

ViewSonic®



LS625X/LS625W **DLP Projector** **Guía del usuario**

IMPORTANTE: Por favor lea la siguiente Guía del Usuario para obtener información importante acerca de la correcta instalación y utilización del producto, y cómo registrar el dispositivo para servicios futuros. La información de la garantía incluida en la presente Guía del Usuario detalla la cobertura limitada que le brinda ViewSonic Corporation, la cual también está disponible en inglés en nuestro sitio Web [http:// www.viewsonic.com](http://www.viewsonic.com) o en diferentes idiomas mediante el cuadro de selección regional ubicado en la esquina superior derecha del sitio. "Antes de operar su equipo lea cuidadosamente las instrucciones en este manual"

Modelo N.º VS17442/VS17443

Información de conformidad

Declaración FCC

Este dispositivo cumple con la disposición 15 de la Normativa FCC. El funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones: (1) este dispositivo no debe causar interferencias dañinas, y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo aquellas interferencias que pudieran causar un funcionamiento no deseado.

Este equipo ha sido probado y se ha determinado que cumple con los límites para ser un dispositivo digital de clase B según la disposición 15 de la Normativa FCC. Estos límites han sido diseñados para ofrecer una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y emite energía de frecuencia de radio y, si no se instala y se utiliza según sus instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones de radio. No obstante, no hay garantía de que no ocurran interferencias en una instalación particular. Si este equipo causara interferencias dañinas para la recepción de radio o televisión, algo que puede ser determinado apagando y encendiendo el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir dichas interferencias realizando una o más de las siguientes indicaciones:

- Reoriente o reubique la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo en un enchufe que provenga de un circuito eléctrico diferente al que esté conectado el receptor.
- Consulte a su distribuidor o a un técnico de radio / TV con experiencia para que le ayude.

Advertencia: Queda advertido de que las modificaciones o cambios no aprobados expresamente por la parte responsable de conformidad podrían anular su autoridad para utilizar el equipo.

Para Canadá

- Este aparato digital de clase B cumple con la normativa canadiense ICES-003.
- Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Conformidad CE en los países europeos

CE Este dispositivo cumple con la directiva EMC 2014/30/EU y la directiva de Bajo Voltaje 2014/35/EU.

La siguiente información solo va dirigida a los estados miembros de la UE:


La marca tiene la conformidad con la Directiva de equipos electrónicos y residuos eléctricos 2012/19/EU (WEEE).

La marca indica el requisito de que NO se puede tirar el equipo, incluyendo cualquier batería utilizada o los acumuladores, como con los residuos municipales no clasificados, teniéndose que utilizar los sistemas de recogida de residuos disponibles.

Si las baterías, acumuladores y células de los botones incluidos en este equipo muestran el símbolo químico Hg, Cd o Pb, se indica que la batería posee un contenido metálico alto de más del 0,0005% de mercurio, más del 0,002% de cadmio o más del 0,004% de plomo.



Instrucciones importantes de seguridad

1. Lea estas instrucciones.
2. Guarde estas instrucciones.
3. Tenga en cuenta todas las advertencias.
4. Siga todas las instrucciones.
5. No utilice esta unidad cerca del agua.
6. Límpiela con un paño suave y seco.
7. No bloquee ninguna abertura de ventilación. Instale la unidad según las instrucciones del fabricante.
8. No la instale cerca de fuentes de calor, como radiadores, registradores de calor, estufas o cualquier otro dispositivo (incluyendo amplificadores) que produzcan calor.
9. No manipule la finalidad de seguridad del enchufe polarizado o tipo de tierra. Un enchufe polarizado tiene dos clavijas, siendo una más ancha que la otra. El enchufe tipo de tierra posee dos clavijas normales y una tercera clavija. La clavija ancha y la tercera clavija han sido diseñadas para su seguridad. Si el enchufe suministrado no entrase en el enchufe de su pared, consulte a un electricista para sustituir el enchufe obsoleto.
10. Proteja el cable de la fuente de alimentación contra las pisadas o las presiones, en particular en la zona de los enchufes. Coloque unos recipientes adecuados y el punto desde el que saldrán de la unidad. Asegúrese de que el enchufe esté cerca de la unidad para que sea fácilmente accesible.
11. Utilice únicamente los complementos / accesorios especificados por el fabricante.
12. Utilice el dispositivo con el carrito, stand, trípode, soporte o mesa especificado exclusivamente por el fabricante o vendido con la unidad. Cuando se utilice un carrito, tenga cuidado cuando mueva la combinación del carrito / unidad para evitar que se caiga al suelo. 
13. Desconecte la unidad cuando no vaya a ser utilizada durante un largo periodo de tiempo.
14. Consulte todo el mantenimiento al personal de mantenimiento cualificado. El mantenimiento es requerido cuando la unidad ha sido dañada de alguna forma, como por ejemplo: si el cable de alimentación o el enchufe están dañados; si se ha derramado líquido o si se han caído objetos sobre la unidad; si la unidad se ha expuesto a la lluvia o la humedad; o si la unidad no funciona con normalidad o si se ha caído.

Declaración de cumplimiento de la RoHS2

Este producto ha sido diseñado y fabricado cumpliendo la Directiva 2011/65/EU del Parlamento Europeo y el Consejo para la restricción del uso de ciertas sustancias peligrosas en equipos eléctricos y electrónicos (Directiva RoHS2) y se considera que cumple con los valores de concentración máximos publicados por el European Technical Adaptation Committee (Comité Europeo de Adaptaciones Técnicas) (TAC) tal y como se muestra a continuación:

Sustancia	Concentración máxima propuesta	Concentración Real
Plomo (Pb)	0,1%	< 0,1%
Mercurio (Hg)	0,1%	< 0,1%
Cadmio (Cd)	0,01%	< 0,01%
Cromo Hexavalente (Cr ⁶⁺)	0,1%	< 0,1%
Bifenilos polibrominados (PBB)	0,1%	< 0,1%
Éteres Difeníles Polibrominados (PBDE)	0,1%	< 0,1%

Ciertos componentes de los productos indicados más arriba están exentos bajo el Apéndice III de las Directivas RoHS2 tal y como se indica a continuación:

Ejemplos de los componentes exentos:

1. Mercurio en lámparas fluorescentes de cátodo frío y lámparas fluorescentes de electrodo externo (CCFL y EEFL) para usos especiales sin sobrepasar (por lámpara):
 - (1) Longitud pequeña (≤ 500 mm): máximo de 3,5 por lámpara.
 - (2) Longitud media (> 500 mm y ≤ 1.500 mm): máximo de 5 mg por lámpara.
 - (3) Longitud grande (> 1.500 mm): máximo de 13 mg por lámpara.
2. Plomo en el vidrio de los tubos de rayos catódicos.
3. Plomo en el vidrio de los tubos fluorescentes sin sobrepasar el 0,2 % en peso.
4. Plomo como elemento de aleación en aluminio que contenga hasta un 0,4 % de su peso en plomo.
5. Aleación de cobre que contenga hasta un 4 % de su peso en plomo.
6. Plomo en pastas de soldadura de alta temperatura de fusión (es decir, aleaciones de plomo que contengan en peso un 85 % de plomo o más).
7. Componentes eléctricos y electrónicos que contengan plomo en un vidrio o cerámica de un tipo distinto de la cerámica dieléctrica de condensadores, por ejemplo, dispositivos piezoelectrónicos, o en un compuesto de matrices de vidrio o cerámica.

Información del copyright

Copyright © ViewSonic® Corporation, 2019. Todos los derechos reservados.
Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas de Apple Inc.
Microsoft, Windows, Windows NT y el logo de Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países.
ViewSonic, el logo de los tres pájaros, OnView, ViewMatch y ViewMeter son marcas registradas de ViewSonic Corporation.
VESA es una marca registrada de Video Electronics Standards Association. DPMS y DDC son marcas registradas de VESA.
PS/2, VGA y XGA son marcas registradas de International Business Machines Corporation.
Exención de responsabilidad: ViewSonic Corporation no será responsable de las omisiones ni de los errores técnicos o editoriales contenidos en este documento; De igual forma, no será responsable de los daños accidentales o resultantes del suministro de este material, el rendimiento o la utilización de este producto.
Con el objetivo de seguir mejorando el producto, ViewSonic Corporation se reserva el derecho de modificar las especificaciones del producto sin previo aviso. La información contenida en este documento puede cambiar sin previo aviso.
No se permite la copia, reproducción o transmisión a través de cualquier modo de ninguna parte de este documento para cualquiera que sea el motivo sin el previo permiso por escrito de ViewSonic Corporation.

Registro del producto

Para satisfacer posibles necesidades futuras referentes al producto y para recibir información adicional sobre este a medida que esté disponible, visite la sección correspondiente a su región en el sitio web de ViewSonic para registrar su producto en línea.

Registrar su producto es la mejor forma de prepararse ante futuras necesidades de servicio al cliente.

Imprima esta guía de usuario y complete la información de la sección “Para sus registros”.

Para más información, consulte la sección “Atención al cliente” en esta guía.

Para su información

Nombre del producto:	LS625X/LS625W ViewSonic DLP Projector
Número del modelo:	VS17442/VS17443
Número del documento:	LS625X/LS625W_UG_ESP Rev.1A 01-25-19
Número de serie:	_____
Fecha de compra:	_____

Desecho del producto al final de su vida útil

La lámpara de este producto contiene mercurio, lo que puede representar un peligro para usted y para el medioambiente. Sea cuidadoso y deseche de este producto de acuerdo con las leyes locales, estatales y federales.

ViewSonic es respetuoso con el medioambiente y está comprometido a trabajar y vivir de una manera que sea respetuosa con el medioambiente. Gracias por ser parte de una forma de Computación más Inteligente y más Verde. Visite el sitio web de ViewSonic para saber más.

EE.UU. y Canadá: <http://www.viewsonic.com/company/green/recycle-program/>

Europa: <http://www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/>

Taiwán: <http://recycle.epa.gov.tw/>

Table des matières

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

Utilisation du projecteur en mode veille	43
Mise hors tension du projecteur	44
Fonctionnement du menu.....	45
Description de chaque menu.....	48

Maintenance..... 52

Entretien du projecteur	52
Voyant DEL.....	53

Dépannage 54

Caractéristiques 55

Caractéristiques du projecteur.....	55
Spécifications du fusible	55
Dimensions.....	56
Installation au plafond.....	56
Chronogramme.....	57

Informations relatives au droit d'auteur 61

Copyright	61
Clause de non-responsabilité	61

Annexe..... 62

Tableau des commandes IR	62
Code d'adresse	63
Tableau des commandes RS232.....	64

Instructions de sécurité essentielles

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

Consignes de sécurité

- **Veillez lire ce manuel attentivement avant d'utiliser le projecteur.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.
- **Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation.** L'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.
- **Confiez l'entretien à du personnel de service qualifié.**
- **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur ni de retirer le couvercle de l'objectif lorsque la lampe du projecteur est allumée.**
- Dans certaines régions, cela peut causer une instabilité de la tension de ligne. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer ou s'interrompre, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS).**
- Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.
- Ne placez pas le projecteur sur un chariot, un support ou un câble instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.
- N'essayez en aucun cas de démonter le projecteur. Le projecteur contient des pièces à haute tension qui peuvent provoquer l'électrocution, voire la mort, si elles entrent en contact avec le corps humain. Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer toute autre protection. Confiez toute tâche de maintenance à un technicien qualifié.
- Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.
 - Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs, et l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
 - Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple dans une voiture aux vitres fermées.
 - Emplacements soumis à un taux d'humidité excessif, poussiéreux ou enfumés risquant de détériorer les composants optiques, de réduire la durée de vie de l'appareil ou d'assombrir l'image.
 - Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
 - Emplacements dont la température dépasse 35°C/95°F.
 - Emplacements à plus de 5 000 m (16 500 pieds) d'altitude.

- N'obstruez pas les orifices de ventilation. Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.
 - Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
 - Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
 - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.
- Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet. Ces actes peuvent endommager le projecteur lui-même, et causer des accidents ou des blessures corporelles.
- Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement sur le projecteur pourrait provoquer des dégâts. Si le projecteur devient humide, débranchez le câble d'alimentation de la prise de courant et contactez votre centre de réparations local pour toutes réparations.
- Ce produit peut être monté sur un support de suspension au plafond pour une projection arrière.



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

- De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.
- N'utilisez pas le levier de sécurité lors du transport ou de l'installation. Le levier de sécurité doit uniquement être utilisé avec des câbles antivol disponibles dans le commerce.

Instructions de sécurité pour le montage au plafond du projecteur

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

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

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

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



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



Introduction

Caractéristiques du projecteur

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

Il présente les caractéristiques suivantes.

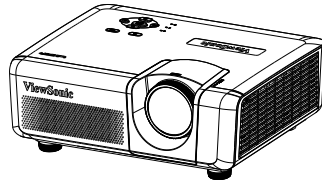
- Le mode couleurs propose différentes options conçues pour différents projecteurs.
- Compatible avec NTSC, PAL, SECAM et HDTV
- La borne D-Sub 15 broches peut être connectée à la vidéo analogique
- Équipé d'une connexion HDMI, prend en charge HDCP (sauf pour PA501S)
- Menus d'affichage à l'écran multilingues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

Contenu de l'emballage

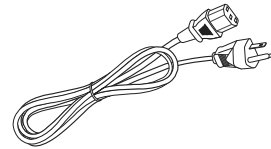
Déballez le produit avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur.

Accessoires fournis

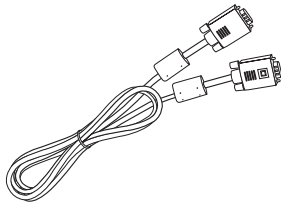
 Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.



Projecteur



Cordon d'alimentation



Câble VGA



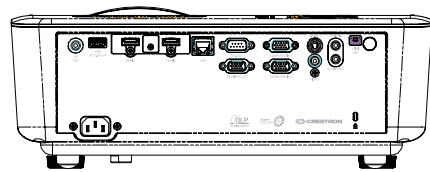
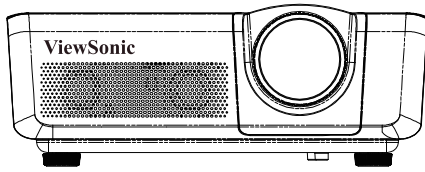
Pile de la télécommande



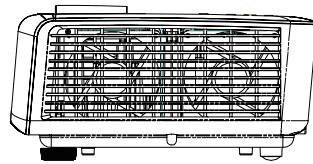
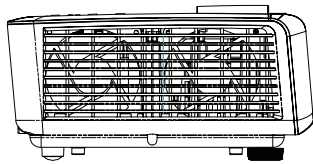
Guide de démarrage rapide

Aspect extérieur du projecteur

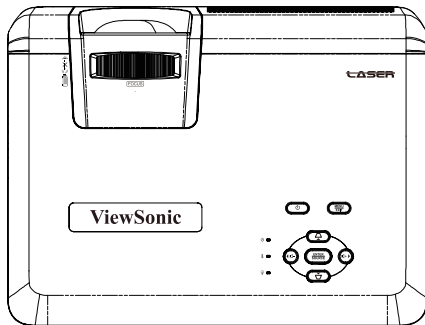
Avant/Arrière



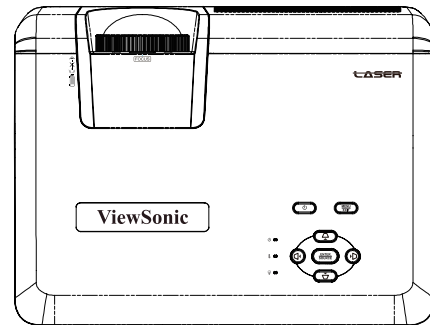
Côté



Dessus

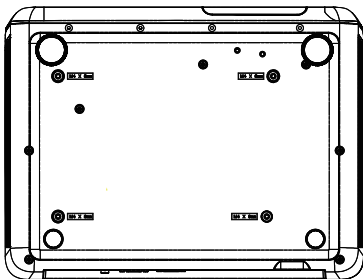


LS625X



LS625W

Bas

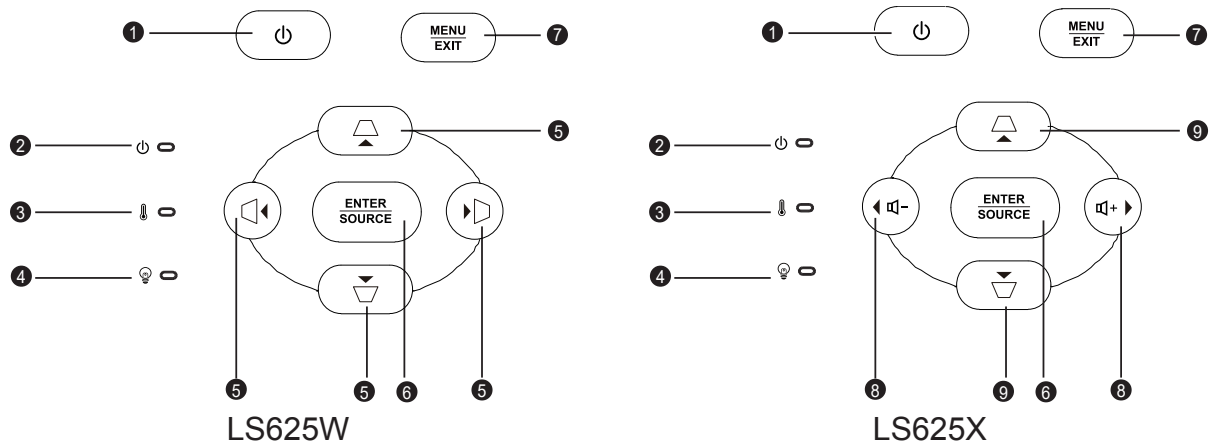









Avertissement

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

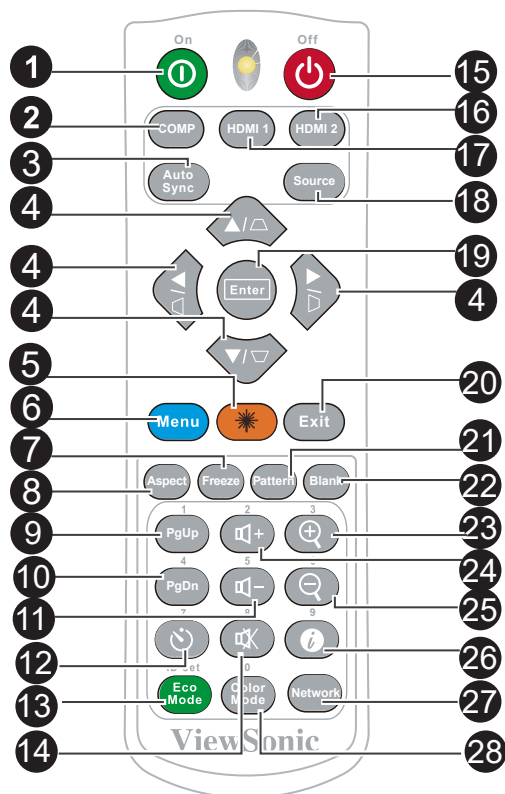
Contrôle et fonctions de l'appareil

Projecteur



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

Télécommande



- | | |
|--|--|
| <p>1. ⏻ Activer
Allumez le projecteur.</p> <p>2. COMP
Sélectionnez l'affichage D-Sub/
composant.</p> <p>3. Synchronisation auto
Vérifie automatiquement la meilleure
qualité pour l'image projetée.</p> <p>4. Bouton de correction de déformation
et bouton de direction
△ / ▽ / ◀ / ▶
Permet de corriger manuellement la
déformation des images due à l'angle
de projection.
◀Gauche/▶Droite/▲Haut/▼Bas
Sélectionne le menu requis pour
effectuer les modifications.</p> <p>5. * (Laser)
Émet un faisceau de pointeur laser visible
utilisable pendant les présentations.</p> <p>6. MENU
Ouvre le menu à l'écran (OSD).</p> <p>7. Figer
Fige l'image projetée.</p> <p>8. Aspect
Pour sélectionner le format d'affichage.</p> | <p>15. ⏻ Désactiver
Retournez le projecteur.</p> <p>16. HDMI 2/HDMI 1
Sélectionnez la source de la vidéo
HDMI affichée.</p> <p>17. SOURCE
Une barre de sélection de la source
s'affiche.</p> <p>18. SOURCE
Une barre de sélection de la source
s'affiche.</p> <p>19. Enter
Sélectionne le menu requis pour
effectuer les modifications.</p> <p>20. Auto Sync
Vérifie automatiquement la meilleure
qualité pour l'image projetée.</p> <p>21. Exit
Ferme le menu à l'écran (OSD).</p> <p>22. Aspect
Pour sélectionner le format d'affichage.</p> <p>23. PgUp
Page précédente.</p> <p>24. PgDn
Page suivante.</p> <p>25. Volume
Diminuez le volume.</p> <p>26. Minuteur de présentation
Affiche le menu de réglages du
minuteur de présentation.</p> <p>27. Mode Éco
Affiche la liste des options du mode
lampe.</p> <p>28. Muet
Permet d'activer ou de désactiver
l'audio du projecteur.</p> |
|--|--|

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

Utilisez le pointeur laser.

Le pointeur laser est un outil professionnel utilisé pour les présentations. Appuyez sur ce bouton pour émettre un faisceau laser. Le faisceau laser émis est dans le spectre visible. Pour générer le faisceau du pointeur en continu, appuyez sur et maintenez la touche [Laser].



Ne regardez pas la lumière du laser et ne la pointez pas vers d'autres personnes. Lisez les avertissements indiqués au dos de la télécommande avant utilisation.

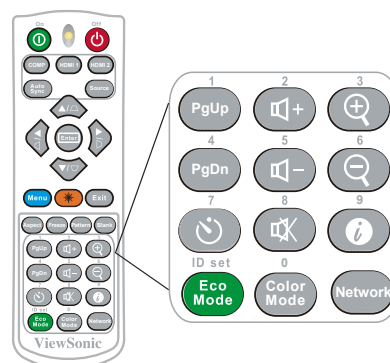
Le pointeur laser n'est pas un jouet. Les parents doivent être conscients des dangers associés à l'énergie laser et placer la télécommande hors de portée des enfants.

Code de télécommande

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

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

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



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

Remote control setting	1
Remote control code	1

Utilisation du curseur de la télécommande

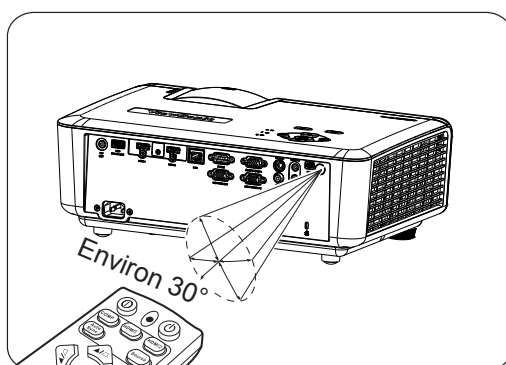
Utilisez la télécommande pour utiliser votre ordinateur lors des présentations, pour plus de flexibilité.

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

Portée efficace de la télécommande

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

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

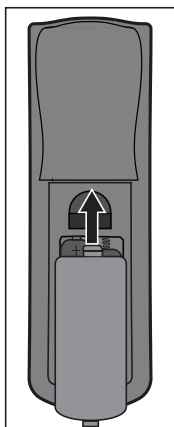


Remarque

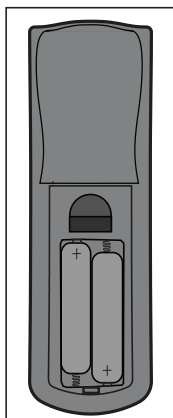
- *Lorsqu'une source de lumière intense comme la lumière du soleil ou une lampe fluorescente éclaire le capteur de la télécommande, la télécommande peut ne pas fonctionner.*
- *Utilisez la télécommande où vous pouvez voir le capteur de télécommande.*
- *Ne secouez pas et ne faites pas tomber la télécommande.*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

Remplacement des piles de la télécommande

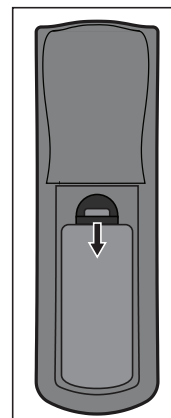
1. Pour ouvrir le couvercle des piles, placez la télécommande dos vers le haut. Appuyez sur la zone indiquée, puis sortez le couvercle des piles vers le haut, dans la direction indiquée.
2. Sortez les piles usées (si nécessaire), puis placez 2 piles AAA conformément à l'orientation indiquée. Le pôle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



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



Installez les piles, comme indiqué dans l'illustration.



Fermez le couvercle des piles.

Avertissement

- Évitez de conserver la télécommande et les piles dans des lieux humides ou chauds, comme une cuisine, une salle de bains, un sauna, un solarium ou une voiture.
- Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.
- Reportez-vous aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales locales pour jeter les piles usées.
- **NE JETEZ PAS** les piles au feu. Cela pourrait causer une explosion.
- Si la pile est déchargée ou si vous risquez de ne pas utiliser la télécommande pendant une longue période, retirez la pile afin d'éviter toute dégradation de la télécommande causée par une fuite de la pile.

Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

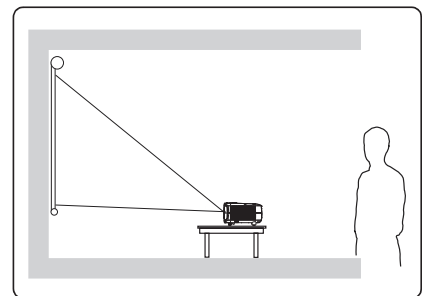
Vous pouvez utiliser la disposition de la salle comme référence ou suivre vos préférences personnelles pour déterminer l'emplacement d'installation. Tenez notamment compte de la taille et de l'emplacement de votre écran, de l'emplacement d'une prise de courant adéquate, ainsi que de la disposition et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

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

1. Sol avant

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

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

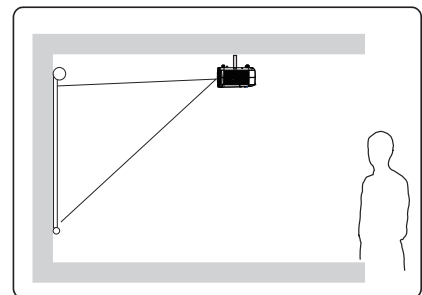


2. Plafond avant

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

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

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

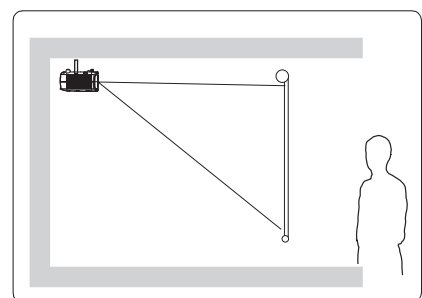


3. Plafond arr.

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

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

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

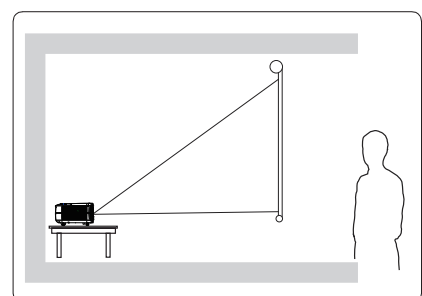


4. Sol arrière

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

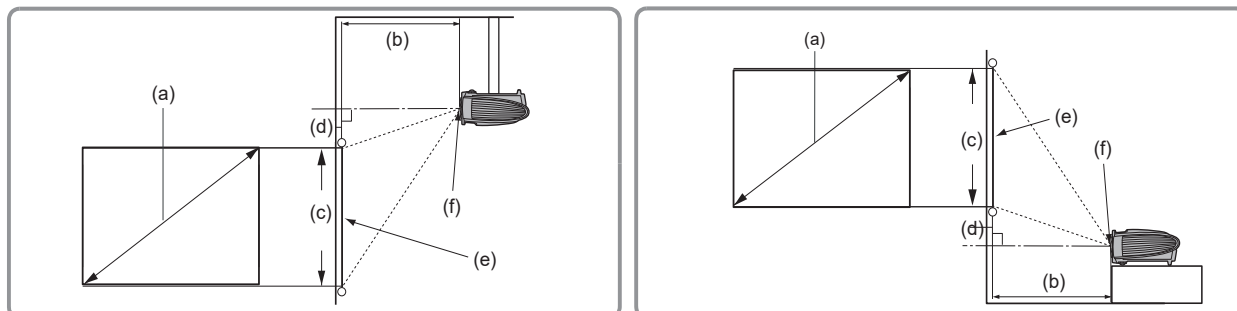
Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

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



Dimensions de projection

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



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

LS625X

(a) Taille de l'écran [pouces (m)]	Affiche une image au format 4:3 sur l'écran 4:3			Affiche une image au format 4:3 sur l'écran 16:9		
	(b) Distance de projection [m (pouces)]	(c) Hauteur de l'image [cm (pouces)]	(d) Décalage vertical [cm (pouces)]	(b) Distance de projection [m (pouces)]	(c) Hauteur de l'image [cm (pouces)]	(d) Décalage vertical [cm (pouces)]
60 (1,5)	0,6 (24)	91 (36)	8,2 (3,2)	0,6 (24)	69 (27)	19,6 (7,7)
70 (1,8)	0,7 (28)	107 (42)	9,5 (3,8)	0,7 (28)	80 (31,5)	22,9 (9,0)
80 (2,0)	0,8 (31)	122 (48)	10,9 (4,3)	0,8 (31)	91 (36)	26,2 (10,3)
90 (2,3)	0,9 (35)	137 (54)	12,3 (4,8)	0,9 (35)	103 (40,5)	29,4 (11,6)
100 (2,5)	1,0 (39)	152 (60)	13,6 (5,4)	1,0 (39)	114 (45)	32,7 (12,9)
120 (3,0)	1,2 (47)	183 (72)	16,4 (6,4)	1,2 (47)	137 (54)	39,2 (15,4)
150 (3,8)	1,5 (59)	229 (90)	20,5 (8,1)	1,5 (59)	171 (67,5)	49,0 (19,3)
200 (5,1)	2,0 (79)	305 (120)	27,3 (10,7)	2,0 (79)	229 (90)	65,4 (25,7)
250 (6,4)	2,5 (98)	381 (150)	34,1 (13,4)	2,5 (98)	286 (112,5)	81,7 (32,2)
300 (7,6)	3,0 (118)	457 (180)	40,9 (16,1)	3,0 (118)	343 (135)	98,1 (38,6)

LS625W

(a) Taille de l'écran [pouces (m)]	Affiche une image au format 16:10 sur l'écran 16:10			Affiche une image au format 16:10 sur l'écran 16:9		
	(b) Distance de projection [m (pouces)]	(c) Hauteur de l'image [cm (pouces)]	(d) Décalage vertical [cm (pouces)]	(b) Distance de projection [m (pouces)]	(c) Hauteur de l'image [cm (pouces)]	(d) Décalage vertical [cm (pouces)]
60 (1,5)	0,67 (26)	81 (31,8)	5,3 (2,1)	0,6 (24)	73 (28,6)	9,4 (3,7)
70 (1,8)	0,79 (31)	94 (37,1)	6,2 (2,4)	0,7 (28)	85 (33,4)	10,9 (4,3)
80 (2,0)	0,91 (36)	108 (42,4)	7,1 (2,8)	0,8 (31)	97 (38,2)	12,5 (4,9)
90 (2,3)	1,03 (40)	121 (47,7)	8,0 (3,1)	0,9 (35)	109 (42,9)	14,1 (5,5)
100 (2,5)	1,14 (45)	135 (53)	8,9 (3,5)	1,0 (39)	121 (47,7)	15,6 (6,2)
120 (3,0)	1,38 (54)	162 (63,6)	10,7 (4,2)	1,2 (47)	145 (57,2)	18,8 (7,4)
150 (3,8)	1,73 (68)	202 (79,5)	13,3 (5,2)	1,5 (59)	182 (71,5)	23,4 (9,2)
200 (5,1)	2,32 (91)	269 (106)	17,8 (7,0)	2,0 (79)	242 (95,4)	31,3 (12,3)
250 (6,4)	2,91 (115)	337 (132,5)	22,2 (8,7)	2,5 (98)	303 (119,3)	39,1 (15,4)
300 (7,6)	3,50 (138)	404 (159)	26,7 (10,5)	3,0 (118)	363 (143,1)	46,9 (18,5)

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

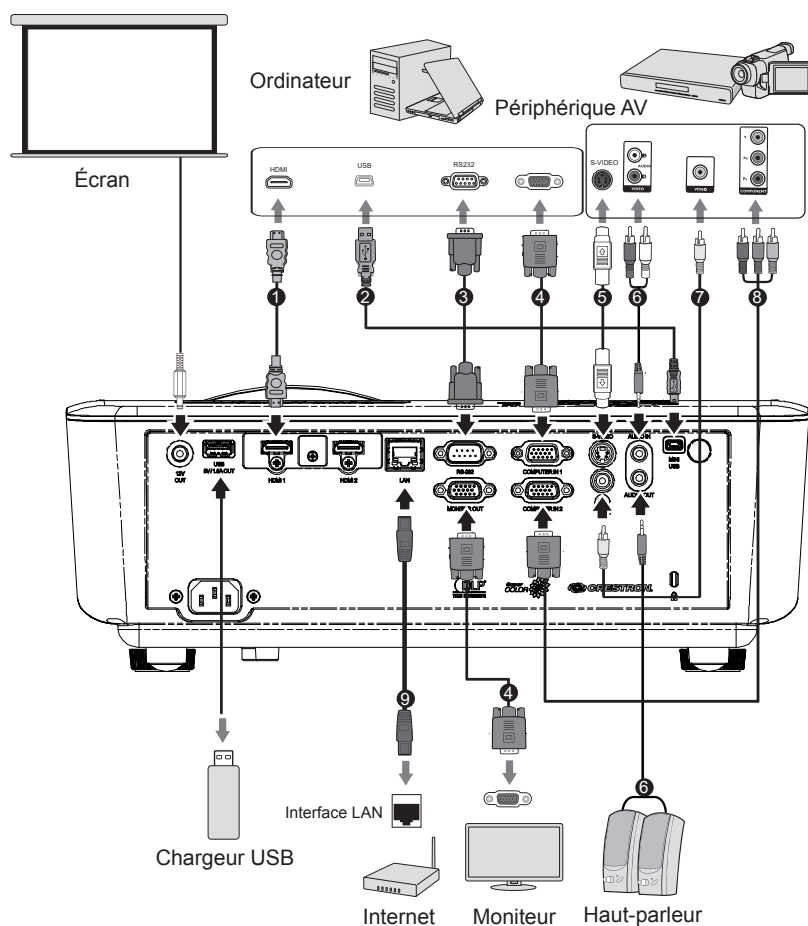
Connexion

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

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

☞ Pour les raccordements illustrés ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis dans l'emballage du projecteur (voir « Contenu de l'emballage »). Vous pouvez vous procurer les câbles de signal requis dans une boutique d'électronique.

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




1. Câble HDMI	6. Câble audio
2. Câble USB (mini-B sur type A)	7. Ligne vidéo composite
3. Câble RS-232	8. Ligne VGA (D-Sub) vers HDTV (RCA)
4. Câble VGA (D-Sub vers D-Sub)	9. Câble RJ45
5. Câble S-VIDÉO	

Connexion à un ordinateur ou à un moniteur

Connexion à un ordinateur

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

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

Connexion à un moniteur

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

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

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

Connexion à d'autres appareils source vidéo

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

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

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

Meilleure qualité vidéo

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

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

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

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

Meilleure qualité vidéo

La méthode S-Vidéo offre une simulation vidéo légèrement meilleure que les vidéos composites standard. Si l'appareil vidéo dispose de prises de sortie Vidéo et S-Vidéo, essayez de favoriser la connexion S-Vidéo.

Consultez « [Connexion à un appareil source de signal S-Vidéo](#) » pour plus d'informations sur la connexion du projecteur à des appareils S-Video.

Moins bonne qualité vidéo

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

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


Connexion audio

Vous pouvez utiliser le haut-parleur du projecteur dans la présentation ou connecter un autre haut-parleur individuel à la prise de sortie audio du projecteur. La sortie audio est contrôlée par la configuration du volume et du mode muet du projecteur.

Connexion à des appareils HDMI

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

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

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

Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composante :

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

- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
 - Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter cet appareil.
1. Munissez-vous d'un adaptateur VGA (D-Sub) composante et connectez l'extrémité dotée de 3 connecteurs de type RCA aux sorties vidéo composante du périphérique vidéo. Effectuez les branchements en fonction des couleurs: vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
 2. Connectez l'extrémité de l'adaptateur VGA (D-Sub) composante (doté d'un connecteur de type D-Sub) à la prise ORDINATEUR 1 ou ORDINATEUR 2 du projecteur.


 Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vous devez également vérifier que les câbles de signal sont bien connectés.

Connexion à un appareil source de signal S-Vidéo

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

- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
 - Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter cet appareil.
1. Prenez un câble S-Vidéo et connectez une extrémité à la sortie S-Vidéo de l'appareil vidéo.
 2. Connectez l'autre extrémité du câble S-Vidéo à la prise S-VIDEO du projecteur.


 Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vous devez également vérifier que les câbles de signal sont bien connectés.

 Si vous avez déjà établi une connexion vidéo composante entre le projecteur et ce périphérique S-Vidéo à l'aide de connexions vidéo composante, il n'est pas nécessaire d'établir de connexion S-Vidéo, puisque cela ferait une seconde connexion inutile et de moins bonne qualité. Pour plus de détails, veuillez consulter « [Connexion à d'autres appareils source vidéo](#) ».

Connexion à des appareils vidéo composite

Examinez votre périphérique vidéo pour déterminer s'il est équipé d'une prise de sortie composite inutilisée :

- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
 - Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter cet appareil.
1. Prenez un câble vidéo et connectez une extrémité à la sortie vidéo composite de l'appareil vidéo.
 2. Connectez l'autre extrémité du câble vidéo à la prise VIDEO du projecteur.

 Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo source est bien sous tension et fonctionne bien correctement. Vous devez également vérifier que les câbles de signal sont bien connectés.

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


Lecture audio avec le projecteur

Vous pouvez utiliser le haut-parleur du projecteur dans la présentation ou connecter un autre haut-parleur individuel à la prise SORTIE AUDIO du projecteur.

Fonctionnement

Activer le projecteur

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

Appuyez sur  pour allumer le projecteur.


Si vous allumez le projecteur pour la première fois, consultez les instructions à l'écran et sélectionnez votre langue pour le menu OSD.

Allumez tous les appareils connectés.

Le projecteur lance automatiquement la recherche de signaux d'entrée. Le coin inférieur droit de l'écran affiche le signal d'entrée actuellement recherché. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message **[AUCUN SIGNAL]** reste affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.


Vous pouvez appuyer sur « Source » pour sélectionner le signal d'entrée souhaité.

Voir « [Activer le projecteur](#) » pour plus de détails.

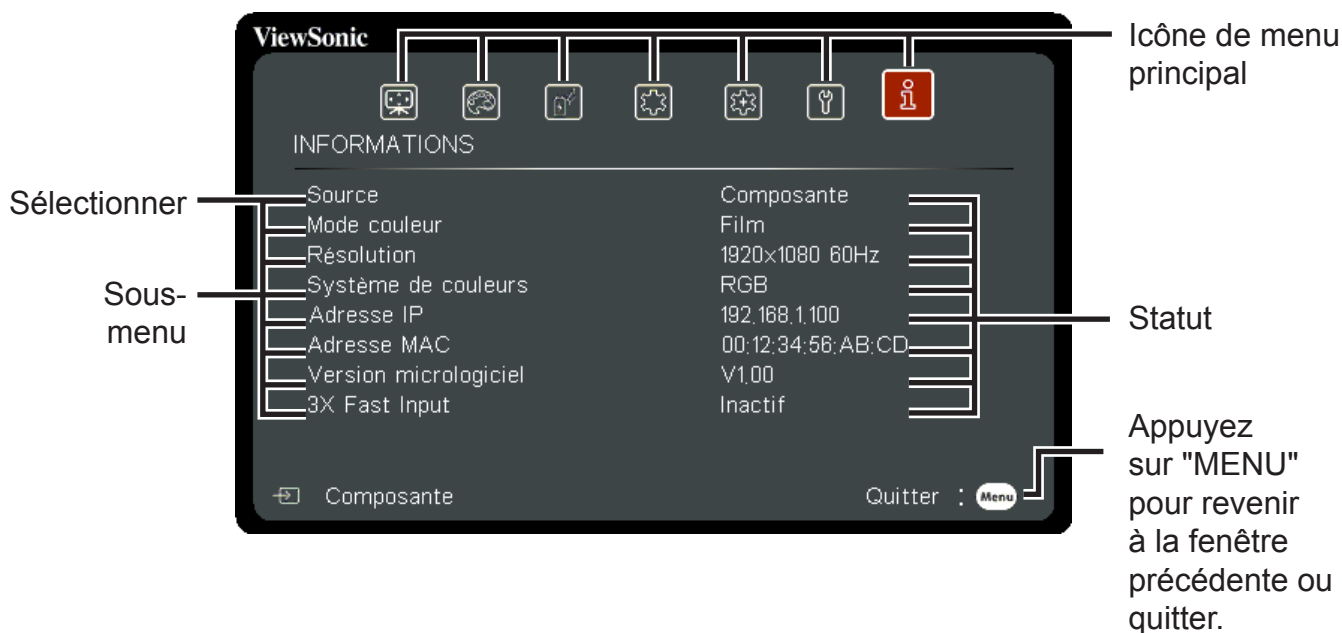
 Si la résolution/fréquence du signal d'entrée dépasse la plage de fonctionnement du projecteur, l'écran vide affiche le message [Hors gamme]. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Pour plus de détails,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

Utilisation des menus

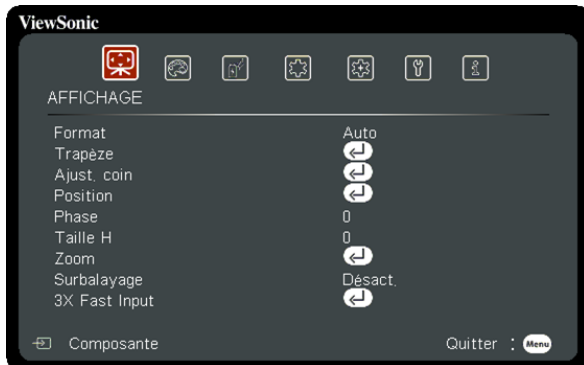
Le projecteur a une fonction de menu à l'écran (OSD) qui vous permet de modifier différents paramètres.

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

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



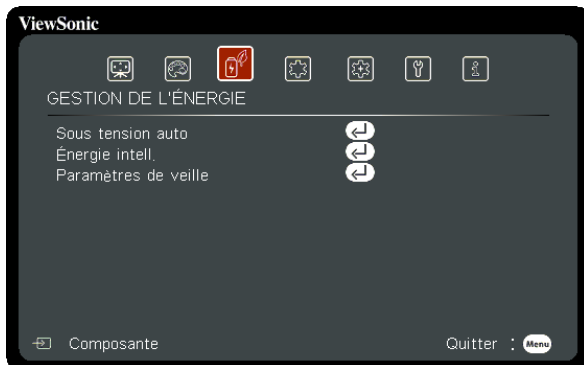
1. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **Affichage** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Format.



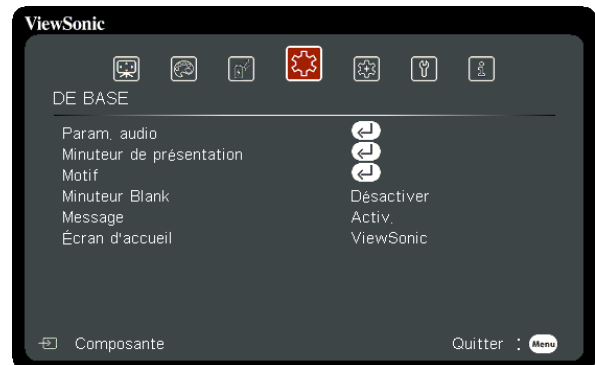
2. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **Image** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Mode couleur.



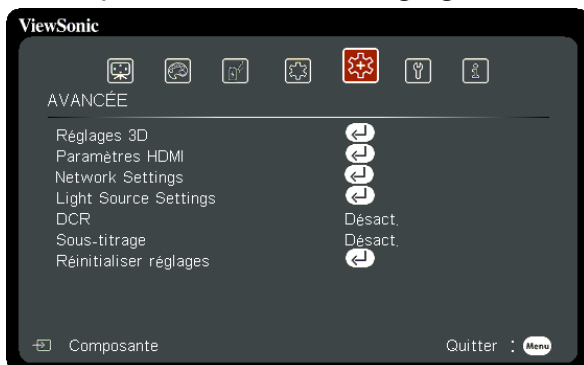
3. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **Gestion de l'énergie** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Sous tension auto.



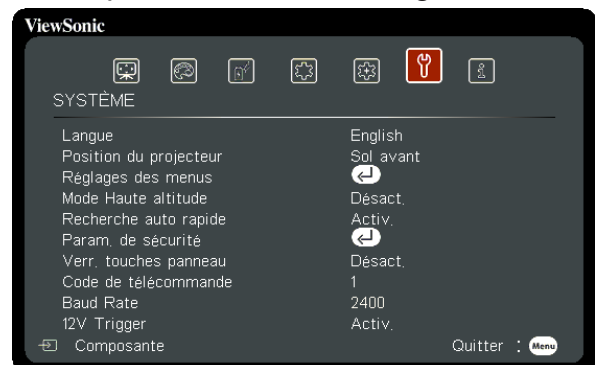
4. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **De base** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Param. audio.



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



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



Utilisation de la fonction de mot de passe

À des fins de sécurité, le projecteur est doté d'une fonction de protection par mot de passe afin d'empêcher toute utilisation non autorisée. Les mots de passe peuvent être définis via le menu à l'écran (OSD). Veuillez vous reporter à la section [Utilisation des menus] pour plus de détails sur le fonctionnement du menu OSD.

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

Définition d'un mot de passe

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

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



Si vous avez oublié votre mot de passe

Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer les six chiffres du mot de passe à chaque mise sous tension du projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur illustré à droite s'affiche pendant 5 secondes, suivi du message [SAISIE MOT DE PASSE]. Vous pouvez saisir un autre mot de passe à 6 chiffres. Vous pouvez utiliser la procédure de rappel de mot de passe si vous l'avez oublié et que vous ne l'avez pas écrit dans ce manuel. Voir « [Procédure de rappel de mot de passe](#) » pour plus de détails.

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

Procédure de rappel de mot de passe

1. Maintenez le bouton [Synchronisation auto] de la télécommande enfoncé pendant 3 secondes.
2. Notez le numéro et éteignez votre projecteur.
3. Contactez le service d'assistance local pour le déchiffrer. Vous devrez peut-être fournir une preuve d'achat pour garantir que vous êtes autorisé à utiliser le projecteur.

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



Modifier MP

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

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

Désactivation de la fonction de mot de passe

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

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

Changement de signal d'entrée

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

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

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



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

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

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

Pour obtenir les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec cette résolution. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du format, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir « [Sélection du format](#) » pour plus de détails.

Modifier les paramètres d'entrée HDMI

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

Pour effectuer cette opération :

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

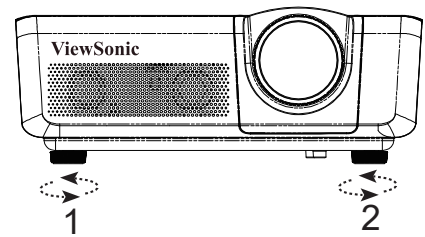
 Cette fonction n'est disponible que lorsque le port d'entrée HDMI est utilisé.

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

Réglage de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

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

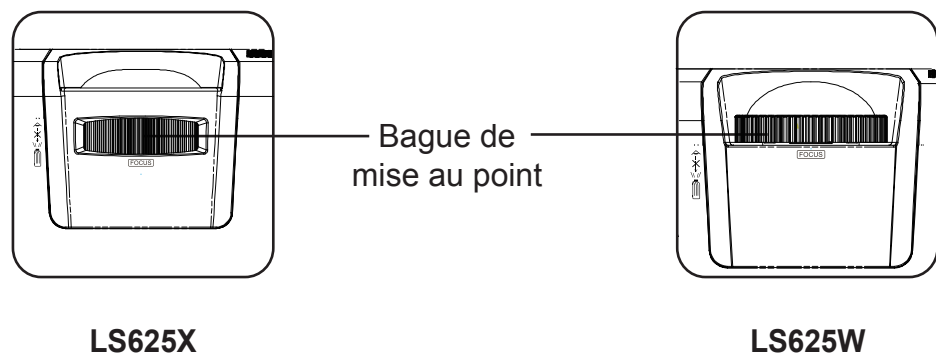


Soulevez et réglez les pieds

Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée peut présenter une distorsion trapézoïdale. Pour plus de détails sur l'étalonnage de la projection, consultez [« Correction de la déformation trapézoïdale »](#).

Réglages automatiques de l'image

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



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

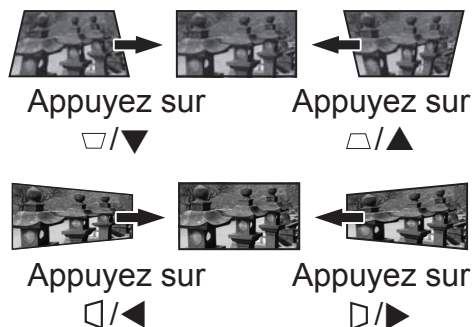
Correction de la déformation trapézoïdale

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

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

• Utilisation de la télécommande

1. Appuyez sur \square/\square pour afficher la page Correction de la déformation trapézoïdale.
2. Appuyez sur \square pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur \square pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.
3. Appuyez sur \square pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale à gauche de l'image. Appuyez sur \square pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale à droite de l'image.



• Utilisation des menus à l'écran

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

 Le LS625X ne dispose pas de la fonction de correction de la distorsion trapézoïdale \square/\square .

Régler les quatre coins

Utilisation des menus à l'écran

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

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







Comment réinitialiser le réglage des coins :


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

 Le LS625X ne dispose pas de la fonction de réglage des coins.

Faire un zoom avant pour voir les détails



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

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

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

Sélection du format

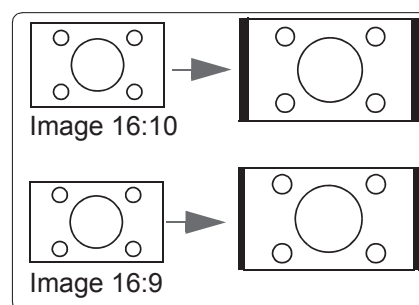
Le format correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. La plupart des télévisions analogiques et ordinateurs ont un format 4:3, alors que les télévisions numériques et DVD ont un format 16:9. Le traitement numérique du signal permet aux périphériques d'affichage numérique, comme ce projecteur, d'agrandir l'image et de la mettre à l'échelle de manière dynamique, en lui donnant un format différent de celui du signal d'entrée. Pour modifier le format de l'image projetée (quel que soit l'aspect de la source):

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **Affichage > Format**.
2. Appuyez sur / pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.

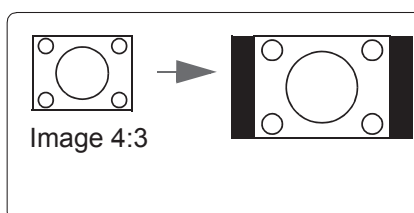
À propos du format

 Choisissez comment adapter l'affichage à l'écran :

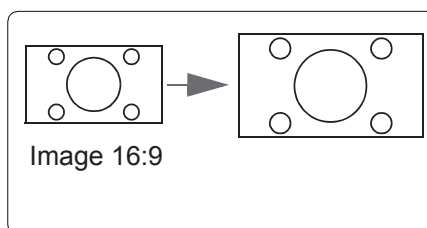
1. **Auto** : Met une image à l'échelle pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale. Cette option est recommandée pour les images qui ne sont pas aux formats 4:3 ou 16:9, lorsque vous souhaitez tirer parti au maximum de l'écran sans modifier le rapport hauteur/largeur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



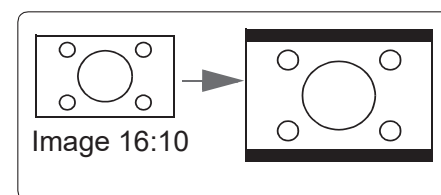
2. **4:3** : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des écrans d'ordinateur, des téléviseurs à définition standard et des films DVD avec un rapport 4:3, ce qui permet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



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



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



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

 Le LS625X ne dispose pas de la fonction Format 16:10.

Optimisation de l'image

Sélection d'un mode d'image

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

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

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

Modes d'image pour différents types de signaux

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

1. **Mode Standard** : Convient à des conditions normales en environnement de jour.
2. **Mode Photo** : Convient à l'affichage de photos.
3. **Mode Film** : S'applique à la lecture de films en couleur, de clips vidéo d'appareils numériques ou de DVD sur une entrée PC dans des environnements plus sombres (atténués) pour obtenir les meilleurs effets.
4. **Luminosité max.** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode convient lors de l'utilisation de projecteurs dans des environnements bien éclairés, sans luminosité supplémentaire requise.
5. **Mode Présentation** : Utilisé pour les présentations en journée afin de correspondre à la teinte des PC et ordinateurs portables.

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

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

Régler la luminosité

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



Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Inversement, plus elle est faible, plus l'image est sombre.

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



Régler le contraste

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

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

Régler la couleur

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

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

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

Régler la nuance

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

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

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

Régler la netteté

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

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

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

Régler la couleur brillante

Accédez au menu **Image > Avancé > Brilliant Color** puis appuyez sur ◀/▶.

Cette fonction utilise un nouvel algorithme de traitement des couleurs et des améliorations au niveau du système pour permettre une luminosité plus élevée tout en offrant des couleurs plus vraies et plus éclatantes dans l'image projetée. Les niveaux de luminosité des zones de demi-teinte communément présents dans les vidéos et les paysages naturels augmentent de plus de 50 %, ce qui permet au projecteur de générer des images avec des couleurs plus réalistes. Pour obtenir cette qualité d'image, sélectionnez le niveau souhaité. Si vous n'avez pas besoin de cette option, réglez-la sur **Désact.**

Réduction du bruit de l'image

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

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

 Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal d'entrée PC ou Vidéo est sélectionné.

Sélectionner une température de couleur

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

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

1. **Froid** : Propose la température de couleurs la plus élevée. Couleurs **Froid** permet d'afficher l'image avec des nuances de bleu plus marquées.
2. **Normal** : Conserve une teinte de couleur blanche.
3. **Chaud** : Les couleurs blanches de l'image auront un léger ton rouge.

Réglage de la température de couleur préférée

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

Sélectionner un paramètre gamma

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

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

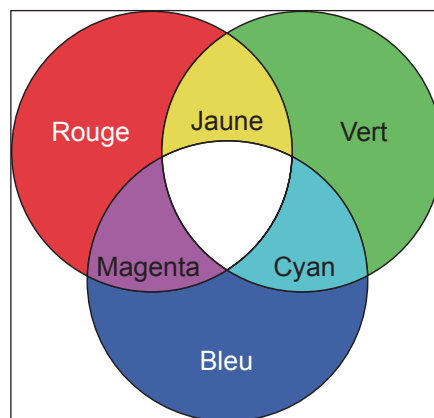
Gestion des couleurs

La gestion des couleurs ne devrait être considérée que dans les installations permanentes avec des niveaux d'éclairage contrôlés, telles que les salles de conseil, les amphithéâtres ou les salles de cinéma à la maison. La gestion des couleurs permet un réglage fin des couleurs pour une reproduction des couleurs plus précise, si nécessaire.

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

Pour ajuster les paramètres :

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



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

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

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

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

6. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Gain**, puis appuyez sur ◀/▶ pour régler ses valeurs selon vos préférences. Cela affecte le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée. L'effet de ces réglages est visible immédiatement sur l'image.
7. Répétez les étapes 3 à 6 pour les autres ajustements des couleurs.
8. Assurez-vous d'avoir effectué tous les ajustements souhaités.
9. Appuyez sur [Quitter] pour enregistrer les paramètres et quitter.

Réglage du minuteur de présentation

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Pour activer le Minuteur de présentation, appuyez sur ▼ et sélectionnez **Début du compte**, puis appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **Oui**. Le minuteur commence le compte après avoir quitté le menu OSD.

Pour annuler le minuteur, procédez comme suit :

1. Accédez au menu **De base > Minuteur de présentation** .
2. Appuyez sur ▼ et sélectionnez **Début du compte**.
3. Sélectionnez **Non**. Le minuteur arrête le compte après avoir quitté le menu OSD.

Masquage de l'image

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

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


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



Attention

N'obstruez pas les orifices de ventilation. L'objet bloquant pourrait être chauffé au point de déformation, voire causer un incendie.

Touches de contrôle du verrouillage

Avec le verrouillage des touches du projecteur, vous pouvez éviter que les paramètres de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Une fois que vous avez activé **Verr. touches panneau**, à l'exception du bouton d'alimentation , vous ne pouvez utiliser aucun des boutons du projecteur.

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

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


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

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



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



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

Réglages source de lumière

Mode source lumière

Sélectionnez le mode source lumineuse.

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

Heures de source de lumière

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

Augmentation de la durée de vie de la source lumineuse

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

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

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

Paramètre Alim. auto. désact.

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

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

Réglage de la minuterie

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

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

Régler l'économie d'énergie

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

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

Fonctionnement à haute altitude

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



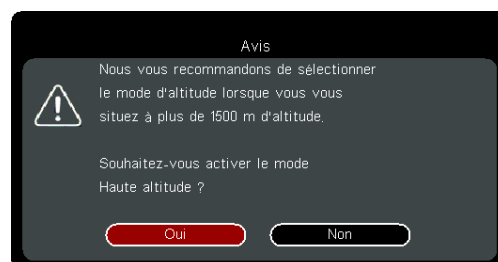
Remarque

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

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

Activer **Mode haute altitude** :

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



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

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

Utilisation de la fonction CEC

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

Activer la fonction CEC :

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



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



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

Fonctions 3D

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

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

Sélection des formats de synchronisation 3D :

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

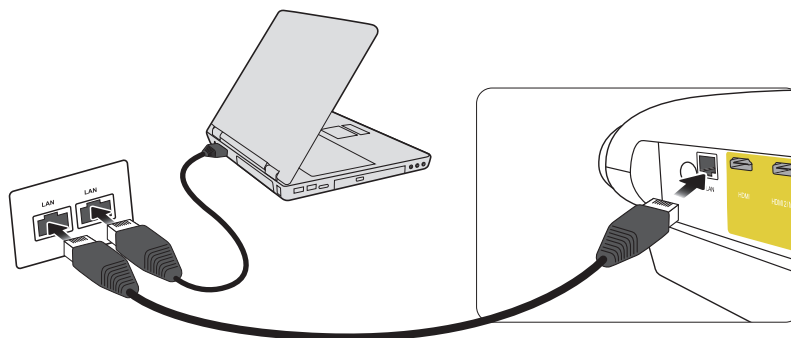
☞ Une fois la fonction de synchronisation 3D activée :

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

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

Contrôler le projecteur via le réseau local

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



(Exemple de connexion)

Configurer le réseau local filaire

Si vous êtes dans un environnement DHCP :

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

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

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

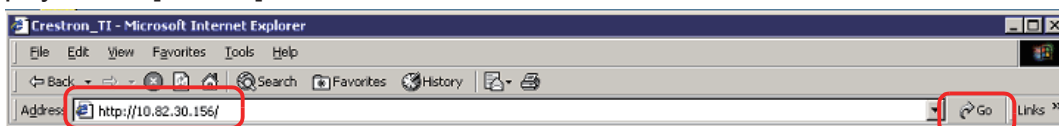
Si vous êtes dans un environnement autre que DHCP :

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

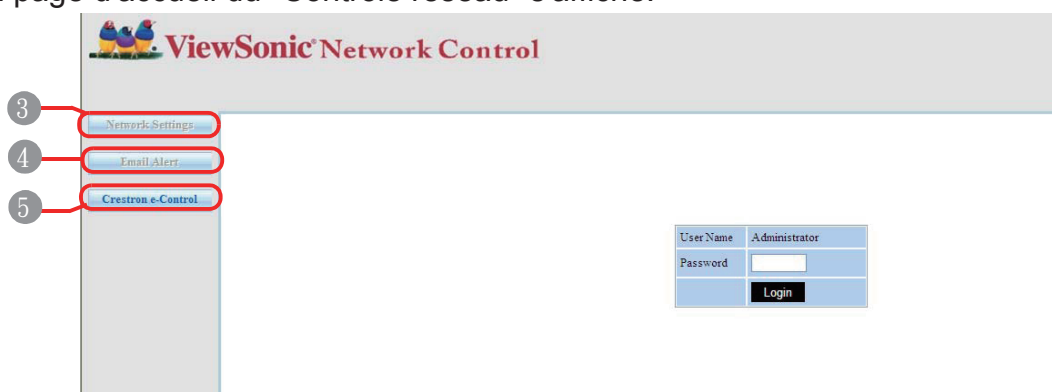
Contrôler le projecteur avec le navigateur Web

Si l'adresse IP correcte du projecteur est acquise et si le projecteur est sous tension ou en mode veille, les ordinateurs dans le même réseau local peuvent être utilisés pour contrôler le projecteur.

- ☞ Si vous utilisez Microsoft Internet Explorer, assurez-vous que la version est 7.0 ou une version supérieure.
 - ☞ Les captures d'écran de ce manuel sont fournies uniquement à titre indicatif. Le design du menu OSD peut varier.
1. Saisissez l'adresse du projecteur dans la barre d'adresse de votre navigateur et appuyez sur [Entrée].




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



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

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




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



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

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

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

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

À propos de Crestron e-Control®

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



Vous pouvez appuyer sur \leftarrow/\rightarrow pour afficher plus de boutons.

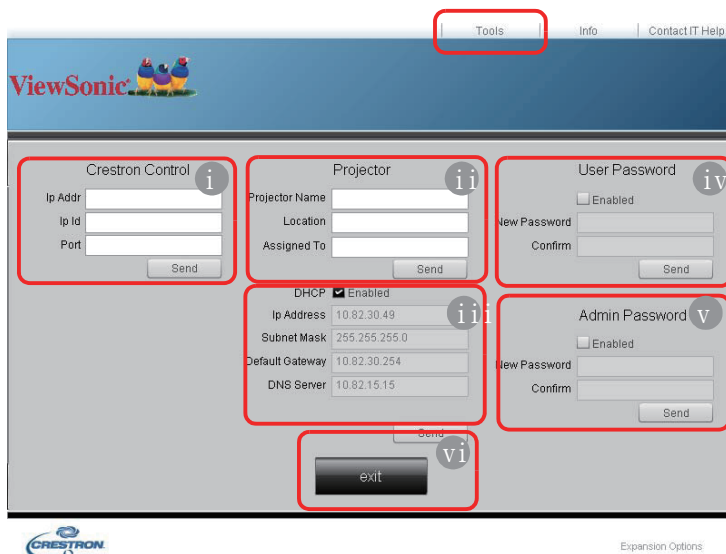
- i. Les fonctions de ces boutons sont identiques à celles du menu OSD ou de la télécommande.
- ii. Pour changer la source du signal d'entrée, veuillez cliquer sur le signal requis.

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

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

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

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



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

- iii. Vous pouvez régler le réseau local filaire.
- iv. Une fois le réglage terminé, l'accès aux opérations réseau à distance sur le projecteur est protégé par un mot de passe.
- v. Une fois le réglage terminé, l'accès à la page Outils est protégé par un mot de passe.

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

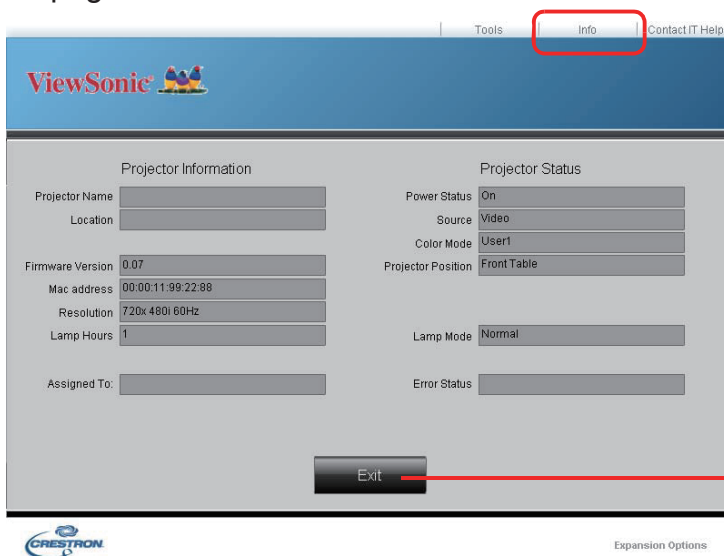
 **Après le réglage, appuyez sur le bouton Envoyer pour enregistrer les données sur le projecteur.**

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

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

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

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



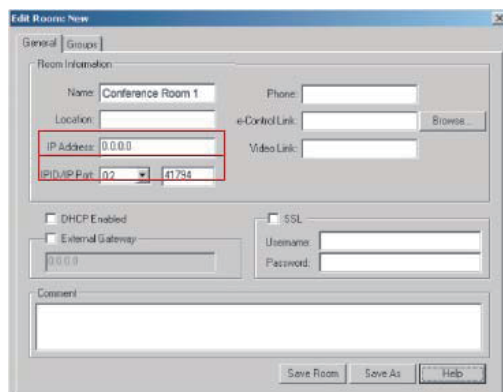
Appuyez sur Quitter, vous pouvez ensuite retourner sur la page de fonctionnement du réseau à distance.

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

Pour plus de détails, veuillez accéder à <http://www.crestron.com> et www.crestron.com/getroomview.

**Crestron RoomView

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



Concernant les paramètres et la méthode de commande Crestron RoomView™, veuillez accéder au site Web suivant pour obtenir le guide d'utilisation RoomView™ et plus d'informations : http://www.crestron.com/products/roomview_connected_embedded_projectors_devices/resources.asp

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

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

Utilisation du projecteur en mode veille

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

Sortie VGA active



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

Le projecteur génère uniquement le signal reçu par ORDINATEUR 1.

Contrôle réseau

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

Mise hors tension du projecteur

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

Fonctionnement du menu

Système de menus

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

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






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

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





Menu principal	Sous-menu	Options
5. Avancé		Mode source lumière Normal/ Économie Énergie/ Personnalisé
	Réglages source de lumière	Heures de source de lumière
		Puissance de la source lumineuse
	DCR	Activ./Désact.
	Sous-titrage	Désact./CC1/CC2/CC3/CC4
Réinitialiser réglages	Réinit./Annul.	
6. Système	Langue	Option OSD multilingue
	Position du projecteur	Sol avant/ Sol arrière/ Plafond arr./ Plafond avant
	Réglages des menus	Durée aff. des menus 5 sec/ 10 sec/ 15 sec/ 20 sec/ 25 sec/ 30 sec
		Position des menus Centre/ Coin sup. Gauche/ Coin sup. Droit/ Coin inf. gauche/ Coin inf. Droit
	Mode haute altitude	Activ./Désact.
	Recherche auto rapide	Activ./Désact.
	Param. de sécurité	Modifier MP Saisie Mot De Passe Actuel/ Saisie Nouveau Mot De Passe
		Verrou alimentation Activ./Désact.
	Verr. touches panneau	Activ./Désact.
	Code de télécommande	1/2/3/4/5/6/7/8
RS232 Baud Rate	2400/4800/9600/14400/19200/38 400/57600/115200	
Déclencheur 12V	Activ./Désact.	
7. Informations	<ul style="list-style-type: none"> • Source • Mode couleur • Résolution • Système de couleurs • Adresse IP • Adresse MAC • Version micrologiciel • Entrée rapide 3x 	

Remarque : 1. Suite aux mises à jour, le contenu peut différer de ce qui précède, sans préavis.

Description de chaque menu

	Fonction	Description
1. Menu Affichage	Format	Voir « Sélection du format » pour plus de détails.
	Trapèze	Voir « Correction de la déformation trapézoïdale » pour plus de détails.
	Ajust. coin	Voir « Régler les quatre coins » pour plus de détails.
	Position	Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches fléchées. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la page changent à chaque fois que vous appuyez sur une touche jusqu'à ce qu'elles atteignent leur maximum ou minimum.  Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal d'entrée PC et composant est sélectionné.  La plage de réglage peut varier selon les fréquences.
	Phase	Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image.   Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal d'entrée PC et composant est sélectionné.
	Taille H	Règle la largeur horizontale de l'image.  Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal d'entrée PC et composant est sélectionné.
	Zoom	Zoom ou dézoom sur l'image.
	Surbalayage	Pour éviter l'apparition de déformation sur les bords de l'écran, utilisez la technologie de surbalayage pour étendre l'image de 5 ou même 10 %, pour que l'image déformée sorte de l'écran, de sorte à afficher uniquement la partie centrale, plus linéaire.
2. Menu Image	Entrée rapide 3x	La sélection de Activ. active la fonction. Cette fonctionnalité permet de réduire le taux d'images. Cela permet une réponse rapide pour la fréquence locale. Les paramètres suivants sont rétablis aux valeurs par défaut si cela est activé : format d'image, correction de la déformation trapézoïdale, position, zoom, surbalayage. Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal à résolution optimale est sélectionné.
	Mode couleur	Voir « Sélection d'un mode d'image » pour plus de détails.
	Luminosité	Voir « Régler la luminosité » pour plus de détails.
	Contraste	Voir « Régler le contraste » pour plus de détails.
	Température des couleurs	Pour plus de détails, veuillez consulter « Sélectionner une température de couleur » et « Régler la température de couleur préférée ».

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

	Fonction	Description
4. Menu De base	Param. audio	Muet Volume
	Minuteur de présentation	Voir « Réglage du minuteur de présentation » pour plus de détails.
	Motif	Le projecteur peut afficher une mire. Il vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
	Minuteur d'inactivité	Voir « Masquage de l'image » pour plus de détails.
	Message	Sélectionner Activ. affiche les informations actuelles à l'écran lorsque le projecteur détecte ou recherche un signal.
	Écran d'accueil	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur.
5. Menu Avancé	Réglages 3D	Voir « Fonctions 3D » pour plus de détails.
	Paramètres HDMI	Voir « Modifier les paramètres d'entrée HDMI » pour plus de détails.
	Paramètres réseau	Consultez « Paramètres réseau » pour plus de détails.
	Réglages source de lumière	Voir « Réglages source de lumière » pour plus de détails.
	DCR	Active ou désactive la fonction DCR (rapport de contraste dynamique). Sélectionner Activ. active la fonction et le projecteur bascule automatiquement le mode lampe entre Normal et Économique conformément à l'image d'entrée détectée.  Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal d'entrée PC est sélectionnée.  Après avoir activé le DCR, des changements fréquents de mode de lampe peuvent raccourcir la durée de vie de la source, et le niveau de bruit peut varier au cours de l'utilisation.
	Sous-titrage	Sélectionne un mode de sous-titres préféré lorsque le signal d'entrée sélectionné contient des sous-titres. <ul style="list-style-type: none"> Sous-titrage : Affichage à l'écran du dialogue, des commentaires et des effets sonores des émissions de télévision et vidéos qui sont sous-titrées (indiqué habituellement "SS-T" dans les listes des téléviseurs).  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée Composite est sélectionné et que le format du système est NTSC. Version Ss-tit. Pour afficher le sous-titrage, sélectionnez CC1, CC2, CC3 ou CC4 (CC1 affiche les sous-titres dans la langue principale de la région dans laquelle vous vous trouvez).
	Réinitialiser réglages	Rétablit les paramètres par défaut.  Les paramètres suivants sont conservés: Trapèze, Langue, Position du projecteur, Mode haute altitude, Param. de sécurité, Inverser sync 3D, Paramètres réseau, Paramètres de l'image, Minuteur de présentation, Recherche auto rapide et Code de télécommande.

	Fonction	Description
6. Menu Système	Langue	Règle la langue des menus à l'écran. Voir « Utilisation des menus » pour plus de détails.
	Position du projecteur	Voir « Choix de l'emplacement » pour plus de détails.
	Réglages des menus	<p>Durée aff. des menus</p> <p>Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. La durée est comprise entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes).</p> <p>Position des menus</p> <p>Définit la position des menus OSD (Affichage à l'écran).</p>
	Mode haute altitude	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de haute altitude. Voir « Fonctionnement à haute altitude » pour plus de détails.
	Recherche auto rapide	Voir « Changement de signal d'entrée » pour plus de détails.
	Param. de sécurité	Voir « Utilisation de la fonction de mot de passe » pour plus de détails.
	Verr. touches panneau	Voir « Touches de contrôle du verrouillage » pour plus de détails.
	Code de télécommande	Voir « Code de télécommande » pour plus de détails.
	RS232 Baud Rate	Voir « Tableau des commandes RS232 » pour plus de détails.
7. Menu Informations	Déclencheur 12V	<p>Le déclencheur 12V fourni peut fonctionner conformément aux besoins de votre environnement d'installation. Deux options sont disponibles :</p> <p>Désact.</p> <p>Si vous choisissez cette option, le projecteur n'envoie pas de signal électronique à la mise en marche.</p> <p>Activ.</p> <p>Le projecteur envoie des signaux électroniques ascendants à la mise en marche et envoie des signaux électroniques descendants lors de l'arrêt.</p>
	État système actuel	<p>Source</p> <p>Indique la source actuelle du signal.</p> <p>Mode couleur</p> <p>Affiche le mode sélectionné dans le menu Image.</p> <p>Résolution</p> <p>Indique la résolution native du signal d'entrée.</p> <p>Système de couleurs</p> <p>Affiche le format du système d'entrée.</p> <p>Adresse IP</p> <p>Affiche l'adresse IP du projecteur.</p> <p>Adresse MAC</p> <p>Affiche l'adresse MAC du projecteur.</p> <p>Version micrologiciel</p> <p>Affiche la version actuelle du firmware.</p> <p>Entrée rapide 3x</p>

Maintenance

Entretien du projecteur

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

Nettoyage de l'objectif

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

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



Remarque

N'appliquez pas de matériau granuleux sur le verre.

Nettoyage du boîtier du projecteur

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

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



Remarque

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

Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à « Spécifications » ou demander des détails à votre revendeur pour la plage recommandée.
- Repliez les chevilles de support du projecteur.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou matériau équivalent.

Transport du projecteur

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

Voyant DEL

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

Dépannage

② Le projecteur ne s'éteint pas

Origine	Solution
Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Branchez une extrémité du câble d'alimentation à la prise d'entrée CA du projecteur, et l'autre à la prise de courant. Si la prise secteur est dotée d'un interrupteur, assurez-vous que celui-ci est activé.
Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement.	Attendez que la phase de refroidissement soit terminée.

② Pas d'image

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

② Image brouillée

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

② La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
La pile est vide.	Remplacez les piles.
Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 8 mètres du projecteur.
La télécommande ne correspond pas au code de télécommande du projecteur.	Réglez le code de la télécommande.

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur



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

LS625X

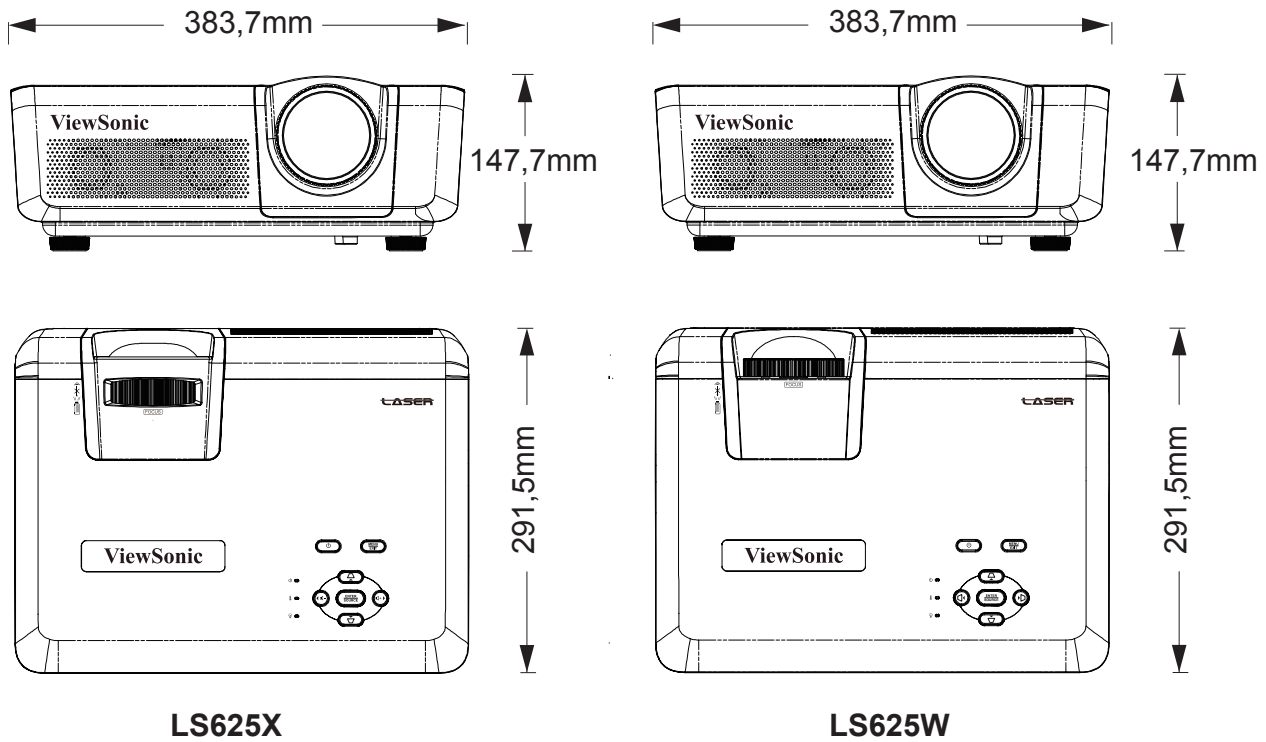
LS625W

Terminaux d'entrée			
1	Entrée VGA (DB 15 broches)	x2	x2
2	HDMI (v1.4 avec audio)	x2	x2
3	Vidéo (RCA)	x1	x1
4	Entrée audio (mini prise 3,5 mm)	x1	x1
5	S-Vidéo	x1	x1
Terminaux de sortie			
1	Sortie audio (mini prise 3,5 mm)	x1	x1
2	USB (type mini A) 5 V/1,5 A	x1	x1
3	Haut-parleur	x1	x2
4	Sortie VGA	x1	x1
Prises de contrôle			
1	RS232 (9 broches type 1)	x1	x1
2	Câble USB (Type mini B)	x1	x1
3	Déclencheur 12V	x1	x1
4	LAN	x1	x1

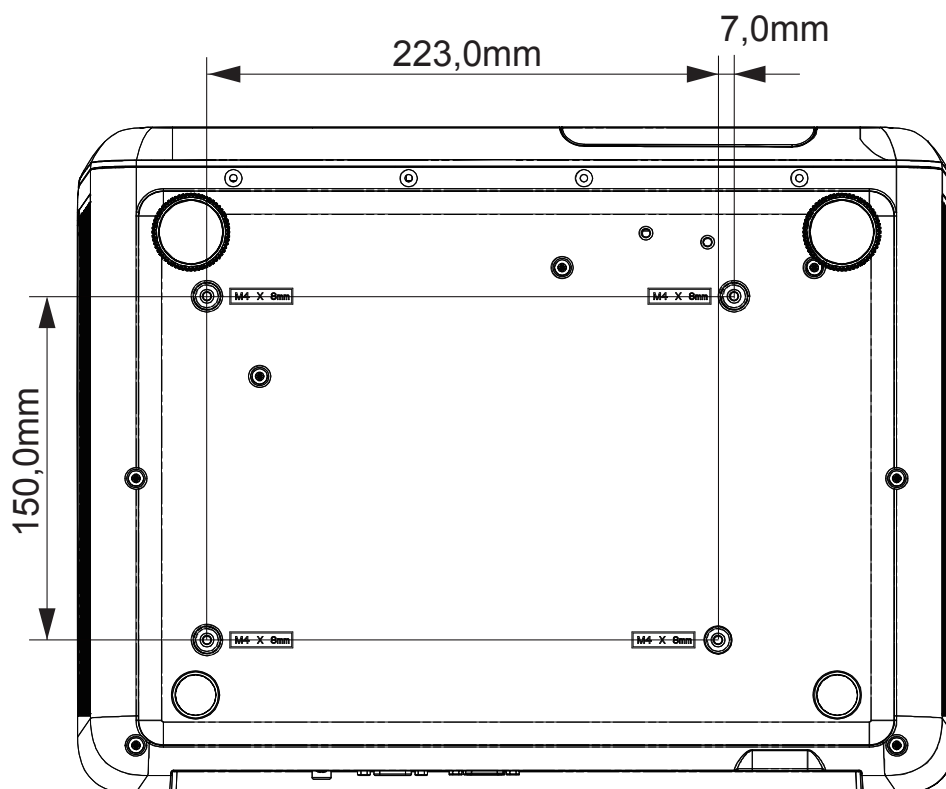
Spécifications du fusible

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

Dimensions



Installation au plafond




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

Chronogramme

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

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

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

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

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

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

Informations relatives au droit d'auteur

Copyright

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

Clause de non-responsabilité

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

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

Annexe

Tableau des commandes IR

Bouton	Format	Octet 1	Octet 2	Octet 3	Octet 4
PgDn	NEC	X3	F4	5	FA
PgUp	NEC	X3	F4	6	F9
Vide	NEC	X3	F4	7	F8
synchronisation automatique	NEC	X3	F4	8	F7
Haut / Trapèze V+	NEC	X3	F4	0B	F4
Bas / Trapèze V-	NEC	X3	F4	0C	F3
Gauche/Trapèze H-	NEC	X3	F4	0E	F1
Droite/Trapèze H+	NEC	X3	F4	0F	F0
Mode couleurs	NEC	X3	F4	10	EF
Muet	NEC	X3	F4	14	EB
Entrée	NEC	X3	F4	15	EA
Marche	NEC	X3	F4	4F	B0
Hors tension	NEC	X3	F4	4E	B1
Quitter	NEC	X3	F4	28	D7
Mode Éco	NEC	X3	F4	2B	D4
Menu	NEC	X3	F4	30	CF
Source	NEC	X3	F4	40	BF
Motif	NEC	X3	F4	55	AA
HDMI1	NEC	X3	F4	58	A7
HDMI2	NEC	X3	F4	59	A6
Volume+	NEC	X3	F4	82	7D
Volume-	NEC	X3	F4	83	7C
Zoom +	NEC	X3	F4	67	98
Zoom -	NEC	X3	F4	68	97
Figier	NEC	X3	F4	3	FC
Aspect	NEC	X3	F4	13	EC
COMP	NEC	X3	F4	41	68
informations	NEC	X3	F4	97	BC
Réseau	NEC	X3	F4	69	96
Minuteur de présentation	NEC	X3	F4	27	D6

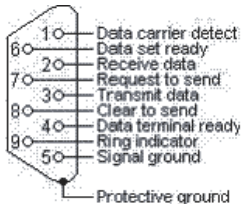
Address Code

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

RS232 command table

<Pin assignment for this two end>

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



<Interface>

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

<RS232 Command List>

The below table list all RS232 commands frequently used:

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

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

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
55	Horizontal position	Write	Shift Left	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x00 0x64	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
56	Horizontal position	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x06 0x65	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
57	Vertical position	Write	Shift Up	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x00 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
58	Vertical position	Write	Shift Down	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x01 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
59	Vertical position	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x07 0x66	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
60	Color emperature	Write	Warm	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x00 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
61	Color emperature	Write	Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x01 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
62	Color emperature	Write	Cool	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x03 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
63	Color emperature	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x08 0x67	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
64	Blank	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x01 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
65	Blank t	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x00 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
66	Blank t	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x09 0x68	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
67	Keystone-V ertical	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x00 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
68	Keystone-V ertical	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x01 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
69	Keystone-V ertical	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0A 0x69	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
70	Keystone-H orizontal	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x31 0x00 0x8E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
71	Keystone-H orizontal	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x31 0x01 0x8F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
72	Keystone-H orizontal	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x31 0x8F	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
73	Color mode	Write	Brightest	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x00 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
74	Color mode	Write	Movie	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x01 0x6A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
75	Color mode	Write	Standard	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x04 0x6D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
76	Color mode	Write	Photo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x13 0x7C	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x13 0x2A
77	Color mode	Write	Presentation	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x14 0x7D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x14 0x2B
78	Color mode	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0B 0x6A	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
79	Reset current color settings	Write	Reset	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2A 0x00 0x87	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
80	Primary Color	Write	R	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x00 0x6E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
81	Primary Color	Write	G	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x01 0x6F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
82	Primary Color	Write	B	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x02 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
83	Primary Color	Write	C	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x03 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
84	Primary Color	Write	M	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x04 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B

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

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

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

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

Note:

1. Operating temperature value format:

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

Value : Byte7~Byte10

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

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

2. Error response status : (Only for service debug) :
 Response : 0x05 0x14 0x00 0x16 0x00 0x00 0x00 ErrorStatus(20 Items) checksum
 - 1 · Item 0 ~17: 1 byte.
 - 2 · Item 18 : First burn In error minutes , 4 Bytes.
 - 3 · Item 19: Lamp Status , 1 Byte.
 - 4 · Item 20: Lamp error status , 2 Bytes.
 Total : 32 Bytes °

3. When the projector response the code “0x00 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14” at the first byte “0x00” , it indicate that function is disable (grey out).
 For example when there are no source inputs to projector, the function “Aspect Ratio” is greyed out and can’t be controlled by user via OSD menu or RC.

4. HDMI Range:
 - Enhanced = 0 – 255 steps
 - Normal = 16 -235 steps

5. This function is only applied some models due to LAN solution.
Status explanation:
 Power On: System is finished all HW/FW settings and ready to work.
 Warm Up: System is at initial stage to set and check HW/FW environment. Please do not perform other commands.
 Cool Down: System is at final stage to close HW/FW environment. Please do not perform other commands.
 Power Off: System is turned off all HW/FW except MCU or LAN functions with LAN standby setting.

*This command is only applied to particular models, please refer to User Guide.

6. The “Mute” function is only active when there is an input source applied.
 The “Auto Adjust” function is only active when there is an input source of non-digital type applied, such as VGA/Computer1/D-sub.

Servicio de atención al cliente

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

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

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

Garantía Limitada

Proyector de ViewSonic®

Cobertura de la garantía:

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

Garantía general limitada de tres (3) años

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

Garantía de uso severo limitada de un (1):

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

A quién protege la garantía:

Esta garantía sólo es válida para el primer comprador.

Qué no cubre la garantía:

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

Cómo obtener asistencia:

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

Límite de las garantías implícitas:

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

Exclusión de daños:

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

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

Efecto de las leyes locales:

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

Ventas fuera de EE.UU. y de Canadá:

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

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

Para usuarios de Europa y Rusia, los detalles completos de la garantía del producto están disponibles en www.viewsoniceurope.com dentro de la sección Garantía, debajo del título Soporte.

Garantía Limitada en México

Proyector de ViewSonic®

Cobertura de la garantía:

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

Duración de la garantía:

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

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

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

Personas cubiertas por la garantía:

Esta garantía es válida sólo para el primer comprador.

Situaciones no cubiertas por la garantía:

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

Solicitud de asistencia técnica:

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

Para sus registros

Nombre del producto: _____ Nombre del modelo: _____

Número del documento: _____ Número de serie: _____

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

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

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

Limitación de garantías implícitas:

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

Exclusión de daños:

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

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

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

Projector Mexico Warranty Term Template In UG
VSC_TEMP_2006



ViewSonic®