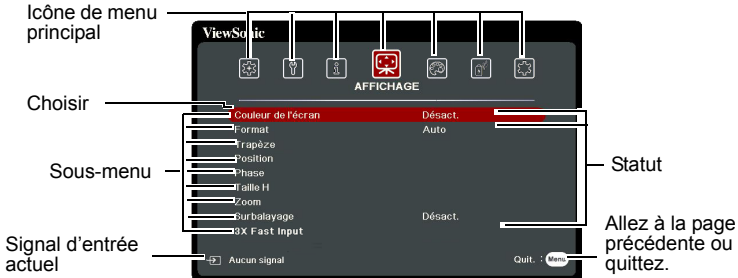
☞ **Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors de limites acceptées par le projecteur, le message « Hors gamme » s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir « [Caractéristiques du projecteur](#) » à la page 66 pour des détails.**

# Utilisation des menus

Le projecteur offre une fonction d'affichage des menus à l'écran (OSD) permettant d'effectuer différents réglages et paramétrages.

 Les captures du menu OSD ci-dessous sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.

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



Pour utiliser les menus OSD, veuillez d'abord sélectionner votre langue.

1. Appuyez **Menu** pour activer le menu OSD.



3. Appuyez **▼** pour choisir **Langue** et appuyez **Enter**.



2. Utilisez **◀/▶** pour choisir le menu **SYSTÈME**.



4. Utilisez **◀/▲/▼/▶** pour sélectionner une langue préférée.
5. Appuyez **Enter** pour retourner au menu principal et appuyez **Menu** pour quitter le menu OSD.




# Utilisation de la fonction de mot de passe

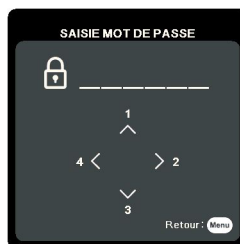
À des fins de sécurité, le projecteur est doté d'une fonction de protection par mot de passe afin d'empêcher toute utilisation non autorisée. Le mot de passe peut être défini via le menu à l'écran (OSD). Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu OSD, voir « [Utilisation des menus](#) » à la page 19.

 Il serait gênant d'activer la fonction de mot de passe et si vous veniez à oublier votre mot de passe. Notez bien votre mot de passe, et gardez la note dans un endroit sûr pour un rappel ultérieur.

## Définition d'un mot de passe

 Une fois le mot de passe défini et que le verrou alimentation est activé, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **SYSTÈME** > **Param. de sécurité**.
2. Appuyez **Enter** et la page **Param. de sécurité** est affichée.
3. Choisissez **Verrou alimentation** et sélectionnez **Activ.** en appuyant **◀/▶**.
4. Comme illustré ci-contre, les quatre touches fléchées (**◀**, **▲**, **▼**, **▶**) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez sur les touches fléchées pour entrer les six chiffres du mot de passe.
5. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.  
Une fois le mot de passe défini, le menu OSD revient à la page **Param. de sécurité**.
6. Pour quitter le menu OSD, appuyez sur **Exit**.



## Oubli du mot de passe

Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer les six chiffres du mot de passe à chaque mise sous tension du projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur illustré à droite est affiché pendant 5 secondes, suivi du message « **SAISIE MOT DE PASSE** ». Pour réessayer, entrez un autre mot de passe à six chiffres. Si vous n'avez pas noté le mot de passe dans ce manuel d'utilisation et que vous ne vous en souvenez plus, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe. Voir « [Procédure de rappel de mot de passe](#) » à la page 21 pour des détails.



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

## Procédure de rappel de mot de passe

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

☞ « **XXX** » affichés dans la caputre d'écran ci-dessus sont des chiffres qui varient en fonction des différents modèles de projecteur.



## Modification du mot de passe

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **SYSTÈME > Param. de sécurité > Modifier MP.**
2. Appuyez **Enter**. Le message « **SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL** » est affiché.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
  - S'il est correct, un message « **SAISIE NOUVEAU MOT DE PASSE** » est affiché.
  - S'il n'est pas correct, un message d'erreur est affiché pendant 5 secondes, suivi du message « **SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **Exit** pour annuler ou essayer un autre mot de passe.
4. Entrez un nouveau mot de passe.
5. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
6. Vous venez d'attribuer un nouveau mot de passe au projecteur. N'oubliez pas d'entrer ce nouveau mot de passe au prochain démarrage du projecteur.
7. Pour quitter le menu OSD, appuyez sur **Exit**.

☞ Les chiffres saisis seront affichés à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez bien votre mot de passe, puis gardez la note dans un endroit sûr pour un rappel ultérieur.

## 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 **◀/▶** pour sélectionner **Désact.**
3. Le message « **SAISIE MOT DE PASSE** » est affiché. Entrez le mot de passe actuel.
  - S'il est correct, le menu OSD retourne à la page **Param. de sécurité** où figure le mot « **Désact.** » au niveau de **Verrou alimentation**. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettez le projecteur sous tension.
  - S'il n'est pas correct, un message d'erreur est affiché pendant 5 secondes, suivi du message « **SAISIE MOT DE PASSE** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **Exit** pour annuler ou essayer un autre mot de passe.

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


# Changement de signal d'entrée

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

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

Vous pouvez également sélectionner le signal souhaité en appuyant une des touches de sélection de la source sur la télécommande ou en vous déplaçant parmi les signaux d'entrée disponibles.

1. Appuyez **Source**. Une barre de sélection de la source est affichée.
2. Appuyez **▲/▼** jusqu'à la sélection du signal souhaité et appuyez **Enter**.  
Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée sont affichées sur l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.


 **Veillez consulter « Caractéristiques du projecteur » à la page 66 pour la résolution d'affichage native de ce projecteur. Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec cette résolution. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du format, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir « Sélection du format » à la page 24 pour des détails.**


## Changer les paramètres d'entrée HDMI

Dans le cas peu probable où vous connectez le projecteur à un appareil (comme un lecteur DVD ou Blu-ray) via l'entrée **HDMI** du projecteur et l'image projetée affiche les mauvaises couleurs, veuillez changer l'espace de couleur à un espace approprié qui correspond à la configuration de l'espace de couleur de l'appareil de sortie.

Pour ce faire :

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **AVANCÉ > Paramètres HDMI**.
2. Appuyez **Enter**.
3. Choisissez **Format HDMI** et appuyez **◀/▶** pour sélectionner un espace de couleur approprié en fonction du paramètre d'espace de couleur de l'appareil de sortie sélectionné.
  - **RGB** : Définit l'espace de couleur sur RVB.
  - **YUV** : Définit l'espace de couleur sur YUV.
  - **Auto** : Règle le projecteur pour détecter la configuration de l'espace de couleur du signal d'entrée automatiquement.
4. Choisissez **Portée HDMI** et appuyez **◀/▶** pour sélectionner une plage de couleur HDMI approprié en fonction du paramètre de plage de couleur de l'appareil de sortie sélectionné.
  - **Optimisé** : Définit la plage de couleur HDMI sur 0 - 255.
  - **Normal** : Définit la plage de couleur HDMI sur 16 - 235.
  - **Auto** : Règle le projecteur pour détecter la plage HDMI du signal d'entrée automatiquement.

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

 **Consultez la documentation de l'appareil pour des informations sur les paramètres de l'espace de couleur et de la plage HDMI.**

# Ajustement de l'image projetée

## Ajustement de l'angle de projection

Le projecteur est pourvu d'un pied de réglage. Il change la hauteur de l'image et l'angle de projection vertical. Vissez le pied de réglage pour ajuster l'angle jusqu'à ce que l'image soit positionnée où vous le souhaitez.

Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Pour corriger cela, voir « Correction trapézoïdale » à la page 23 pour plus d'informations.

**⚠ Ne regardez pas directement l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée. La lumière de la lampe peut provoquer des dommages oculaires.**

## Réglage automatique de l'image

Il peut être nécessaire d'optimiser la qualité de l'image. Pour ce faire, appuyez le bouton **Auto Sync** sur la télécommande. En 5 secondes, la fonction de réglage automatique intelligent intégrée règle les valeurs de fréquence et l'horloge pour optimiser la qualité d'image.

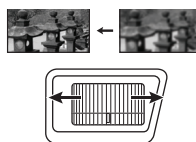
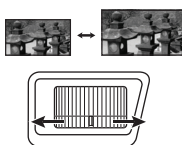
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin supérieur gauche de l'écran pendant 3 secondes.

**🗨** L'écran affichera le logo ViewSonic pendant le réglage automatique.

**🗨** Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée PC D-Sub (RVB analogique) est sélectionné.

## Réglage fin de la netteté de l'image

1. Réglez la taille de l'image projetée à l'aide de la molette de zoom.
2. Si nécessaire, réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.



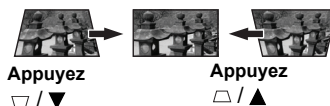
## Correction trapézoïdale

Il y a distorsion trapézoïdale lorsque l'image projetée devient un trapézoïde du fait d'une projection inclinée.

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

- Utilisation de la télécommande

1. Appuyez  $\square$  /  $\square$  pour afficher la page de correction trapézoïdale.
2. Appuyez sur  $\square$  pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur  $\square$  /  $\blacktriangledown$  pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.



- Utiliser le menu OSD
1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **AFFICHAGE > Trapèze > Manuel**.
  2. Appuyez **Enter**.
  3. Appuyez  $\square$  pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image ou appuyez  $\square$  pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.
- Pour corriger cela manuellement, allez au menu **AFFICHAGE > Trapèze > Trapèze V auto** et sélectionnez **Activ**.

## Agrandir et rechercher des détails

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

- Utilisation des menus à l'écran
1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **AFFICHAGE > Zoom**.
  2. Appuyez **Enter**. La barre de Zoom est affichée. Utilisez les touches de direction (**▲**, **▼**) pour agrandir ou réduire l'image.
  3. Pour basculer entre mode défilement et mode zoom, appuyez **Enter**. Utilisez les touches de direction (**◀**, **▲**, **▼**, **▶**) pour vous déplacer dans l'image.
  4. Pour réduire la taille de l'image, vous pouvez également appuyer **Auto Sync** sur la télécommande pour restaurer l'image à sa taille initiale.

 Cette plage ajuste peut varier en fonction des différents formats.

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

## Sélection du format

Le format correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur.

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

Pour sélectionner le format souhaité (quelle que soit la source du format), suivez l'une des procédures suivantes.

- Appuyez **Aspect** à plusieurs reprises.
- Allez au menu **AFFICHAGE > Format** et appuyez **Enter**. Appuyez **▲**/**▼** pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.


### À propos du format

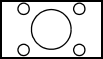
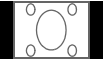

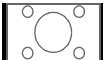
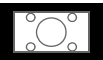

1. **Auto** : Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale. Cette option est recommandée pour les images qui ne sont pas en 4:3 ou 16:9 et si vous souhaitez tirer parti au maximum de l'écran sans modifier le rapport hauteur/largeur de l'image.
2. **4:3** : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des écrans d'ordinateur, des téléviseurs à définition standard et des DVD avec un format 4:3, ce qui permet de conserver le format 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 16:9. Cette option est recommandée pour les images auxquelles

le format 16:9 est déjà appliqué, telles que les images des téléviseurs haute définition, ce qui permet de conserver le format lors de l’affichage.

4. **16:10** : Met une image à l’échelle afin qu’elle s’affiche au centre de l’écran en respectant un format 16:10. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le format 16:10 est déjà appliqué, ce qui permet de conserver le format lors de l’affichage.
5. **Natif** : Projette une image selon sa résolution d’origine et la redimensionne pour être adaptée à la zone d’affichage. Pour les signaux d’entrée avec de plus faibles résolutions, l’image projetée sera affichée dans sa taille originale.
6. **2,35:1** : Met une image à l’échelle afin qu’elle s’affiche au centre de l’écran en respectant un format de 2,35:1 sans altération du format.

Le tableau ci-dessous démontre les effets des réglages de format sur les projecteurs avec différentes résolutions natives. Veuillez consulter « [Caractéristiques du projecteur](#) » à la [page 66](#) pour la résolution d’affichage native de votre projecteur.

 **Dans les illustrations ci-dessous, les parties noires correspondent aux zones inactives et les parties blanches aux zones actives. Les menus OSD peuvent être affichés sur ces zones noires non utilisées.**

Réglage du format	Quand le format natif de votre projecteur est...	
	16:9	
<b>Auto</b>		
<b>4:3</b>		
<b>16:9</b>		
<b>16:10</b>		
<b>Natif</b>		
<b>2,35:1</b>		

# Optimisation de l'image

## Sélection d'un mode d'image

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

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

- Appuyez **Color Mode** pour afficher la barre de sélection et appuyez ▲/▼ pour sélectionner un mode désiré ou appuyez **Color Mode** à plusieurs reprises.
- Allez au menu **IMAGE > Mode couleur** et appuyez **Enter**. Appuyez ▲/▼ pour sélectionner un mode désiré.

## Modes d'image pour différents types de signaux

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

1. **Mode Luminosité max.** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
2. **Mode Sports** : Optimisé pour regarder des matchs de sport dans des environnements bien éclairés.
3. **Mode Standard** : Conçu pour des circonstances normales dans un environnement en lumière du jour.
4. **Mode Jeux** : Est conçu pour jouer aux jeux vidéo.
5. **Mode Film** : Ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour un meilleur affichage dans les environnements obscurs (peu éclairés).

## Utiliser Couleur de l'écran

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

Pour utiliser cette fonction, allez au menu **AFFICHAGE > Couleur de l'écran** et appuyez **Enter**. Appuyez ▲/▼ pour sélectionner une couleur la plus proche de la surface de projection. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : **Tableau blanc**, **Tableau noir** et **Tableau vert**. Les effets de ces réglages peuvent varier en fonction des différents modèles.



Cette fonction n'est disponible que pour des fréquences PC d'un signal d'entrée VGA ou HDMI.

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

En fonction du type de signal détecté, des fonctions définissables par l'utilisateur sont disponibles. Vous pouvez ajuster ces fonctions selon vos besoins.

### Ajustement de Luminosité

Allez au menu **IMAGE > Luminosité** et appuyez **Enter**.

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



## Ajustement de Contraste

Allez au menu **IMAGE** > **Contraste** et appuyez **Enter**.

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



## Ajustement de Couleur

Allez au menu **IMAGE** > **Avancé** > **Couleur** et appuyez **◀/▶**.

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 **Video**, **YPbPr** ou **YCbCr**.

## Ajustement de Teinte

Allez au menu **IMAGE** > **Avancé** > **Teinte** et appuyez **◀/▶**.

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

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

## Ajustement de Netteté

Allez au menu **IMAGE** > **Avancé** > **Netteté** et appuyez **◀/▶**.

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

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

## Ajustement de Brilliant Color


Allez au menu **IMAGE** > **Avancé** > **Brilliant Color** et appuyez **◀/▶**.

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

## Réduction du bruit de l'image

Allez au menu **IMAGE** > **Avancé** > **Noise Reduction** et appuyez **◀/▶**.

Cette fonction réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs média. Plus la valeur est élevée, plus le bruit est faible.

 Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée **PC** ou **Video** est sélectionné.



## Sélection d'un paramètre gamma

Allez au menu **IMAGE > Avancé > Gamma** sélectionnez un réglage préféré en appuyant ◀/▶.

Gamma se rapporte à la relation entre la source d'entrée et la luminosité d'image.

## Sélection d'une Température des couleurs


Allez au menu **IMAGE > Temp. couleurs** et appuyez ◀/▶.

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

1. **Froid** : Avec la température de couleurs la plus élevée, **Froid** donne à l'image une teinte plus blanche bleutée que les autres réglages.
2. **Normal** : Préserve la couleur normale des blancs.
3. **Chaud** : Le blanc des images tire vers le rouge.

## Réglage d'une température des couleurs préférée

1. Allez au menu **IMAGE > Temp. couleurs** et appuyez **Enter**.
2. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Froid**, **Normal** ou **Chaud** et appuyez **Enter**.
3. Appuyez ▲/▼ pour choisir l'option que vous souhaitez changer et ajustez les valeurs en appuyant ◀/▶.
  - **Gain rouge/Gain vert/Gain bleu** : Ajuste le niveau de contraste des rouges, verts et bleus.
  - **Décalage rouge/Décalage vert/Décalage bleu** : Ajuste le niveau de luminosité des rouges, verts et bleus.

 Cette fonction n'est disponible que pour des fréquences PC d'un signal d'entrée VGA ou HDMI.

## Gestion couleur

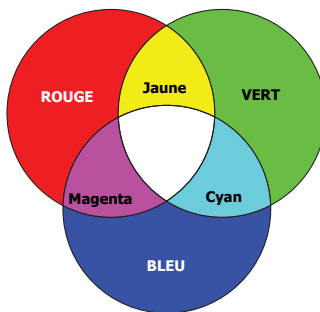
La gestion des couleurs ne devrait être considérée que dans les installations permanentes avec des niveaux d'éclairage contrôlés, telles que les salles de conseil, les amphithéâtres ou les salles de cinéma à la maison. La gestion des couleurs fournit un ajustement précis des couleurs pour permettre une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

Si vous achetez un disque de test contenant différents modèles de test des couleurs, il peut être utilisé pour contrôler la présentation des couleurs sur les moniteurs, les téléviseurs, les projecteurs, etc. Vous pouvez projeter une des images du disque sur l'écran et accéder au menu **Gestion couleur 3D** pour effectuer les ajustements.

### Pour ajuster les paramètres :

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **IMAGE > Avancé > Gestion couleur 3D**.
2. Appuyez **Enter** et la page **Gestion couleur 3D** est affichée.
3. Choisissez **Couleur primaire** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner une couleur parmi Rouge, Jaune, Vert, Cyan, Bleu ou Magenta.
4. Appuyez ▼ pour choisir **Nuance** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner sa page. Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes.

Veillez vous reporter à l'illustration à droite pour connaître l'interrelation des couleurs. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur de l'image projetée sera sélectionné. L'augmentation des valeurs inclura le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.



- Appuyez ▼ pour choisir **Saturation** et ajustez ses valeurs selon vos préférences en appuyant ◀/▶. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.

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

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

## 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 :

- Utiliser le menu OSD
  - Allez au menu **DE BASE > Minuteur de présentation**.
  - Appuyez **Enter** pour afficher la page **Minuteur de présentation**.
  - Choisissez **Intervalle du minuteur** et décidez l'intervalle du minuteur en appuyant ◀/▶. Le délai peut être compris entre 1 et 5 minutes par paliers de 1 minute et entre 5 et 240 minutes par paliers de 5 minutes.

☞ **Si le minuteur est déjà activé, il redémarrera à chaque fois que vous redéfinissez Intervalle du minuteur.**

- Appuyez ▼ pour choisir **Affichage du minuteur** et choisissez si vous souhaitez afficher le minuteur à l'écran en appuyant ◀/▶.

Sélection	Description
Toujours	Affiche le minuteur 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 2 ou 3 dernières minute(s).
Jamais	Masque le minuteur pendant toute la durée de la présentation.

- Appuyez ▼ pour choisir **Position du minuteur** et définissez la position du minuteur en appuyant ◀/▶.

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

- Appuyez ▼ pour choisir **Mode de calcul du minuteur** et définissez le mode de calcul du minuteur en appuyant ◀/▶.

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.

- Appuyez ▼ pour choisir **Fonction de rappel sonore** et décidez si vous souhaitez activer la fonction de rappel sonore en appuyant ◀/▶. Si vous sélectionnez **Activ.**, un double bip sera entendu aux 30 dernières secondes vers l'arrière ou l'avant, et un triple bip sera émis lorsque le minuteur expire.
- Pour activer le minuteur de présentation, appuyez ▼ et appuyez ◀/▶ pour choisir **Début du compte** et appuyez **Enter**.
- Un message de confirmation s'affiche. Choisissez **Oui** et appuyez **Enter** pour confirmer. Le message « **Le minuteur est activé** » s'affichera à l'écran. Le compte débute quand le minuteur est activé.

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

- Appuyez ☺ sur la télécommande ou allez au menu **DE BASE > Minuteur de présentation**.
- Choisissez **Désact.** Appuyez **Enter**. Un message de confirmation s'affiche.
- Choisissez **Oui** et appuyez **Enter** pour confirmer. Le message « **Le minuteur est désactivé** » s'affichera à l'écran.

## Masquage de l'image

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

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

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

### ATTENTION

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.

# Touches de contrôle du verrouillage

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

⏻ **Alimentation**.

1. Allez au menu **SYSTÈME > Verr. touches panneau**.
2. Appuyez **Enter** et appuyez ▲/▼ pour sélectionner **Activ**.
3. Un message de confirmation est affiché. Sélectionnez **Oui** pour confirmer.

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

Vous pouvez également utiliser la télécommande pour accéder au menu **SYSTÈME > Verr. touches panneau** et sélectionner **Désact**.

☞ Lorsque le verrouillage des touches du panneau est activé, les touches de la télécommande sont toujours fonctionnelles.

☞ Si vous appuyez ⏻ Alimentation pour éteindre le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur.

# Fonctionnement en altitude

Il est recommandé d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température entre 5°C et 25°C.

## ⚠ ATTENTION

**N'utilisez pas le Mode Haute altitude si votre altitude est entre 0 m et 1499 m et la température est entre 5°C et 35°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans cette condition.**

Pour activer le **Mode Haute altitude** :

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **SYSTÈME > Mode Haute altitude**.
2. Appuyez **Enter** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Activ**. Un message de confirmation est affiché.
3. Choisissez **Oui** et appuyez **Enter**.

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

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




## Utiliser la fonction CEC

Ce projecteur prend en charge la fonction CEC (Consumer Electronics Control) pour une mise sous/hors tension synchronisée via la connexion HDMI. Autrement dit, si un appareil qui prend également en charge la fonction CEC est connecté à l'entrée HDMI du projecteur, lorsque le projecteur est éteint, l'appareil connecté sera également éteint automatiquement. Lorsque l'appareil connecté est allumé, le projecteur s'allumera automatiquement.

Pour activer la fonction CEC :

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **GESTION DE L'ÉNERGIE > Sous tension auto > CEC**.
2. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Activer**.

 **Pour que la fonction CEC fonctionne correctement, assurez-vous que l'appareil est correctement connecté à l'entrée HDMI du projecteur via un câble HDMI, et que sa fonction CEC est activée.**

 **Selon l'appareil connecté, la fonction CEC peut ne pas fonctionner.**

## Utiliser les fonctions 3D

Ce projecteur comporte une fonction 3D qui vous permet d'apprécier les films, les vidéos et les événements sportifs en 3D, d'une manière plus réaliste en présentant la profondeur des images. Une paire de lunettes 3D est nécessaire pour voir les images en 3D.

Si le signal 3D est entré depuis un appareil compatible HDMI 1.4a, le projecteur détecte le signal pour les informations **Sync 3D** et une fois détecté, il projette les images au format 3D automatiquement. Dans d'autres cas, il peut être nécessaire de sélectionner manuellement un format **Sync 3D** pour que le projecteur projette les images 3D correctement.

1. Allez au menu **AVANCÉ > Réglages 3D**.
2. Appuyez **Enter**. La page **Réglages 3D** est affichée.
3. Choisissez **Sync 3D** et appuyez **Enter**.
4. Appuyez ▼ pour sélectionner un paramètre **Sync 3D**, puis appuyez **Enter** pour confirmer.

 **Quand la fonction Sync 3D est activée :**

- Le niveau de luminosité de l'image projetée diminuera.
- Le Mode couleur et le Mode lampe ne peut pas être ajusté.
- La fonction Zoom ne peut agrandir les images qu'à des tailles limitées.

**Si vous constatez l'inversion de la profondeur de l'image 3D, définissez la fonction Inverser sync 3D sur « Inverser » pour corriger le problème.**

## Utilisation du projecteur en mode veille

Certaines des fonctions du projecteur sont disponibles en mode veille (branché mais pas allumé). Pour utiliser ces fonctions, assurez-vous que les connexions des câbles sont correctes. Pour des méthodes de connexion, voir le chapitre [Connexion](#).

### Sortie audio active

Sélectionner **Activ.** dans **GESTION DE L'ÉNERGIE > Paramètres de veille > Sortie audio active** produit un signal audio quand les prises **Audio In** et **Audio Out** sont correctement connectées aux périphériques.

# Réglage du son

Les réglages du son effectués comme suit auront effet sur le haut-parleur du projecteur. Assurez-vous d'avoir établi les connexions appropriées aux prises de sortie/entrée audio du projecteur. Voir « Connexion » à la page 15 pour plus de détails.

## Ajuster le mode audio

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **DE BASE > Param. audio > Mode audio**.
2. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner un mode audio préféré.

Plusieurs modes audio sont fournis pour vous offrir une meilleure expérience audio.



- Mode **Standard** : Fournit une performance audio équilibrée et confortable.
- **Jeux Mode** : Réglage spécial pour jouer à des jeux avec plus de détails haute fréquence.
- Mode **Film** : Augmentation des basses et optimisé pour regarder des films.

## Désactivation du son

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **DE BASE > Param. audio > Muet**.
2. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Activ.**


## Réglage du niveau sonore

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **DE BASE > Param. audio > Volume audio**.
2. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner un niveau sonore souhaité.

 Vous pouvez appuyer  sur la télécommande pour régler le niveau du son.

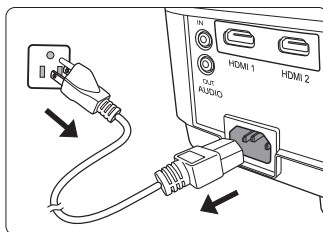
## Éteindre le Bip de mise sous/hors tension

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **DE BASE > Param. audio > Bip de mise sous/hors tension**.
2. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Désact.**

 La seule manière de changer le Bip de mise sous/hors tension est de le régler sur **Activ.** ou **Désact.** ici. La désactivation du son ou le réglage du niveau sonore n'aura pas d'effet sur le Bip de mise sous/hors tension.

# Arrêt du projecteur

1. Appuyez **⏻Alimentation** ou **⏻Off** et un message de confirmation est affiché. Si vous n’y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez une seconde fois **⏻Alimentation** ou **⏻Off**.
3. Une fois le processus de refroidissement terminé, un « Bip de mise hors tension » sera entendu. Débranchez le cordon d’alimentation de la prise murale si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant longtemps.



 Pour désactiver le bip, voir « **Éteindre le Bip de mise sous/hors tension** » à la page 33 pour des détails.

## ATTENTION

- Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé, et ce, afin de protéger la lampe.
- Ne débranchez pas le cordon d'alimentation avant que la mise hors tension du projecteur soit totalement terminée.

# Utilisation des menus

## Système de menus

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

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








Menu principal	Sous-menu	Options		
1. AFFI- CHAGE	Couleur de l'écran	Désact./Tableau blanc/Tableau noir/ Tableau vert		
	Format	Auto/4:3/16:9/16:10/Natif/2,35:1		
	Trapèze	Trapèze V auto	Activ./Désact.	
		Manuel	Vertical	
	Position			
	Phase			
	Taille H			
	Zoom			
	Surbalayage	Désact./1/2/3/4/5		
	3X Fast Input	Inactif/Actif		
2. IMAGE	Mode couleur	Luminosité max./Sports/Standard/Jeux/ Film		
	Luminosité			
	Contraste			
	Temp. couleurs	Chaud	Gain rouge/Gain vert/	
		Normal	Gain bleu/Décalage rouge/	
		Froid	Décalage vert/Décalage bleu	
	Avancé	Couleur		
		Teinte		
		Netteté		
		Gamma	C1/C2/C3/C4/C5/C6/C7/C8/G1/G2/G3/G4/ G5/sRGB	
		Brilliant Color	Désact./1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	
			Noise Reduction	
		Gestion couleur 3D	Couleur primaire	
			Nuance	
			Saturation	
			Gain	
Réinitialiser réglages couleur		Réinit./Annul.		







Menu principal	Sous-menu	Options	
3. GESTION DE L'ÉNERGIE	Sous tension auto	Signal	Désactiver/VGA/HDMI/Tous
		CEC	Désactiver/Activer
		Mise sous tension directe	Activ./Désact.
	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	Activer/Désactiver
	Paramètres de veille	Sortie audio active	Activ./Désact.
	Redémarré Smart		Désactiver/Activer
	Arrêt rapide		Désactiver/Activer
	4. DE BASE	Param. audio	Mode audio
Muet			Activ./Désact.
Volume audio			
Minuteur de présentation		Bip de mise sous/hors tension	Activ./Désact.
		Intervalle du minuteur	1~240 m
		Affichage du minuteur	Toujours/1 min/2 min/3 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	Activ./Désact.
		Début du compte/ Désact.	
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.	



Menu principal	Sous-menu		Options
5. AVANCÉ	Réglages 3D	Sync 3D	Auto/Désact./Trame séquentiel./Combi trame/Haut-bas/Côte-à-côte
		Inverser sync 3D	Désactiver/Inverser
	Paramètres HDMI	Format HDMI	Auto/RGB/YUV
		Portée HDMI	Auto/Optimisé/Normal
	Param. lampe	Mode lampe	Normal/Eco/Dynamic Eco/SuperÉco
		Réinit. heures lampe	
		Heures lampe	
	Réglages filtre	Mode filtre	Activ./Désact.
		Réinit. heures filtre	Réinit./Annul.
		Heures filtre	
	DCR		Activ./Désact.
Sous-titrage		SS-T1/SS-T2/SS-T3/SS-T4	
Réinitialiser réglages		Réinit./Annul.	
6. SYSTÈME	Langue		Sélection multilingue de l'OSD
	Position du projecteur		Sol avant/Sol arrière/Plafond arr./Plafond avant
	Réglages des menus	Durée d'affichage du menu	5 sec/10 sec/15 sec/20 sec/25 sec/30 sec
		Position du menu	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	
		Verrou alimentation	Activ./Désact.
	Verr. touches panneau		Activ./Désact.
	Débit en bauds		2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200
7. INFORMA- TIONS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Source</li> <li>• Mode couleur</li> <li>• Résolution</li> <li>• Système de couleurs</li> <li>• Version micrologiciel</li> <li>• 3X Fast Input</li> <li>• S/N</li> </ul>		



## Description de chaque menu

Fonction	Description
1. Menu AFFICHAGE	<p><b>Couleur de l'écran</b></p> <p>Voir « <a href="#">Utiliser Couleur de l'écran</a> » à la page 26 pour des détails.</p>
	<p><b>Format</b></p> <p>Voir « <a href="#">Sélection du format</a> » à la page 24 pour des détails.</p>
	<p><b>Trapèze</b></p> <p>Voir « <a href="#">Correction trapézoïdale</a> » à la page 23 pour des détails.</p>
	<p><b>Position</b></p> <p>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 une touche jusqu'à ce qu'elles atteignent leur maximum ou minimum.</p> <p> <b>Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée PC est sélectionné.</b></p> <p> <b>La plage d'ajustement peut varier selon différentes fréquences.</b></p>
	<p><b>Phase</b></p> <p>Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image.</p>  <p> <b>Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée PC est sélectionné.</b></p>
	<p><b>Taille H</b></p> <p>Règle la largeur horizontale de l'image.</p> <p> <b>Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée PC est sélectionné.</b></p>
	<p><b>Zoom</b></p> <p>Voir « <a href="#">Agrandir et rechercher des détails</a> » à la page 24 pour des détails.</p>
	<p><b>Surbalayage</b></p> <p>Ajuste le taux de surbalayage de 0% à 5%.</p> <p> <b>Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée vidéo composite, vidéo composantes ou HDMI est sélectionné.</b></p>
<p><b>3X Fast Input</b></p> <p>La sélection de <b>Oui</b> active la fonction. Cette fonction est favorable à la réduction du taux de trame. Un temps de réponse rapide dans la fréquence native peut être atteint. Lorsque cette option est activée, les réglages suivants reviennent aux valeurs par défaut de l'usine : <b>Format</b>, <b>Trapèze</b>, <b>Position</b>, <b>Zoom</b>, <b>Surbalayage</b>.</p> <p> <b>Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée natif est sélectionné.</b></p>	

Fonction	Description
<b>2. Menu IMAGE</b>	<b>Mode couleur</b> Voir « Sélection d'un mode d'image » à la page 26 pour des détails.
	<b>Luminosité</b> Voir « Ajustement de Luminosité » à la page 26 pour des détails.
	<b>Contraste</b> Voir « Ajustement de Contraste » à la page 27 pour des détails.
	<b>Temp. couleurs</b> Voir « Sélection d'une Température des couleurs » à la page 28 et « Réglage d'une température des couleurs préférée » à la page 28 pour des détails.
	<b>Avancé</b>  <b>Couleur</b> Voir « Ajustement de Couleur » à la page 27 pour des détails.  <b>Teinte</b> Voir « Ajustement de Teinte » à la page 27 pour des détails.  <b>Netteté</b> Voir « Ajustement de Netteté » à la page 27 pour des détails.  <b>Gamma</b> Voir « Sélection d'un paramètre gamma » à la page 28 pour des détails.  <b>Brilliant Color</b> Voir « Ajustement de Brilliant Color » à la page 27 pour des détails.  <b>Noise Reduction</b> Voir « Réduction du bruit de l'image » à la page 27 pour des détails.  <b>Gestion couleur 3D</b> Voir « Gestion couleur » à la page 28 pour des détails.
<b>Réinitialiser réglages couleur</b>	Rétablit les paramètres de couleur par défaut.

Fonction	Description
<b>3. Menu GESTION DE L'ÉNERGIE</b>	<p><b>Signal</b> Sélectionner <b>VGA/HDMI</b> permet au projecteur de s'allumer automatiquement lorsque le signal VGA/HDMI est transmis via le câble VGA/HDMI. Vous pouvez également sélectionner <b>Tous</b> et le projecteur s'allumera automatiquement après avoir reçu un signal VGA ou HDMI.</p> <p><b>CEC</b> Voir « <a href="#">Utiliser la fonction CEC</a> » à la page 32 pour des détails.</p> <p><b>Mise sous tension directe</b> Sélectionner <b>Activ.</b> permet au projecteur de s'allumer automatiquement lorsqu'il est alimenté par le cordon d'alimentation.</p>
	<p><b>Alim. auto. désact.</b> Voir « <a href="#">Réglage de Alim. auto. désact.</a> » à la page 47 pour des détails.</p> <p><b>Minuteur</b> Voir « <a href="#">Réglage de Minuteur</a> » à la page 47 pour des détails.</p> <p><b>Économie Énergie</b> Voir « <a href="#">Réglage de Économie Énergie</a> » à la page 47 pour des détails.</p>
	<p>Voir « <a href="#">Utilisation du projecteur en mode veille</a> » à la page 32 pour des détails.</p>
	<p>Sélectionner <b>Activer</b> permet de redémarrer le projecteur immédiatement dans les 120 secondes après l'avoir éteint. Après 120 secondes, si le projecteur n'est pas allumé de nouveau, il entrera directement en mode veille.</p> <p> <b>Il faut du temps pour lancer cette fonction. Assurez-vous que le projecteur est allumé depuis plus de 4 minutes. Si le projecteur est repris en utilisant la fonction Redémarré Smart, cette fonction peut être exécutée immédiatement.</b></p> <p> <b>Quand Activer est sélectionné, la fonction Arrêt rapide sera automatiquement réglée sur « Activer ».</b></p>
<p><b>Redémarré Smart</b></p>	<p>Sélectionner <b>Activer</b> active la fonction et le projecteur n'accèdera pas au processus de refroidissement après avoir été arrêté. Sélectionner <b>Désactiver</b> désactive la fonction et le projecteur accèdera normalement au processus de refroidissement après avoir été arrêté.</p> <p> <b>Si vous essayez de redémarrer le projecteur immédiatement après l'avoir éteint, il peut ne pas se rallumer normalement et recommencera sa procédure de refroidissement.</b></p> <p> <b>Quand Désactiver est sélectionné, la fonction Redémarré Smart sera automatiquement désactivée.</b></p>
<p><b>Arrêt rapide</b></p>	

	Fonction	Description
4. Menu DE BASE	Param. audio	Voir « Réglage du son » à la page 33 pour des détails.
	Minuteur de présentation	Voir « Réglage du minuteur de présentation » à la page 29 pour des détails.
	Motif	Le projecteur peut afficher plusieurs motifs de test. 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 « Masquage de l'image » à la page 30 pour des détails.
	Message	Sélectionnez <b>Activ.</b> pour afficher les informations actuelles à l'écran quand 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 « Utiliser les fonctions 3D » à la page 32 pour des détails.
	Paramètres HDMI	Voir « Changer les paramètres d'entrée HDMI » à la page 22 pour des détails.
	Param. lampe	<p><b>Mode lampe</b> Voir « Réglage de Mode lampe » à la page 46 pour des détails.</p> <p><b>Réinit. heures lampe</b> Réinitialise le compteur de la lampe après l'installation de la nouvelle lampe. Pour changer la lampe, veuillez contacter un technicien de service qualifié.</p> <p><b>Heures lampe</b> Voir « Familiarisation avec les heures de la lampe » à la page 46 pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe.</p>
	Réglages filtre	Voir « Utilisation du filtre à poussière (accessoire en option) » à la page 45 pour des détails.
	DCR	<p>Active ou désactive la fonction DCR (Dynamic Contrast Ratio - taux de contraste dynamique). Sélectionner <b>Activ.</b> active la fonction et le projecteur basculera automatiquement le mode de la lampe selon l'entrée d'image détectée.</p> <p> Cette fonction n'est disponible que pour des fréquences PC d'un signal d'entrée VGA ou HDMI.</p> <p> Après avoir activé DCR, le changement fréquent du mode de la lampe peut réduire la vie de la lampe et le niveau de bruit variera pendant le fonctionnement.</p>

Fonction		Description
5. Menu AVANCÉ	<b>Sous-titrage</b>	<p>Active la fonction en sélectionnant SS-T1, SS-T2, SS-T3 ou SS-T4 (SS-T1 affiche le sous-titrage dans la langue principale de votre région) lorsque le signal d'entrée sélectionné comporte des sous-titres codés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sous-titrage : Un affichage à l'écran du dialogue, des commentaires et des effets sonores des émissions de télévision et vidéos qui sont sous-titrées.</li> </ul> <p> Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée vidéo composite est sélectionné et format de système est NTSC.</p>
	<b>Réinitialiser réglages</b>	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p> <p> Les réglages suivants sont conservés : Trapèze, Phase, Taille H, Surbalayage, Langue, Position du projecteur, Mode Haute altitude, Param. de sécurité, Code de télécommande, Sync 3D, Mode filtre, Paramètres HDMI.</p>
6. Menu SYSTÈME	<b>Langue</b>	Définit la langue des menus à l'écran (OSD). Voir « Utilisation des menus » à la page 19 pour des détails.
	<b>Position du projecteur</b>	Voir « Choix de l'emplacement » à la page 12 pour des détails.
	<b>Réglages des menus</b>	<p><b>Durée d'affichage du menu</b> Détermine le temps d'attente avant la désactivation du menu OSD lorsque vous n'actionnez aucune touche. La durée est comprise entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes).</p> <p><b>Position du menu</b> Définit la position du menu à l'écran (OSD).</p>
	<b>Mode Haute altitude</b>	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de haute altitude. Voir « Fonctionnement en altitude » à la page 31 pour des détails.
	<b>Recherche auto rapide</b>	Voir « Changement de signal d'entrée » à la page 22 pour des détails.
	<b>Param. de sécurité</b>	Voir « Utilisation de la fonction de mot de passe » à la page 20 pour des détails.
	<b>Verr. touches panneau</b>	Voir « Touches de contrôle du verrouillage » à la page 31 pour des détails.
<b>Débit en bauds</b>	Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur en utilisant un câble RS232 approprié et contrôlez le projecteur avec des commandes RS232.	

Fonction	Description
7. Menu INFORMATIONS	<p><b>Source</b> Indique la source actuelle du signal.</p> <p><b>Mode couleur</b> Indique 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> Indique le format du système d'entrée.</p> <p><b>Version micrologiciel</b> Affiche la version actuelle du micrologiciel.</p> <p><b>3X Fast Input</b> Indique si la fonction est activée ou non.</p> <p><b>S/N</b> Affiche le numéro de série de ce projecteur.</p>



## Entretien du projecteur

Vous devez veiller à la propreté de l'objectif et/ou du filtre (accessoire en option) régulièrement.

Ne retirez aucune des pièces de votre projecteur. Contactez votre revendeur quand une pièce du projecteur doit être remplacée.

### Nettoyage de l'objectif

Nettoyez l'objectif dès que vous remarquez que sa surface est sale ou poussiéreuse.

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

#### ATTENTION

**N'utilisez jamais de matériaux abrasifs.**

### Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à « Arrêt du projecteur » à la page 34, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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

#### ATTENTION

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

### Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à « Caractéristiques » à la page 51 ou consultez votre revendeur sur la portée.
- Rentrez le pied de réglage.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

### Transport du projecteur

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

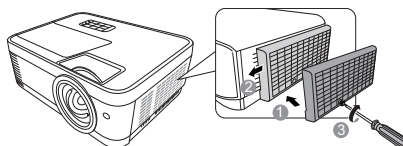
# Utilisation du filtre à poussière (accessoire en option)

## ⚠ ATTENTION

- Il est recommandé de nettoyer le filtre à poussière toutes les 100 heures après son installation.
- Assurez-vous d'éteindre le projecteur et de le débrancher de la source d'alimentation avant d'installer ou de retirer le filtre.
- Si votre projecteur est monté au plafond ou n'est pas facilement accessible, accordez une attention particulière à votre sécurité personnelle lors du remplacement du filtre à poussière.

## Installation du filtre à poussière

1. Assurez-vous d'éteindre le projecteur et de le débrancher de la source d'alimentation.
2. Comme indiqué par les flèches à droite, installez le filtre en l'alignant avec les emplacements du projecteur avant de l'insérer.
3. Serrez la vis qui tient le filtre à poussière.



### Pour la première installation :

4. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **AVANCÉ > Réglages filtre**.
5. Appuyez **Enter** et la page **Réglages filtre** est affichée.
6. Choisissez **Mode filtre** et appuyez **◀/▶** pour sélectionner **Activ**. Le compteur du filtre commence à compter.

⚠ **Réglez Mode filtre sur Activ, uniquement lorsque vous utilisez le projecteur après avoir correctement fixé le filtre à poussière (accessoire en option). Ne pas le faire causera une durée de vie de la lampe plus courte.**

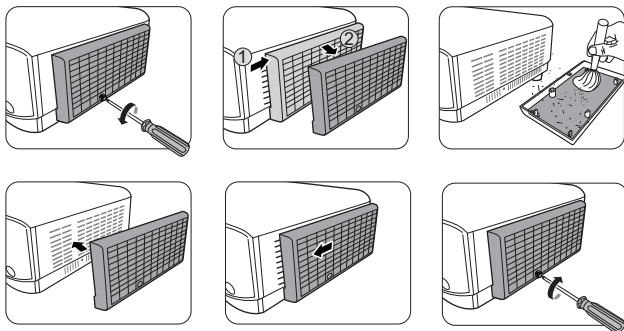
## Obtenir les informations d'heures du filtre

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **AVANCÉ > Réglages filtre**.
2. Appuyez **Enter**. La page **Réglages filtre** est affichée.
3. Vous verrez les informations **Heures filtre** sur le menu.

## Nettoyage du filtre à poussière

1. Assurez-vous d'éteindre le projecteur et de le débrancher de la source d'alimentation.
2. Déserrez la vis qui tient le filtre à poussière.
3. Utilisez un petit aspirateur ou une brosse douce pour éliminer la poussière sur le filtre.

4. Réinstallez le filtre à poussière.



#### Réinitialisation du compteur du filtre

5. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **AVANCÉ > Réglages filtre**.
6. Appuyez **Enter** et la page **Réglages filtre** est affichée.
7. Choisissez **Réinit. heures filtre** et appuyez **Enter**. Un message d'avertissement est affiché pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur du filtre.
8. Choisissez **Réinit.** et appuyez **Enter**. Le compteur du filtre sera réinitialisé à '0'.

#### ATTENTION

N'oubliez pas de régler Mode filtre sur Désact. dans le menu **AVANCÉ > Réglages filtre** lors de l'utilisation du projecteur avec le filtre à poussière retiré. Régler Mode filtre sur Désact. ne réinitialise pas le compteur du filtre. Le compteur continuera à compte la prochaine fois que vous réinstallez le filtre et réglez Mode filtre sur Activ.

## Informations relatives à la lampe

### Familiarisation avec les heures de la lampe

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

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **AVANCÉ > Param. lampe**.
2. Appuyez **Enter** et la page **Param. lampe** est affichée.
3. Vous verrez les informations **Heures lampe** sur le menu.
4. Pour quitter le menu, appuyez **Exit**.

### Augmenter la durée de vie de la lampe


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

#### Réglage de Mode lampe

Régler le projecteur en mode **Eco/Dynamic Eco/SuperÉco** réduit le bruit de l'appareil et sa consommation et prolonge la durée de vie de la lampe.

Mode lampe	Description
<b>Normal</b>	Fournit la luminosité complète de la lampe.

<b>Eco</b>	Réduit la consommation de la lampe de 30% et réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lampe et diminuer le bruit du ventilateur.
<b>Dynamic Eco</b>	Réduit la consommation de la lampe jusqu'à 70% selon le niveau de luminosité du contenu.
<b>SuperEco</b>	Réduit la consommation de la lampe de 70% et réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lampe et diminuer le bruit du ventilateur.

 Il n'est pas recommandé d'utiliser le mode **SuperEco** pendant une longue période.

Pour régler le mode de la lampe, allez au menu **AVANCÉ > Param. lampe > Mode lampe** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner. Ou vous pouvez appuyez **Eco Mode** sur la télécommande pour sélectionner.

### Réglage de Alim. auto. désact.

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

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **GESTION DE L'ÉNERGIE > Énergie intell.**
2. Appuyez **Enter** et la page **Énergie intell.** est affichée.
3. Choisissez **Alim. auto. désact.** et appuyez ◀/▶.
4. Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre besoin, sélectionnez **Désactiver**. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.

### Réglage de Minuteur

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la lampe.

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **GESTION DE L'ÉNERGIE > Énergie intell.**
2. Appuyez **Enter** et la page **Énergie intell.** est affichée.
3. Choisissez **Minuteur** et appuyez ◀/▶.
4. Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez **Désactiver**. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.

### Réglage de Économie Énergie

Le projecteur baissera sa consommation si aucune source d'entrée n'est détectée après 5 minutes pour éviter une utilisation inutile de la lampe. Vous pouvez en plus décider si vous souhaitez que le projecteur s'éteigne automatiquement après une période de temps définie.

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **GESTION DE L'ÉNERGIE > Énergie intell.**
2. Appuyez **Enter** et la page **Énergie intell.** est affichée.
3. Choisissez **Économie Énergie** et appuyez ◀/▶.
4. Quand **Activer** est sélectionné, la lampe du projecteur passera en mode **Eco** après qu'aucun signal n'est détecté pendant 5 minutes.

L'alimentation de la lampe passera au mode **SuperEco** après qu'aucun signal n'est détecté pendant 20 minutes.




## Quand remplacer la lampe

Veuillez installer une nouvelle lampe ou consultez votre quand **Voyant de la lampe** s'allume. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion.




### ATTENTION

Lorsque la lampe est trop chaude, le **Voyant de la lampe** et le **Voyant d'avertissement de surchauffe** s'allument. Éteignez le projecteur et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le **Voyant de la lampe** ou **Voyant d'avertissement de surchauffe** reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir « [Voyants](#) » à la page 49 pour des détails.

## Remplacement de la lampe

 Éteignez le projecteur et débranchez-le de la prise secteur. Veuillez contacter un technicien de service qualifié pour changer la lampe.

# Voyants

Voyant			État et description
			
Événements - alimentation			
<b>Bleu Clignotant</b>	<b>Désact.</b>	<b>Désact.</b>	Mode veille
<b>Bleu</b>	<b>Désact.</b>	<b>Désact.</b>	Mise en marche
<b>Bleu</b>	<b>Désact.</b>	<b>Désact.</b>	Fonctionnement normal
<b>Bleu Clignotant</b>	<b>Désact.</b>	<b>Désact.</b>	Refroidissement de mise hors tension normale (3 s)
<b>Rouge</b>	<b>Désact.</b>	<b>Désact.</b>	Téléchargement
<b>Bleu</b>	<b>Bleu</b>	<b>Bleu</b>	Déverminage désactivé
Événements - lampe			
<b>Bleu Clignotant</b>	<b>Désact.</b>	<b>Rouge</b>	Premier refroidissement d'erreur de la lampe allumée (60 s)
<b>Désact.</b>	<b>Désact.</b>	<b>Rouge</b>	Erreur de lampe en fonctionnement normal (30 s)
<b>Bleu</b>	<b>Désact.</b>	<b>Rouge</b>	Échec de démarrage CW (30 s)
Événements thermiques			
<b>Désact.</b>	<b>Rouge</b>	<b>Désact.</b>	Erreur de ventilateur 1 (la vitesse effective du ventilateur est de $\pm 25\%$ en dehors de la vitesse désirée.)
<b>Désact.</b>	<b>Rouge</b>	<b>Rouge</b>	Erreur de ventilateur 2 (la vitesse effective du ventilateur est de $\pm 25\%$ en dehors de la vitesse désirée.)
<b>Désact.</b>	<b>Rouge</b>	<b>Bleu</b>	Erreur de ventilateur 3 (la vitesse effective du ventilateur est de $\pm 25\%$ en dehors de la vitesse désirée.)
<b>Désact.</b>	<b>Rouge</b>	<b>Violet</b>	Erreur de ventilateur 4 (la vitesse effective du ventilateur est de $\pm 25\%$ en dehors de la vitesse désirée.)
<b>Rouge</b>	<b>Rouge</b>	<b>Rouge</b>	Erreur de capteur thermique 1 ouvert (la diode distante a une condition de circuit ouvert.)
<b>Rouge</b>	<b>Rouge</b>	<b>Bleu</b>	Erreur de capteur thermique 2 ouvert (la diode distante a une condition de circuit ouvert.)
<b>Bleu</b>	<b>Rouge</b>	<b>Rouge</b>	Erreur de capteur thermique 1 court-circuité (la diode distante a une condition de court-circuit.)
<b>Désact.</b>	<b>Rouge</b>	<b>Bleu</b>	Erreur de capteur thermique 2 court-circuité (la diode distante a une condition de court-circuit.)
<b>Violet</b>	<b>Rouge</b>	<b>Rouge</b>	Erreur de température 1 (température au-dessus de la limite)
<b>Violet</b>	<b>Rouge</b>	<b>Bleu</b>	Erreur de température 2 (température au-dessus de la limite)
<b>Désact.</b>	<b>Bleu</b>	<b>Rouge</b>	Erreur de connexion IC ventilateur #1 I2C

# Dépannage

---

## ① Le projecteur ne s'allume pas.

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

## ② Pas d'image

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas sous tension ou est mal connectée.	Mettez la source vidéo sous tension et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement à l'appareil de signal d'entrée.	Vérifiez la connexion.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche <b>Source</b> du projecteur ou de la télécommande.

## ③ Image brouillée

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

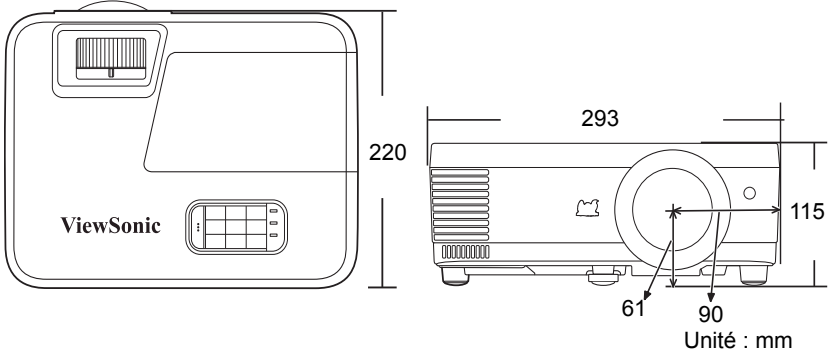
## ④ La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
La pile est usée.	Remplacez-la.
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 (26 pieds) du projecteur.
Le code de la télécommande sur le projecteur et celui sur la télécommande ne sont pas cohérents.	Ajustez le code de la télécommande.

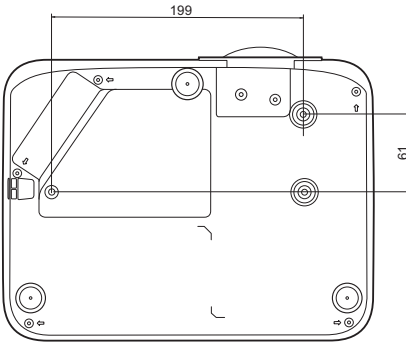
# Caractéristiques

## Dimensions

293 mm (L) x 115 mm (H) x 220 mm (P) (extrusions exclues)



## Configuration de montage au plafond



© Vis de montage au plafond :  
M4 x 8 (L max. = 8 mm)

Unité : mm



# Table de commande IR

Touche	Format	Octet1	Octet2	Octet3	Octet4
Blank	NEC	X3	F4	07	F8
Auto Sync	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
Enter	NEC	X3	F4	15	EA
Exit	NEC	X3	F4	28	D7
Eco Mode	NEC	X3	F4	2B	D4
Menu	NEC	X3	F4	30	CF
Source	NEC	X3	F4	40	BF
Pattern	NEC	X3	F4	55	AA
HDMI	NEC	X3	F4	58	A7
🔊+ (Volume +)	NEC	X3	F4	82	7D
🔊- (Volume -)	NEC	X3	F4	83	7C
COMP	NEC	X3	F4	41	be
🔌 On	NEC	X3	F4	4F	B0
🔌 Off	NEC	X3	F4	4E	B1
🔔 (Informations)	NEC	X3	F4	97	68
🔇 (Muet)	NEC	X3	F4	14	EB
Aspect	NEC	83	F4	13	EC
3D	NEC	X3	F4	20	DF
Brightness	NEC	X3	F4	60	9F
Contrast	NEC	X3	F4	61	9E
Color Temp	NEC	X3	F4	66	99
Sports	NEC	X3	F4	65	9A
Movie	NEC	X3	F4	64	9B
Gaming	NEC	X3	F4	63	9C
Standard	NEC	X3	F4	62	9D
Audio Mode	NEC	X3	F4	9E	61
USB-C	NEC	X3	F4	5C	A3

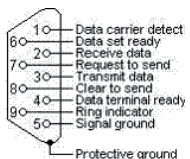
## Code d'adresse

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

## Tableau de commande RS232

<Affectation de broches pour ces deux extrémités>

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



<Interface>

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

## <Tableau de commande RS232>

Fonction	Statut	Action	cmd
Alimentation	Écriture	Allumer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x00 0x00 0x5D
		Éteignez	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x01 0x00 0x5E
	Lecture	État d'alimentation (allumé/éteint)	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x00 0x5E
Rétablir tous les param.	Exécuter		0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x02 0x00 0x5F
Réinitialiser réglages couleur	Exécuter		0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2A 0x00 0x87
Écran d'accueil	Écriture	Bleu	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x01 0x68
		ViewSonic	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x02 0x69
		Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x04 0x6B
	Lecture	État de l'écran d'accueil	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0A 0x68
Arrêt rapide	Écriture	Désactiver	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0B 0x00 0x68
		Activer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0B 0x01 0x69
	Lecture	État Arrêt rapide	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0B 0x69
Mode Haute altitude	Écriture	Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x00 0x69
		Activ.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x01 0x6A
	Lecture	État Mode Haute altitude	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0C 0x6A
Mode lampe	Écriture	Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x00 0x6D
		Eco	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x01 0x6E
		Dynamic Eco	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x02 0x6F
		SuperÉco	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x03 0x70
	Lecture	État Mode lampe	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x10 0x6E
Message	Écriture	Message Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x00 0x84
		Message Activ.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x01 0x85
	Lecture	État du message	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x27 0x85

Position du projecteur	Écriture	Sol avant	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x00 0x5E
		Sol arrière	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x01 0x5F
		Plafond arr.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x02 0x60
		Plafond avant	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x03 0x61
	Lecture	état de la position du projecteur	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x00 0x5F
Sync 3D	Écriture	ÉTEINT	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x00 0x7E
		Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x01 0x7F
		Trame séquentiel.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x02 0x80
		Combinaison trame	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x03 0x81
		Haut-bas	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x04 0x82
		Côte-à-côte	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x05 0x83
	Lecture	Statut sync 3D	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x20 0x7F
Inverser sync 3D	Écriture	Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x00 0x7F
		Activ.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x01 0x80
	Lecture	État inverser sync 3D	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x21 0x80
Contraste	Écriture	Diminuer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x00 0x60
		Augmenter	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x01 0x61
	Lecture	Taux de contraste	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x02 0x61
Luminosité	Écriture	Diminuer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x00 0x61
		Augmenter	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x01 0x62
	Lecture	Luminosité	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x03 0x62

Format	Écriture	Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x00 0x62
		4:3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x02 0x64
		16:9	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x03 0x65
		16:10	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x04 0x66
		2,35:1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x07 0x69
	Natif	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x09 0x6B	
	Lecture	Format	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x04 0x63
Réglage auto	Exécuter		0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x05 0x00 0x63
Position horizontale	Écriture	Droite	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x01 0x65
		Gauche	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x00 0x64
	Lecture	Position horizontale	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x06 0x65
Position verticale	Écriture	Haut	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x00 0x65
		Bas	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x01 0x66
	Lecture	lecture Position verticale	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x07 0x66
Température des couleurs	Écriture	Température des couleurs-Chaud	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x00 0x66
		Température des couleurs-Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x01 0x67
		Température des couleurs-Froid	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x03 0x69
	Lecture	État de la température des couleurs	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x08 0x67
Blank	Écriture	Activ.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x01 0x68
		Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x00 0x67
	Lecture	État vide	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x09 0x68
Trapèze-Vertical	Écriture	Diminuer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x00 0x68
		Augmenter	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x01 0x69
	Lecture	État du trapèze	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0A 0x69

Mode couleur	Écriture	Luminosité max.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x00 0x69
		Sports	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x11 0x7A
		Standard	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x04 0x6D
		Jeux	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x12 0x7B
		Film	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x08 0x71
	Lecture	État du mode prédéfini	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0B 0x6A
Couleur primaire	Écriture	Couleur primaire R	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x00 0x6E
		Couleur primaire V	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x01 0x6F
		Couleur primaire B	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x02 0x70
		Couleur primaire C	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x03 0x71
		Couleur primaire M	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x04 0x72
	Couleur primaire J	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x05 0x73	
Lecture	État de la couleur primaire	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x10 0x6F	
Nuance	Écriture	Diminuer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x00 0x6F
		Augmenter	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x01 0x70
Lecture	Nuance	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x11 0x70	
Saturation	Écriture	Diminuer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x00 0x70
		Augmenter	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x01 0x71
	Lecture	Saturation	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x12 0x71
Gain	Écriture	Diminuer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x00 0x71
		Augmenter	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x01 0x72
Lecture	Gain	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x13 0x72	
Figer	Écriture	Activ.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x01 0x60
		Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x00 0x5F
	Lecture	État de figer	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x00 0x60

Entrée source	Écriture	VGA	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x00 0x60
		HDMI 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x03 0x63
		HDMI 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x07 0x67
		USB-C	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x0f 0x6f
	Composite	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x05 0x65	
Lecture	Source	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x01 0x61	
Recherche auto rapide	Écriture	Activ.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x01 0x62
		Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x00 0x61
	Lecture	État de recherche auto rapide	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x02 0x62
Muet	Écriture	Activ.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x01 0x61
		Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x00 0x60
	Lecture	État muet	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x00 0x61
Volume	Écriture	Augmenter	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x01 0x00 0x61
		Diminuer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x02 0x00 0x62
		Réglage du volume	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x2A 0x11 0x9A
	Lecture	Volume	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x03 0x64

Langue	Écriture	ENGLISH	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x00 0x61
		FRANÇAIS	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x01 0x62
		DEUTSCH	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x02 0x63
		ITALIANO	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x03 0x64
		ESPAÑOL	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x04 0x65
		РУССКИЙ	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x05 0x66
		繁體中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x06 0x67
		简体中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x07 0x68
		日本語	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x08 0x69
		한국어	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x09 0x6A
		Svenska	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0a 0x6B
		Nederlands	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0b 0x6C
		Türkçe	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0c 0x6D
		Čeština	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0d 0x6E
		Português	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0e 0x6F
		ไทย	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0f 0x70
		Polski	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x10 0x71
		Suomi	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x11 0x72
		العربية	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x12 0x73
	Indonesian	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x13 0x74	
हिन्दी	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x14 0x75		
Tiếng Việt	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x15 0x76		
Durée lampe	Lecture	Langue	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x00 0x62
	Écriture	Réinitialiser la durée d'utilisation de la lampe	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x01 0x00 0x62
Durée lampe	Lecture	Durée d'utilisation de la lampe	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x01 0x63
	Écriture	Réinitialiser la durée d'utilisation de la lampe	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x01 0x00 0x62




Format HDMI	Écriture	RVB	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x00 0x85
		YUV	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x01 0x86
		Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x02 0x87
Portée HDMI	Écriture	Optimisé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x00 0x86
		Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x01 0x87
		Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x02 0x88
CEC	Écriture	Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x00 0x88
		Activ.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x01 0x89
	Lecture	État CEC	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x2B 0x89
État d'erreur	Lecture	État d'erreur de lecture	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0C 0x0D 0x66
Brilliant Color	Écriture	Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x00 0x6D
		Brilliant Color <sub>1</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x01 0x6E
		Brilliant Color <sub>2</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x02 0x6F
		Brilliant Color <sub>3</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x03 0x70
		Brilliant Color <sub>4</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x04 0x71
		Brilliant Color <sub>5</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x05 0x72
		Brilliant Color <sub>6</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x06 0x73
		Brilliant Color <sub>7</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x07 0x74
		Brilliant Color <sub>8</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x08 0x75
		Brilliant Color <sub>9</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x09 0x76
	Brilliant Color <sub>10</sub>	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x0A 0x77	
Lecture	État de Brilliant Color	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0F 0x6E	

Couleur de l'écran	Écriture	Couleur de l'écran Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x32 0x00 0x8F
		Tableau noir	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x32 0x01 0x90
		Tableau vert	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x32 0x02 0x91
		Tableau blanc	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x32 0x03 0x92
	Lecture	État de la couleur de l'écran	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x32 0x90
Surbalayage	Écriture	Surbalayage Désact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x00 0x90
		Surbalayage 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x01 0x91
		Surbalayage 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x02 0x92
		Surbalayage 3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x03 0x93
		Surbalayage 4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x04 0x94
		Surbalayage 5	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x05 0x95
	Lecture	État de surbalayage	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x33 0x91
Touche distante	Écriture	Menu	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0F 0x61
		Quitter	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x13 0x65
		Haut	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0B 0x5D
		Bas	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0C 0x5E
		Gauche	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0D 0x5F
		Droite	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0E 0x60
		Source	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x04 0x56
		Entrée	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x15 0x67
		Auto	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x08 0x5A

# Fréquences de fonctionnement

RVB analogique			
Signal	Résolution (points)	Format	Fréquence de rafraîchissement (Hz)
VGA	640 x 480	4:3	60/72/75/85
SVGA	800 x 600	4:3	60/72/75/85
XGA	1024 x 768	4:3	60/70/75/85
	1152 x 864	4:3	75
WXGA	1280 x 768	15:9	60
	1280 x 800	16:10	60/75/85
	1360 x 768	16:9	60
Quad-VGA	1280 x 960	4:3	60/85
SXGA	1280 x 1024	5:4	60
SXGA+	1400 x 1050	4:3	60
WXGA+	1440 x 900	16:10	60
UXGA	1600 x 1200	4:3	60
HD	1280 x 720	16:9	60
MAC 13"	640 x 480	4:3	67
MAC 16"	832 x 624	4:3	75
MAC 19"	1024 x 768	4:3	75
MAC 21"	1152 x 870	4:3	75

<b>HDMI</b>			
Signal	Résolution (points)	Format	Fréquence de rafraîchissement (Hz)
VGA	640 x 480	4:3	60
SVGA	800 x 600	4:3	60
XGA	1024 x 768	4:3	60
WXGA	1280 x 768	15:9	60
	1280 x 800	16:10	60
	1360 x 768	16:9	60
Quad-VGA	1280 x 960	4:3	60
SXGA	1280 x 1024	5:4	60
SXGA+	1400 x 1050	4:3	60
WXGA+	1440 x 900	16:10	60
HDTV (1080p)	1920 x 1080	16:9	50 / 60
HDTV (1080i)	1920 x 1080	16:9	50 / 60
HDTV (720p)	1280 x 720	16:9	50 / 60
SDTV (480p)	720 x 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576p)	720 x 576	4:3 / 16:9	50
SDTV (480i)	720 x 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576i)	720 x 576	4:3 / 16:9	50

<b>3D (signal HDMI inclus)</b>			
Signal	Résolution (points)	Format	Fréquence de rafraîchissement (Hz)
SVGA	800 x 600	4:3	60* / 120**
XGA	1024 x 768	4:3	60* / 120**
HD	1280 x 720	16:9	50* / 60* / 120**
WXGA	1280 x 800	16:9	60* / 120**
pour Signal vidéo			
Signal	Résolution (points)	Format	Fréquence de rafraîchissement (Hz)
SDTV (480i)***	720 x 480	4:3 / 16:9	60
 <p><b>* Les signaux 60 Hz sont pris en charge pour les formats Côte-à-côte, Haut-bas et Trame séquentiel.</b></p> <p><b>** Les signaux 120 Hz sont pris en charge pour le format Trame séquentiel. seulement.</b></p> <p><b>*** Le signal vidéo (SDTV 480i) est pris en charge pour le format Trame séquentiel. seulement.</b></p>			


<b>HDMI 3D</b>			
En format <b>Trame séquentiel</b> .			
Signal	Résolution (points)	Format	Fréquence de rafraîchissement (Hz)
1080p	1920 x 1080	16:9	23,98/24
720p	1280 x 720	16:9	50/59,94/60
En format <b>Côte-à-côte</b>			
Signal	Résolution (points)	Format	Fréquence de rafraîchissement (Hz)
1080i	1920 x 1080	16:9	50/59,94/60
En format <b>Haut-bas</b>			
Signal	Résolution (points)	Format	Fréquence de rafraîchissement (Hz)
1080p	1920 x 1080	16:9	23,98/24
720p	1280 x 720	16:9	50/59,94/60

<b>Vidéo composantes</b>			
Signal	Résolution (points)	Format	Fréquence de rafraîchissement (Hz)
HDTV (1080p)	1920 x 1080	16:9	50 / 60
HDTV (1080i)	1920 x 1080	16:9	50 / 60
HDTV (720p)	1280 x 720	16:9	50 / 60
SDTV (480p)	720 x 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576p)	720 x 576	4:3 / 16:9	50
SDTV (480i)	720 x 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576i)	720 x 576	4:3 / 16:9	50

<b>Vidéo composite</b>		
Signal	Format	Fréquence de rafraîchissement (Hz)
NTSC	4:3	60
PAL	4:3	50
PAL60	4:3	60
SECAM	4:3	50

# Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

 Tous les modèles ne peuvent pas être achetés dans votre région.

<b>Caractéristique du produit</b>	
Résolution	0,65" 1080p (1920 x 1080)
Rapport de projection	0,69~0,83
Système d'affichage	DMD 1 puce
Type de lampe	240 W (RLC-118)
<b>Connecteur d'entrée</b>	
Entrée RVB	1
Entrée composantes	partagée avec entrée RVB
Entrée composite	1
Entrée audio	1
Mini USB	1 (mise à niveau du micrologiciel)
HDMI (1.4a)	2
USB-C	1
<b>Connecteur de sortie</b>	
Sortie audio	1
Haut-parleur	5 W
<b>Terminal de contrôle</b>	
Contrôle série RS-232	1 x 9 broches
Récepteur IR	1 (avant)
<b>Caractéristiques mécaniques</b>	
Poids net	2,7 kg (5,95 lb)
<b>Caractéristiques électriques</b>	
Source d'alimentation	100 à 240 V CA, 50 à 60 Hz
Consommation	STD : 295 W (max) ; < 0,5 W (veille)
<b>Caractéristiques environnementales</b>	
Température de fonctionnement	0°C à 40°C, au niveau de la mer
Altitude de fonctionnement	0 à 1499 m à 5°C à 35°C 1500 à 3000 m à 5°C à 25°C (avec <b>Mode Haute altitude</b> activé)
Humidité relative en fonctionnement	10%–90% (sans condensation)

# *Informations de copyright*

---

## **Copyright**

Copyright © 2018. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de ViewSonic Corporation.

## **Clause de non-responsabilité**

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

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



## Service clientèle

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

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

Pays / Région	Site Internet	T= Téléphone F= Fax	Courrier électronique
France et autres pays francophones en Europe	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/fr/">www.viewsoniceurope.com/fr/</a>	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/">www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/</a>	service_fr@viewsoniceurope.com
Canada	<a href="http://www.viewsonic.com">www.viewsonic.com</a>	T= 1-866-463-4775	service.ca@viewsonic.com
Suisse	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/de/">www.viewsoniceurope.com/de/</a>	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/">www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/</a>	service_ch@viewsoniceurope.com
Belgique (Français)	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/fr/">www.viewsoniceurope.com/fr/</a>	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/">www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/</a>	service_be@viewsoniceurope.com
Luxembourg (Français)	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/fr/">www.viewsoniceurope.com/fr/</a>	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/">www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/</a>	service_lu@viewsoniceurope.com

# Garantie Limitée

## ViewSonic® Projecteur

### Ce que la garantie couvre:

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

### Garantie limitée générale de un (1) ans

La durée de garantie standard de ViewSonic est d'un (1) an pour tous les modèles de produits dans tous les pays, sauf si une durée de garantie plus longue est spécifiée et proposée par ViewSonic. Veuillez consulter le site Web de ViewSonic pour votre pays afin de vérifier les variantes de modèles et les conditions locales, et de déterminer si le modèle de produit dans votre pays est éligible à une durée de garantie plus longue.

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

Dans les cas d'usage intensif, à savoir par une utilisation du projecteur durant plus de quatorze (14) heures par jour en moyenne, pour l'Amérique du Nord et du Sud : Un (1) an de garantie pour toutes les pièces à l'exclusion de la lampe, un (1) an de garantie pour la main-d'œuvre et quatre-vingt-dix (90) jours de garantie pour la lampe originale, à compter de la date de l'achat d'origine. Pour l'Europe : Un (1) an de garantie pour toutes les pièces à l'exclusion de la lampe, un (1) an de garantie pour la main-d'œuvre et quatre-vingt-dix (90) jours de garantie pour la lampe originale, à compter de la date de l'achat d'origine. Autres régions ou pays : Veuillez vérifier auprès de votre revendeur local ou du bureau local de ViewSonic pour obtenir les informations sur la garantie.

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

### Qui est protégé par la garantie :

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

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

1. Tout produit sur lequel le numéro de série a été effacé, modifié ou retiré.
2. Tout dommage, détérioration ou problème de fonctionnement résultant :
  - a. D'un accident, d'un abus, d'une mauvaise utilisation, d'une négligence, d'un incendie, d'un contact avec de l'eau, d'un orage électrique ou de toute autre calamité naturelle, d'un mauvais entretien, d'une modification non autorisée de l'appareil ou du non-respect des instructions fournies avec le produit.
  - b. D'un usage en dehors des spécifications du produit.
  - c. D'un usage du produit dans un autre but que celui prévu pour le produit ou dans des conditions anormales d'utilisation.
  - d. D'une réparation ou d'une tentative de réparation par une personne non autorisée par ViewSonic.
  - e. De dommages suite à l'expédition du produit.
  - f. De la désinstallation ou de l'installation du produit.
  - g. De causes externes au produit, telles que des fluctuations du courant électrique ou d'une panne de courant.
  - h. De l'usage d'accessoires ou de pièces non conformes aux spécifications de ViewSonic.
  - i. De l'usure normale.
  - j. De toute autre cause non reliée à un défaut de l'appareil.
3. Frais de service liés à la désinstallation, à l'installation et à la configuration.

**Comment obtenir un service:**

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

**Limite des garanties implicites:**

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

**Exclusion des dommages:**

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

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

**Effet de la loi locale:**

Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient selon les autorités locale. Certaines gouvernances locales n'autorisent pas les limitations des garanties implicites et / ou n'autorisent pas l'exclusion des dommages fortuits ou consécutifs, les limitations et exclusions susmentionnées peuvent donc ne pas s'appliquer à vous le cas échéant.

**Ventes Hors U.S.A. et Canada:**

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

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

Pour les utilisateurs en Europe et en Russie, les informations détaillées concernant la garantie sont disponibles sur notre site web à l'adresse suivante [www.viewsonic-europe.com](http://www.viewsonic-europe.com) sous la rubrique Support/Warranty Information.

