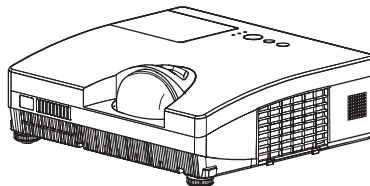


Proiettore CP-D10

Manuale d'istruzioni (dettagliato) Guida operativa



Grazie per avere acquistato questo proiettore.


⚠ AVVERTENZA ► Prima di utilizzare questo prodotto leggere tutti i manuali relativi al prodotto stesso. Leggere innanzitutto la "**Guida di sicurezza**". Dopo la consultazione conservare i manuali in un luogo sicuro come futuro riferimento.

Informazioni sul manuale

In questo manuale sono raffigurati numerosi simboli. Il significato di questi simboli è indicato qui di seguito.

- ⚠ AVVERTENZA** Questo simbolo indica importanti informazioni. Ignorarle potrebbe causare danni fisici oppure la morte dell'utente.
- ⚠ CAUTELA** Questo simbolo indica importanti informazioni. Ignorarle potrebbe comportare danni fisici o il ferimento dell'utente a causa di operazioni errate.

DICHIARAZIONE Questa voce notifica la possibilità di eventuali problemi.

 Consultare le pagine a cui il simbolo si riferisce.

NOTA • Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.
• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire in questo manuale.
• È vietata la riproduzione, la trasmissione o la copia di parti di questo documento o dell'intero documento senza esplicita autorizzazione scritta.

Informazioni sui marchi commerciali

- Mac® è un marchio di fabbrica depositato di Apple Inc.
 - Windows® è un marchio registrato di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.
 - VESA e DDC sono marchi registrati di Video Electronics Standard Association.
- Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi titolari.

Proiettore

Manuale d'istruzioni - Guide di sicurezza

Grazie per aver acquistato questo proiettore.



AVVERTENZA • Prima dell'uso, leggere i manuali dell'utente di questo proiettore, per garantire un utilizzo sicuro grazie alla comprensione delle istruzioni. Dopo la lettura, conservare questi manuali in un posto sicuro, per riferimento futuro. Un uso non corretto di questo prodotto può potenzialmente provocare ferite personali o danni fisici. Il produttore non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi danno causato da un uso non corretto, cioè al di fuori dell'uso normale definito nei manuali di questo proiettore.

NOTA

• Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.

• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale.

• E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

Simboli

Nel presente manuale di istruzioni e sui prodotti stessi sono utilizzati diversi simboli atti a garantire un corretto utilizzo, evitare rischi per l'utente e per le altre persone, nonché evitare danni alla proprietà. I significati di questi simboli sono qui di seguito riportati. E' importante che leggete attentamente le descrizioni e ne comprendiate totalmente il significato.



AVVERTENZA

Questo simbolo riporta un tipo di informazione da non ignorare per evitare rischi di lesioni personali o anche morte, per maneggiamento errato dell'apparecchio.



ATTENZIONE

Questo simbolo riporta un tipo di informazione da non ignorare per evitare eventuali rischi di lesioni personali o danni fisici per maneggiamento errato dell'apparecchio.

Simboli tipici



Questo simbolo indica un'avvertenza aggiuntiva (note di attenzione incluse). Viene riportata un'illustrazione atta a chiarirne il contenuto.



Questo simbolo indica un divieto. Il contenuto sarà chiaramente indicato nell'ambito di un'illustrazione o nelle sue vicinanze (il simbolo riportato sulla sinistra indica divieto di smontaggio).



Questo simbolo indica un obbligo. Il contenuto sarà chiaramente indicato nell'ambito di un'illustrazione o nelle sue vicinanze (il simbolo riportato sulla sinistra indica che la spina deve essere scollegata dalla presa di corrente).

Precauzioni di sicurezza

AVVERTENZA

Non usare mai il proiettore in caso di problemi.

Un funzionamento anormale quale emissione di fumo, odori strani, nessuna visualizzazione d'immagine, nessuna emissione di suono o suono troppo alto, parte esterna del proiettore o elementi o cavi danneggiati, penetrazione di liquidi o di corpi estranei, etc. può provocare incendi o scosse elettriche.

In questo caso, disattivare immediatamente l'interruttore d'alimentazione e staccare la spina dalla presa. Controllare che non vi sia più emissione di fumo o d'odore, quindi rivolgersi al rivenditore. Non tentare mai di ripararlo personalmente perché potrebbe essere pericoloso.

- La presa deve essere vicina al proiettore e facilmente accessibile.

Adottare particolari precauzioni per dei bambini e animali.

Maneggio incorretto potrebbe dare luogo a fuoco, colpo elettrico, danno, scottatura o problema di visione.

Adottare particolari precauzioni nelle case dove vi sono dei bambini e animali domestici.

Non introdurre liquidi o corpi estranei.

La penetrazione di liquidi o di corpi estranei potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

Adottare le precauzioni necessarie nelle case dove vi sono bambini.

In caso di penetrazione di liquidi o di corpi estranei all'interno del proiettore, disattivare immediatamente l'interruttore d'alimentazione e staccare la spina dalla presa e rivolgersi al rivenditore.

- Non collocare il proiettore nei pressi dell'acqua (ad esempio in un bagno, su una spiaggia e così via).
- Non esporre il proiettore alla pioggia o all'umidità. Non collocare il proiettore in ambienti esterni.
- Non collocare vasi di fiori, vasi, tazze, cosmetici, liquidi, quali acqua, etc. sopra o attorno al proiettore.
- Non collocare oggetti di metallo, combustibili, etc. sopra o attorno al proiettore.
- Per evitare che dei corpi estranei finiscano dentro il proiettore, non riporlo in custodia, o in borsa, insieme ad altre cose a parte gli accessori, connettori e cavi di trasmissione segnali, del proiettore stesso.

Non smontare o modificare mai il prodotto.

Il proiettore contiene componenti ad alta tensione. Le modifiche e/o lo smontaggio del proiettore o degli accessori possono provocare incendi o folgorazioni.

- Non aprire mai la parte esterna del proiettore.
- Chiedere al rivenditore di eseguire le riparazioni e la pulizia interna.

Non urtare o far cadere il proiettore.

L'urto e/o la rottura del proiettore potrebbe provocare delle lesioni, mentre l'uso continuo in queste condizioni potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

In caso d'urto, disattivare immediatamente l'interruttore d'alimentazione, staccare la spina dalla presa e rivolgersi al rivenditore.

Non collocare il proiettore su una superficie instabile.

La caduta e/o la rottura del proiettore potrebbe provocare delle lesioni, mentre l'uso continuo in queste condizioni potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

- Non collocare il proiettore su superfici instabili, inclinate o vibranti quali sostegni oscillanti o inclinati.
- Bloccare le ruote con i relativi fermi se il proiettore è posato su un sostegno dotato di ruote.
- Non collocare il proiettore in posizione capovolta o con l'obiettivo rivolto verso l'alto o verso il basso.
- Nel caso di un'installazione di soffitto o il piaccia, contatti il Suo rivenditore di fronte ad installazione.



Scollegare la spina dalla presa di corrente.



Non smontare.



Precauzioni di sicurezza (continua)

AVVERTENZA

Controllare le temperature elevate del proiettore.

L'accensione della lampada genera alte temperature. Potrebbe essere fonte d'incendio o di bruciature. Adottare particolari precauzioni nelle case dove vi sono dei bambini.

Non toccare le lenti, i ventilatori e le aperture di ventilazione durante l'uso o subito dopo, per evitare bruciature. Controllare la ventilazione.

- Mantenere uno spazio pari o uguale a 30 cm tra i lati ed altri oggetti, per esempio muri.
- Non posizionare il proiettore su una tavola di metallo o su qualche altro oggetto poco resistente al calore.
- Non collocare nulla sulle lenti, sui ventilatori e sulle aperture di ventilazione del proiettore.
- Non utilizzare con i fori di ventilazione rivolti verso il basso.
- Non coprire il proiettore con tovaglie, etc.
- Non collocare il proiettore su un tappeto o su un letto.



Non guardare mai attraverso le lenti o le aperture quando la lampada è accesa.

La luce potente può danneggiare la vista. Adottare particolari precauzioni nelle case dove vi sono dei bambini.



Utilizzare solo il cavo di alimentazione corretto e la presa di rete corretta.

Un'alimentazione errata potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

- Usare solo la presa d'alimentazione corretta secondo le indicazioni che figurano sul proiettore e le norme di sicurezza.
- Il cordone d'alimentazione incluso deve essere usato in base al tipo di presa usato.



Controllare il collegamento del cordone d'alimentazione.

Il collegamento errato del cordone d'alimentazione potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

- Non toccare il cordone d'alimentazione con le mani bagnate.
- Controllare che la parte di collegamento del cordone d'alimentazione sia pulita (priva di polvere), prima di usarlo. Usare un panno morbido e asciutto per pulire la spina del cordone.
- Inserire la spina nella presa in modo fermo. Evitare di usare una presa allentata, insicura o un contatto difettoso.



Assicurarsi di collegare il filo di terra.

Collegare il terminale di messa a terra dell'ingresso in c.a. di questa unità con il terminale di messa a terra presente nell'edificio, utilizzando il cavo di alimentazione corretto; altrimenti, è possibile provocare incendi o folgorazioni.

- Non estrarre l'anima del cavo di alimentazione.



Collegare saldamente il filo di messa a terra.

Precauzioni di sicurezza (continua)

AVVERTENZA

Fare attenzione nel maneggiare la lampada sorgente di luce.

Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. È possibile che la lampada si rompa con un forte scoppio, oppure si fulmini. Quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si spandano frammenti di vetro e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca gas contenente mercurio.



Leggere con attenzione la sezione “Lampada”.

Usare cautela nel maneggiare il cordone d'alimentazione ed i cavi di collegamento esterni.

L'uso continuato di un cordone d'alimentazione o di cavi danneggiati può provocare incendi o scosse elettriche. Non riscaldare, premere o tendere in modo eccessivo il cordone d'alimentazione ed i cavi.

Se il cordone d'alimentazione o i cavi sono danneggiati (conduttori interni esposti o rotti, etc.) rivolgersi al rivenditore.

- Non collocare il proiettore o oggetti pesanti sul cordone d'alimentazione e sui cavi. Non collocare inoltre coperture, etc. sugli stessi perché ciò potrebbe favorire l'appoggio accidentale di oggetti pesanti sul cordone d'alimentazione o sui cavi nascosti.

- Non tirare il cordone d'alimentazione ed i cavi. Per collegare e scollegare il cordone d'alimentazione ed i cavi, tenere con la mano la spina o il connettore.

- Non collocare il cordone vicino ad un riscaldatore.

- Evitare di piegare il cordone d'alimentazione ad angolo retto.

- Non tentare di eseguire interventi sul cordone d'alimentazione.

Usare cautela nel maneggiare le pile del telecomando.

La manipolazione errata delle pile potrebbe provocare incendi o lesioni personali. Le pile possono esplodere se non sono maneggiate correttamente.

- Tenere le pile lontane dalla portata di bambini e animali domestici. In caso d'ingestione rivolgersi immediatamente ad un medico per un soccorso tempestivo.

- Non lasciare cadere le pile nel fuoco o nell'acqua.

- Evitare ambienti a rischio d'incendio o di alte temperature.

- Non prendere le pile con pinzette metalliche.

- Conservare le pile in luogo scuro, fresco e asciutto.

- Evitare di cortocircuitare le pile.

- Non ricaricare, smontare, né saldare le pile.

- Non far cadere le pile.

- Utilizzare solo le batterie specificate nell'altro manuale di questo proiettore.

- Controllare che i morsetti positivo e negativo siano correttamente allineati quando si caricano le pile.

- In caso di perdite dalle pile, pulire accuratamente il liquido fuoriuscito e sostituire le pile.

Se il liquido fuoriuscito entra in contatto con la pelle o con i vestiti, sciacquare abbondantemente con acqua.

- Rispettare le norme locali per lo smaltimento delle pile usate.



Precauzioni di sicurezza (continua)

ATTENZIONE

Usare cautela nello spostare il proiettore.

La negligenza può provocare lesioni o danni.

- Non spostare il proiettore durante l'uso. Prima di spostarlo, scollegare il cordone d'alimentazione e tutti i collegamenti esterni e chiudere lo sportellino scorrevole o cappuccio delle lenti.
- Evitate urti o colpi al proiettore.
- Non trascinare il proiettore.
- Per il trasporto, usare la custodia acclusa o la borsa, se fornita.



Non collocare nulla sulla parte superiore del proiettore.

Il deposito di oggetti sul proiettore può provocare squilibrio o cadute con conseguenti lesioni personali o danni. Adottare le precauzioni necessarie nelle case dove vi sono bambini.



Non fissare al proiettore niente di diverso dagli elementi specificati.

La mancata osservanza di questa precauzione può causare ferite o danni.

- Alcuni proiettori sono dotati di una filettatura a vite nella parte dell'obiettivo. Non fissare alla filettatura a vite niente di diverso dalle opzioni specificate (del tipo di un obiettivo di conversione).



Evitare i luoghi fumosi, umidi o polverosi.

Se si posiziona il proiettore in un luogo fumoso, molto umido o polveroso, la fuliggine untuosa o il gas corrosivo possono provocare incendi o folgorazioni.

- Non collocare il proiettore in luoghi fumosi, umidi o polverosi (ad esempio in aree per fumatori, nelle cucine, su una spiaggia e così via). Non collocare il proiettore in ambienti esterni.
- Non utilizzare un umidificatore nei pressi del proiettore.



Fare attenzione che il filtro dell'aria consenta una ventilazione normale.

Il filtro dell'aria deve essere pulito periodicamente. Se il filtro dell'aria si ottura a causa della polvere o di elementi simili, la temperatura interna aumenta e ciò può provocare un malfunzionamento. Il proiettore può visualizzare un messaggio del tipo "CONTROLLO FLUSSO ARIA" oppure può eseguire lo spegnimento automatico, per prevenire l'aumento del livello del calore interno.

- Se gli indicatori o un messaggio avvisano di pulire il filtro dell'aria, pulirlo prima possibile.
- Se non si riesce a togliere la sporcizia dal filtro o se il filtro si danneggia, sostituirlo.
- Utilizzare solo un filtro dell'aria del tipo specificato. Ordinare al proprio rivenditore il filtro dell'aria specificato nell'altro manuale di questo proiettore.
- Quando si sostituisce la lampada, sostituire anche il filtro dell'aria. È possibile montare il filtro dell'aria quando si acquista una lampada di ricambio per questo proiettore.
- Non accendere il proiettore senza filtro dell'aria.



Evitare ambienti con temperature elevate.

Il calore può influenzare in modo negativo la parte esterna del proiettore ed altre parti. Non esporre il proiettore, il telecomando ed altre parti alla luce diretta del sole o vicino ad un oggetto caldo, quale un riscaldatore, etc.



Evitate i campi magnetici.

Raccomandiamo di non sottoporre il proiettore né di avvicinarlo a campi magnetici non protetti o non schermati. (Quali, ad esempio, i dispositivi di sicurezza magnetici o gli accessori del proiettore, non forniti dal produttore di quest'ultimo, che contengano materiali magnetici.) L'azione dei corpi magnetici può compromettere il corretto funzionamento delle parti meccaniche interne del proiettore, con eventuale riduzione della velocità della ventola di raffreddamento od il suo arresto e, quindi, lo spegnimento totale dell'apparecchio.



Precauzioni di sicurezza (continua)

ATTENZIONE

Togliere il cordone d'alimentazione per la disconnessione totale.

- Per motivi di sicurezza, scollegare il cordone d'alimentazione se il proiettore non sarà usato per periodi prolungati.
- Prima di pulirlo disattivare e scollegare dalla presa il proiettore. Il non rispetto di quest'istruzione potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.



Scollegare la spina dalla presa di corrente.

Richiedere al rivenditore di pulire l'interno del proiettore una volta l'anno.

L'accumulo di polvere all'interno del proiettore può provocare incendi o errato funzionamento.

La pulizia dell'interno del proiettore è più efficace se è eseguita prima dei periodi umidi, quali la stagione delle piogge.

- Non pulire l'interno personalmente perché è pericoloso.



NOTA

Evitare ogni urto al telecomando.

Un urto può danneggiare o provocare un errato funzionamento del telecomando.

- Prestare attenzione a non far cadere il telecomando.
- Non appoggiare il proiettore o oggetti pesanti sul telecomando.

Avere cura delle lenti.

- Chiudere lo sportellino scorrevole o cappuccio delle lenti per evitare graffi alla superficie delle lenti quando il proiettore non è in uso.
- Non toccare le lenti per evitare di appannare o sporcare le lenti con conseguente deterioramento della qualità dell'immagine.
- Usare tessuti specifici per lenti, disponibili in commercio, per pulire le lenti (per la pulizia delle macchine fotografiche, occhiali, etc.). Prestare attenzione a non graffiare le lenti con oggetti duri.

Avere cura della parte esterna del proiettore e del telecomando.

Un'errata cura può provocare danni quali scolorimento, distacco della vernice, etc.

- Usare un panno morbido per pulire la parte esterna del proiettore, il quadro di comando ed il telecomando. Se molto sporchi, diluire un detergente neutro in acqua, bagnare e strizzare bene il panno morbido, pulire, quindi asciugare con un panno asciutto. Non usare nessun detergente senza diluirlo.
- Non usare prodotti in spray, solventi, sostanze volatili o detersivi abrasivi.
- Prima di usare sostanze chimiche, leggere e seguire scrupolosamente le istruzioni fornite.
- Non lasciare per lungo tempo a contatto con gomma o vinile.

Sulle chiazze luminose o scure.

Qualora sullo schermo si notino delle chiazze luminose o scure, si tratta di una caratteristica tipica degli schermi a cristalli liquidi, e non rappresentano né implicano un difetto dell'apparecchio.

Fare attenzione alle immagini residue sul pannello LCD.

Se il proiettore continua a proiettare un'istantanea, immagini statiche, immagini con rapporto tra larghezza e altezza di 16:9 in caso di 4:3 pannello o immagini simili per lungo tempo, o se il proiettore proietta tali immagini ripetutamente, sul pannello LCD potrebbero restare immagini residue.

Precauzioni di sicurezza (continua)

NOTA

Informazione sulle parti di consumo.

La lampada, i pannelli LCD, i polarizzatori e gli altri componenti ottici, il filtro dell'aria e le ventole di raffreddamento sono tutti caratterizzati da una diversa durata. Queste parti potrebbero necessitare di sostituzione dopo un lungo periodo di utilizzo.

- Questo prodotto non è stato concepito per essere utilizzato per un lungo periodo. La sua durata potrebbe ridursi in caso di utilizzo continuato per 6 ore o più, oppure per 6 ore o più quotidianamente (anche se in modo non continuato), ovvero in caso di uso ripetitivo, mentre le suddette parti potrebbero richiedere la sostituzione ancor prima del trascorrere di un anno dal primo utilizzo.
- Qualsiasi inclinazione dell'apparecchio oltre il limite di regolazione consentito e riportato in questi manuali d'istruzioni potrebbe ridurre la durata delle parti di consumo.

Prima di accendere, far raffreddare adeguatamente il proiettore.

Dopo aver spento il proiettore, premere l'interruttore di riavvio o interrompere l'alimentazione e lasciar raffreddare adeguatamente il proiettore.

Operare con il proiettore ad alta temperatura causa danni all'elettrodo e la non accensione della lampada.

Evitare raggi di luce molto forti.

Qualsiasi raggio di luce (quali raggi solari diretti o illuminazione di una stanza) diretto sul sensore del telecomando può danneggiarlo.

Evitare le interferenze radio.

Qualsiasi interferenza radio può dare origine ad immagini confuse o a rumore.

- Evitare di collocare generatori di onde radio, quali telefoni portatili, ricetrasmittitori, etc. vicino al proiettore.

Caratteristiche di visualizzazione.

Le condizioni di visualizzazione del proiettore (quali colori, contrasto, etc.) dipendono dalle caratteristiche dello schermo, perché il proiettore usa un display a cristalli liquidi. Le condizioni di visualizzazione possono essere diverse da quelle del CRT.

- Non usare schermi polarizzati. Possono dare origine a immagini rosse.

Accendere/Spegnere il proiettore nel modo corretto.

Per evitare problemi, accendere/spegnere il proiettore nel modo corretto secondo quando indicato nel seguito se non diversamente specificato.

- Accendere il proiettore prima del computer o del videoregistratore.
- Spegnere il proiettore dopo il computer o il videoregistratore.

Aver cura di non affaticare la vista.

Far riposare periodicamente gli occhi.

Impostare il volume su un livello adeguato onde evitare di disturbare altre persone.

- E' consigliabile mantenere il volume basso e chiudere le finestre di notte per non disturbare i vicini.

Collegamento con un computer di tipo notebook

Per collegare un computer di tipo notebook, abilitare l'uscita immagine esterna RGB (predisporre la visualizzazione CRT o la visualizzazione simultanea LCD e CRT).

Leggere il manuale d'istruzioni del computer notebook per maggiori informazioni.

Lampada

AVVERTENZA



ALTA TENSIONE



ALTA TEMPERATURA ALTA PRESSIONE

Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sbalottata, graffiata, maneggiata a caldo o usurata con il tempo, la lampada può **rompersi con un forte scoppio oppure può fulminarsi**. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle.

Inoltre, quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si spandano **frammenti di vetro** e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca **gas contenente mercurio**.

Riguardo lo smaltimento della lampada • Questo prodotto contiene una lampada al mercurio; non buttare nella spazzatura. Smaltire nei modi previsti dalla legislazione locale.

Per il riciclaggio della lampada, rivolgersi a www.lamprecycle.org. (negli USA)

Per lo smaltimento del prodotto, contattare l'ufficio governativo locale o www.eiae.org (negli USA) o www.epsc.ca (in Canada).

Per ulteriori informazioni, rivolgersi al rivenditore.



Staccare la spina dalla presa di corrente

- Se la lampadina si rompe (in questo caso si ode un forte scoppio), disinserire il cavo di alimentazione dalla presa di rete e richiedere una lampada di ricambio al rivenditore locale. I frammenti di vetro potrebbero danneggiare l'interno del proiettore oppure provocare ferite all'utente durante l'uso, per cui non tentare di pulire il proiettore o di sostituire la lampada personalmente.

- Se la lampadina si rompe (in questo caso si ode un forte scoppio), ventilare bene la stanza e stare attenti a non respirare il gas che fuoriesce dalla feritoie del proiettore e a non permettergli di entrare negli occhi o in bocca.

- Prima di sostituire la lampada, verificare che l'alimentazione sia spenta e che il cavo di alimentazione sia disinserito, quindi attendere per almeno 45 minuti perché la lampada si raffreddi a sufficienza. Se si maneggia la lampada quando è ancora calda, si può incorre in ustioni e si può danneggiare la lampada stessa.



- Non aprire il coperchio della lampada quando il proiettore è sospeso in alto. Sarebbe pericoloso, poiché se la lampadina della lampada fosse rotta, quando si apre il coperchio i frammenti cadrebbero a terra. Inoltre, lavorare in luoghi alti è pericoloso, per cui anche se la lampadina non è rotta, chiedere sempre al rivenditore di sostituire la lampada.

- Non usare il proiettore senza il coperchio della lampada al suo posto. Nel caso di sostituzione della lampada, verificare che le viti siano avvitate saldamente. Viti allentate possono causare danni o ferite.



- Utilizzare solo lampade del tipo specificato.

- Se la lampada si guasta subito dopo il primo uso, è possibile che oltre alla lampada stessa esistano anche altri problemi elettrici altrove. Se ciò si verifica, contattare il rivenditore locale o un responsabile dell'assistenza.

- Maneggiare con cura: scosse o graffi possono causare lo scoppio del bulbo della lampada durante l'uso.

- L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può determinarne l'annerimento, la mancata accensione oppure la rottura. Si raccomanda di sostituire la lampada al più presto possibile qualora le immagini appaiano scure oppure al decadimento delle tonalità dei colori. L'utilizzo di lampade già usate; ciò potrebbe infatti dar luogo a danneggiamenti.

Avvisi di legge

Avviso FCC

Questo apparecchio è conforme alla sezione 15 dei regolamenti FCC. Il suo funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) l'apparecchio non dovrà causare interferenze dannose e (2) questo apparecchio deve accettare qualsiasi interferenza in ricezione incluse quelle che potrebbero causare un funzionamento non desiderato.

AVVERTENZA : Questo apparecchio genera, usa e può irradiare energia da frequenze radio e, se non viene installato e usato conformemente alle istruzioni, può provocare interferenze dannose alle comunicazioni radio. In ogni caso, non è garantito che non si verifichino interferenze in particolari installazioni. Se questo apparecchio causa interferenze dannose alla ricezione di trasmissioni radio o televisive, la qual cosa è verificabile accendendo e spegnendo l'apparecchio stesso, si incoraggia l'utente a provare a eliminare le interferenze tramite una o più delle contromisure seguenti:

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'apparecchio e il ricevitore.
- Collegare l'apparecchio a una presa di un circuito diverso da quello al quale è collegato il ricevitore.
- Per ulteriore assistenza, consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV di esperienza.

ISTRUZIONI PER GLI UTENTI: Alcuni cavi devono essere utilizzati con un conduttore interno isolato. Per il collegamento, utilizzare il cavo in dotazione o un cavo del tipo specificato. Per i cavi che hanno un conduttore interno isolato solo a un'estremità, collegare il conduttore interno isolato al proiettore.

Garanzia e assistenza successiva

A meno che non si noti qualcosa di anomalo nel funzionamento (del tipo delle eventualità citate nel primo paragrafo di AVVERTENZA di questo manuale), quando si verifica un problema con l'apparecchio, prima di tutto consultare la sezione " Guida Alla Risoluzione Dei Problemi " del " Guida operativa" e poi eseguire i controlli suggeriti.

Se in questo modo non si riesce a risolvere il problema, contattare il rivenditore o il centro di assistenza. In questo modo verrà comunicata all'utente quale condizione di garanzia è possibile applicare.



Informazioni sul manuale	1	Menu FOTO	26
Indice	2	LUMIN., CONTRASTO, GAMMA, TEMP. COL.,	
Caratteristiche del proiettore	3	COLORE, CHIARI, NITIDEZZA, MEMORIA	
Preparazione	3	Menu IMMAGINE	29
Verifica del contenuto della confezione	3	LARG./ALT., OVERSCAN, POSIZ V, POSIZ H,	
Fissaggio del coperchio dell'obiettivo	3	FASE H, FORM. H, ESEGUE AUTOREGOLAZIONE	
Nomi dei componenti	4	Menu IMMET	31
Proiettore	4	PROGRESSIV, R.D. VIDEO, SPAZIO COL.,	
Pannello di controllo	5	FORMATO VIDEO, INGRESSO COMPUTER,	
Pannello posteriore	5	STOP FOTO, RISOLUZIONE	
Telecomando	6	Menu IMPOSTA	34
Configurazione	7	ZOOM D, SHIFT V D, SHIFT H D,	
Posizionamento	7	POSIZIONE IMMAG., KEYSTONE, MODALITÀ ECO,	
Collegamento delle periferiche	9	SPECCHIO, MOD. ATTESA, USCITA SCHERMO	
Collegamento alla rete elettrica	11	Menu AUDIO	36
Utilizzo della barra e dello slot di sicurezza	11	VOLUME, SPEAKER, SORGENTE AUDIO	
Telecomando	12	Menu SCHERMO	37
Inserimento delle batterie	12	LINGUA, POS. MENU, SP.VUOTO, AVVIARE,	
Segnali del telecomando	12	Schermata, Bl. Schermata, MESSAGGIO,	
Modifica della frequenza del segnale		NOME SORG., MODELLO, C.C.	
del telecomando	13	Menu OPZ.	42
Accensione/spengimento	14	AUTO SEARCH, ACCENS. DIR., SPENGN. AUTO,	
Accensione	14	TEMPO LAMPADA, TEMPO FILTRO,	
Spengimento	14	TASTO PERS., SORGENTE, SERVIZIO	
Operazioni	15	Menu SICUREZZA	47
Regolazione del volume	15	CAMBIO PASSWORD SICUREZZA,	
Funzione mute	15	PASSWORD Schermata, BLOCCO PIN,	
Selezione di un segnale d'ingresso	15	RILEV. SPOSTAMENTO, PASSW. TESTI,	
Ricerca di un segnale d'ingresso	17	VIS. TESTI, SCRIVI TESTI	
Selezione del rapporto larghezza/altezza	17	Manutenzione	53
Regolazione dell'altezza del proiettore	18	Sostituzione della lampada	53
Regolazione del focus	18	Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria	55
Utilizzo della funzione di regolazione automatica	19	Altre precauzioni	56
Regolazione della posizione	19	Risoluzione dei problemi	57
Correzione dell'effetto keystone	20	Messaggi d'errore	58
Utilizzo della funzione di ingrandimento	20	Indicatori di avvertimento	59
Blocco temporaneo dello schermo	21	Arresto del proiettore	61
Cancellazione temporanea dello schermo	21	Reset di tutte le impostazioni	61
Utilizzo della funzione menu	22	Fenomeni erroneamente interpretabili	
MENU FACILE	24	come difetti dell'apparecchio	61
LARG./ALT., ZOOM D, KEYSTONE, MODO IMMAG.,		Dati tecnici	64
MODALITÀ ECO, SPECCHIO, RESET,			
TEMPO FILTRO, LINGUA, MENÙ AVANZATO, USCITA			

Caratteristiche del proiettore

Il proiettore vi permette un ampio uso con le seguenti caratteristiche.

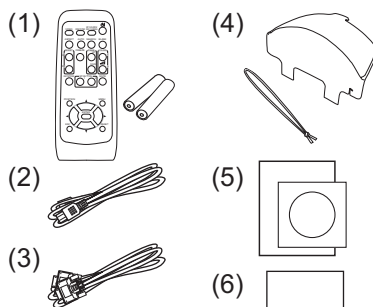
- ✓ L'unicità del sistema ottico consente di produrre un'ampia immagine proiettata anche da distanza ravvicinata, rendendo possibili diversi utilizzi.
- ✓ Si prevede che il sistema di filtro a doppio strato duri più a lungo e richieda manutenzione meno frequentemente.

Preparazione

Verifica del contenuto della confezione

Il proiettore viene fornito con in dotazione gli elementi indicati di seguito. Controllare che tutti gli elementi siano inclusi. Se risulta mancante qualche componente, contattare immediatamente il rivenditore.

- (1) Telecomando con due pile AA
- (2) Cavo di alimentazione
- (3) Cavo computer
- (4) Coperchio dell'obiettivo e Cinghietta
- (5) Manuale d'istruzioni (Libretto x1, CD x1)
- (6) Etichetta per la sicurezza

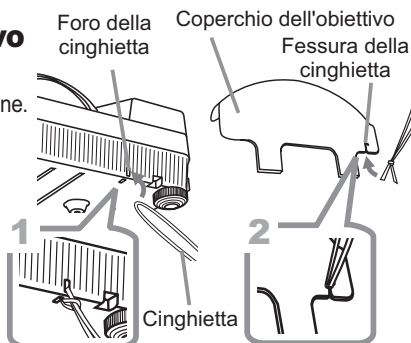


NOTA • Conservare l'imballaggio originale per eventuali spedizioni future. Per spostare il proiettore utilizzare l'imballaggio originale. Prestare particolare attenzione all'obiettivo.

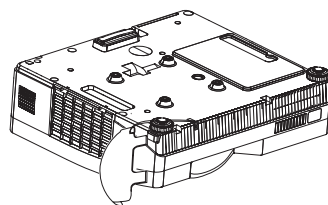
Fissaggio del coperchio dell'obiettivo

Per evitare la perdita del coperchio dell'obiettivo, si prega di fissarlo al proiettore utilizzando l'apposita cinghietta in dotazione.

1. Inserire la cinghietta nell'apposito foro, come indicato dall'immagine del punto 1. Il nodo della cinghietta serve per fissarla al coperchio dell'obiettivo come mostrato di seguito dal punto 2.
2. Inserire l'estremità della cinghietta nella fessura del coperchio dell'obiettivo con il nodo dal lato dell'obiettivo. Assicurarsi che la cinghietta sia inserita fino in fondo alla fessura.



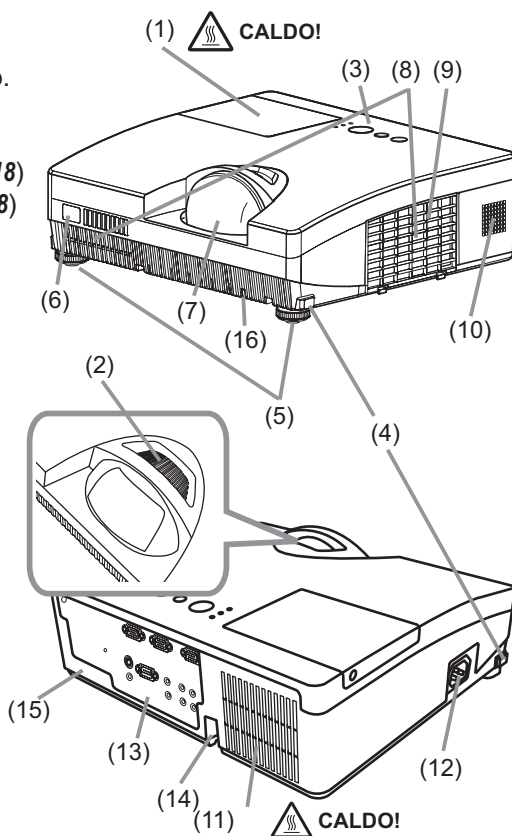
CAUTELA ► Quando il proiettore è in posizione rovesciata, ad esempio se appeso al soffitto, assicurarsi che il coperchio dell'obiettivo non stia di fronte all'obiettivo. In caso contrario, il coperchio dell'obiettivo potrebbe bloccare la luce del proiettore o colpire l'obiettivo rischiando di danneggiarlo. Per i proiettori in posizione rovesciata, collocare il coperchio dell'obiettivo a lato del proiettore o posizionarlo sul proiettore. Per posizionare il coperchio del proiettore, è possibile ad esempio avvolgere la cinghietta attorno al piedino di sollevamento (vedere l'immagine).



Nomi dei componenti

Proiettore

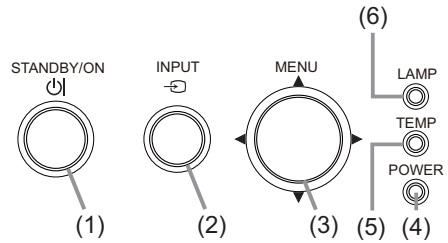
- (1) Coperchio della lampada (📖53)
L'unità lampada si trova all'interno.
- (2) Anello di messa a fuoco (📖18)
- (3) Pannello di controllo (📖5)
- (4) Pomelli di sollevamento (x 2) (📖18)
- (5) Piedini di sollevamento (x 2) (📖18)
- (6) Sensore remoto (📖12)
- (7) Obiettivo (📖56)
- (8) Prese d'aria
- (9) Coperchio del filtro (📖55)
Il filtro dell'aria e le prese d'aria sono all'interno.
- (10) Speaker (📖36)
- (11) Foro di ventilazione
- (12) **AC IN** (Ingresso AC) (📖11)
- (13) Pannello posteriore (📖5)
- (14) Barra di sicurezza (📖11)
- (15) Slot di sicurezza (📖11)
- (16) Foro della cinghietta (📖3)



- ⚠ **AVVERTENZA ► CALDO!** : Non toccare il coperchio della lampada e il foro di ventilazione durante l'utilizzo o dopo l'utilizzo. Pericolo di scottarsi!
- Non guardare direttamente nell'obiettivo o nel foro di ventilazione quanto la lampada è accesa. La luce particolarmente intensa potrebbe provocare danni alla vista.
 - Non spostare i pomelli di sollevamento senza sostenere il proiettore, poiché quest'ultimo potrebbe cadere.
- ⚠ **CAUTELA ►** Assicurare la normale ventilazione per evitare il surriscaldamento del proiettore. Non coprire, bloccare o intasare i fori di ventilazione. Nelle vicinanze delle prese d'aria non collocare oggetti che potrebbero venire risucchiati o attaccarsi. Pulire periodicamente il filtro dell'aria.
- Non utilizzare la barra e lo slot di sicurezza per impedire la caduta del proiettore perché questi componenti non sono destinati a questo scopo.

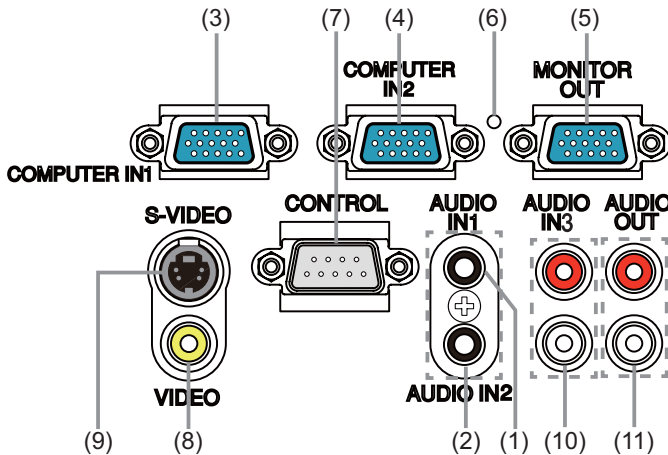
Pannello di controllo

- (1) Pulsante **STANDBY/ON** (📖14)
- (2) Pulsante **INPUT** (📖15, 22)
- (3) Pulsante **MENU** (📖22)
Dispone di quattro cursori.
- (4) Indicatore **POWER** (📖11, 14, 59)
- (5) Indicatore **TEMP** (📖59)
- (6) Indicatore **LAMP** (📖59)



Pannello posteriore (📖9)

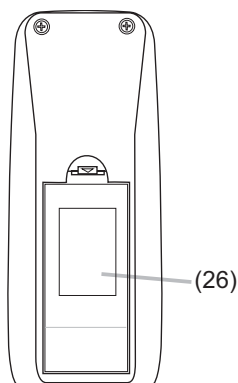
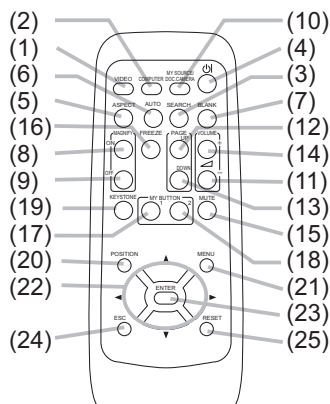
- (1) Porta **AUDIO IN1**
- (2) Porta **AUDIO IN2**
- (3) Porta **COMPUTER IN1**
- (4) Porta **COMPUTER IN2**
- (5) Porta **MONITOR OUT**
- (6) Interruttore di arresto (📖61)
- (7) Porta **CONTROL**
- (8) Porta **VIDEO**
- (9) Porta **S-VIDEO**
- (10) Porte **AUDIO IN3 (R, L)**
- (11) Porte **AUDIO OUT (R, L)**



⚠ CAUTELA ► Utilizzare la funzione di arresto solo se il proiettore non si spegne tramite la normale procedura poiché il pulsante di arresto non consente al proiettore di raffreddarsi.

Telecomando

- (1) Pulsante **VIDEO** (📖16)
- (2) Pulsante **COMPUTER** (📖16)
- (3) Pulsante **SEARCH** (📖17)
- (4) Pulsante **STANDBY/ON** (📖14)
- (5) Pulsante **ASPECT** (📖17)
- (6) Pulsante **AUTO** (📖19)
- (7) Pulsante **BLANK** (📖21)
- (8) Pulsante **MAGNIFY-ON** (📖20)
- (9) Pulsante **MAGNIFY- OFF** (📖13, 20)
- (10) Pulsante **MY SOURCE/DOC.CAMERA**
(📖16, 44)
- (11) Pulsante **VOLUME -** (📖13, 15)
- (12) Pulsante **PAGE UP ***
- (13) Pulsante **PAGE DOWN ***
- (14) Pulsante **VOLUME +** (📖15)
- (15) Pulsante **MUTE** (📖15)
- (16) Pulsante **FREEZE** (📖21)
- (17) Pulsante **MY BUTTON 1** (📖44)
- (18) Pulsante **MY BUTTON 2** (📖44)
- (19) Pulsante **KEYSTONE** (📖20)
- (20) Pulsante **POSITION** (📖19, 23)
- (21) Pulsante **MENU** (📖22)
- (22) Cursori ▲/▼/◀/▶ (📖22)
- (23) Pulsante **ENTER** (📖22)
- (24) Pulsante **ESC** (📖22)
- (25) Pulsante **RESET** (📖22)
- (26) Coperchio del vano batterie (📖12)



Retro del telecomando

NOTA • Qualsiasi pulsante contrassegnato con “*” non è supportato su questo proiettore (📖58).

Configurazione

Installare il proiettore a seconda dell'ambiente e dalla maniera in cui verrà utilizzato il proiettore.

Posizionamento

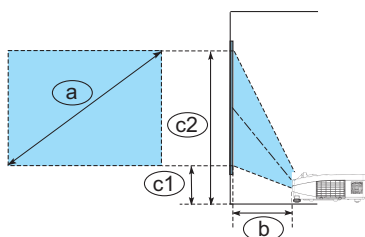
Vedere le immagini e le tabelle riportate di seguito per impostare le dimensioni dello schermo e la distanza di proiezione.

I valori indicati nella tabella sono stati calcolati per una risoluzione a schermo intero: 1024x768

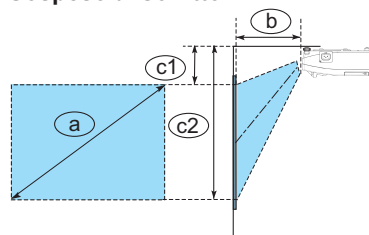
Ⓐ Formato dello schermo (diagonale) Ⓑ Distanza di proiezione (± 8%)

Ⓒ1, Ⓒ2 Altezza dello schermo

Su una superficie orizzontale



Sospeso al soffitto



Ⓐ Formato schermo (diagonale)		Ⓑ Distanza proiettore		Ⓒ1 Altezza schermo		Ⓒ2 Altezza schermo	
tipo (pollici)	m	m	pollici	m	pollici	m	pollici
60	1,5	0,683	27	0,279	11	1,193	47
70	1,8	0,805	32	0,314	12	1,381	54
80	2,0	0,927	36	0,350	14	1,569	62
90	2,3	1,049	41	0,385	15	1,757	69
100	2,5	1,170	46	0,421	17	1,945	77

- Lasciare uno spazio di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, come ad esempio le pareti.
- Nel caso di installazione in condizioni particolari come un attacco a soffitto, potrebbero essere necessari gli accessori di montaggio specificati (64) e l'assistenza. Prima di installare il proiettore, consultare il rivenditore per quanto riguarda l'installazione.
- Dopo l'installazione, se il proiettore è appeso al soffitto o in un luogo simile, la posizione dello schermo potrebbe cambiare per effetto della flessibilità della plastica di cui è composto il corpo del proiettore. Qualora fossero necessarie ulteriori regolazioni, consultare il rivenditore o il personale di assistenza.
- La posizione dell'immagine proiettata e/o la messa a fuoco potrebbero cambiare durante la fase di riscaldamento (circa 30 minuti dall'accensione della lampada) o alla modificazione delle condizioni ambientali. Se necessario, regolare nuovamente la posizione dell'immagine e/o la messa a fuoco.

Posizionamento (continua)

⚠ **AVVERTENZA** ► Posizionare il proiettore su una superficie stabile e orizzontale. Se il proiettore cade o viene urtato potrebbe riportare danni. Un proiettore danneggiato potrebbe incendiarsi e/o causare scosse elettriche.

- Non posizionare il proiettore su una superficie poco stabile, vacillante o sottoposta a vibrazioni come un ripiano inclinato o non fisso.
- Non collocare il proiettore di lato, in posizione frontale o posteriore.
- Consultate il vostro fornitore prima di un'installazione speciale come ad esempio l'installazione al soffitto o in un altro posto.

► Sistemare il proiettore in un luogo fresco e sufficientemente ventilato. Se il proiettore è sottoposto a temperature troppo elevate potrebbe prendere fuoco, oppure potrebbero verificarsi fulminazioni interne e/o malfunzionamenti.

- Non bloccare, intasare o coprire in altro modo i fori di ventilazione.
- Tenere una distanza di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, ad es. le pareti.
- Non collocare il proiettore su oggetti metallici o altri oggetti sensibili al calore.
- Non appoggiare il proiettore su tappeti, cuscini o sul letto.
- Non esporre il proiettore alla luce diretta del sole o non collocarlo in vicinanza di oggetti molto caldi come caloriferi. Non posizionare il proiettore davanti al flusso d'aria di un condizionatore o di un impianto simile.
- Non collocare nessun oggetto vicino all'obiettivo, le feritoie di ventilazione o sul proiettore.
- Non disporre oggetti che potrebbero venire risucchiati o attaccarsi ai fori di ventilazione sulla base del proiettore. La base del proiettore è dotata di prese d'aria.

► Non esporre il proiettore all'acqua. Se viene esposto all'acqua o se liquidi penetrano all'interno, il proiettore potrebbe incendiarsi, non funzionare correttamente o provocare scosse elettriche.

- Non posizionare il proiettore in bagno o all'esterno.
- Non disporre recipienti contenenti liquidi nelle vicinanze del proiettore.
- Usare solo gli accessori di montaggio specificati dal produttore, e lasciare l'installazione e la rimozione del proiettore con gli accessori di montaggio al personale di assistenza.
- Leggere e conservare il manuale d'uso degli accessori di montaggio utilizzati.

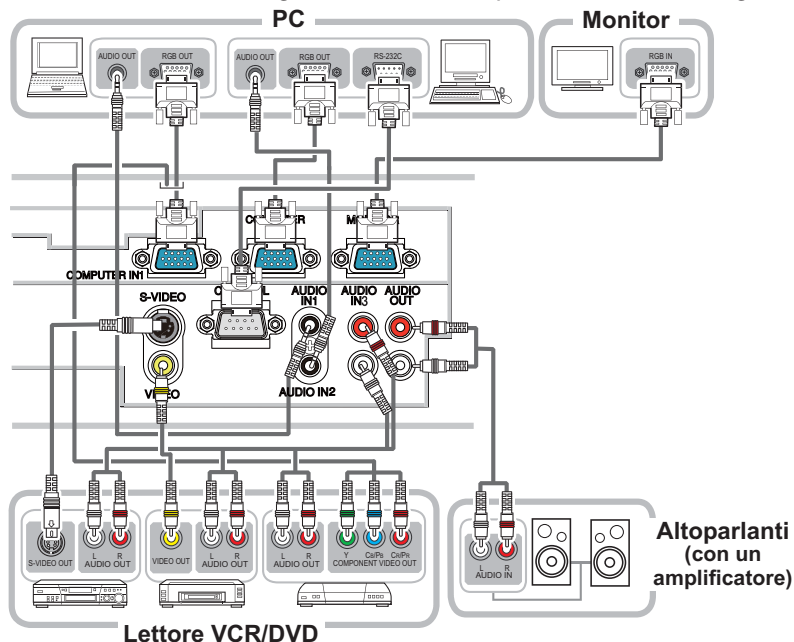
⚠ **CAUTELA** ► Non collocare il proiettore in ambienti polverosi, umidi o fumosi. In queste condizioni il proiettore potrebbe prendere fuoco, causare scosse elettriche o non funzionare correttamente.

- Non sistemare il proiettore in vicinanza di umidificatori, in ambienti fumosi o in cucina.
- Riparare i sensori del proiettore dalla luce diretta.

NOTA • Se il proiettore viene inclinato, spostato o scosso, si potrebbe avvertire un rumore metallico dovuto allo spostamento di un'aletta di controllo del flusso d'aria all'interno del proiettore. Non si tratta di un guasto né di un malfunzionamento.

Collegamento delle periferiche

Consultare il manuale nella sezione dedicata ai dispositivi prima di effettuare il collegamento con il proiettore. Assicurarsi che i dispositivi siano adatti per il collegamento con il prodotto e preparare i cavi necessari per il collegamento stesso. Fare riferimento alle seguenti illustrazioni per effettuare il collegamento.



- ▲ **AVVERTENZA** ► Non smontare o modificare il proiettore e gli accessori.
 - Prestare attenzione a non danneggiare i cavi e a non utilizzare cavi danneggiati.
 - ▲ **CAUTELA** ► Spegnerne i dispositivi e scollegarli dalla rete elettrica prima di collegarli al proiettore. Il collegamento di un dispositivo acceso al proiettore può causare rumori oppure malfunzionamenti che potrebbero danneggiare il proiettore e il dispositivo stesso.
 - Utilizzare cavi accessori appropriati o appositi. Rivolgersi al rivenditore per cavi non accessori che dovrebbero avere una lunghezza specifica ed essere dotati di anima di ferrite, come previsto dalle norme in vigore. Per cavi dotati di anima solo a un'estremità, collegare l'estremità dotata di anima al proiettore.
 - Assicurarsi che i dispositivi siano collegati alle porte corrette. Il collegamento errato di dispositivi potrebbe causare un malfunzionamento o danneggiare il dispositivo e il proiettore.
- DICHIARAZIONE** ► Utilizzare i cavi con spine dritte, non a forma di L, siccome le porte d'ingresso del proiettore sono incassate.

NOTA • La porta **COMPUTER IN1/2** può supportare anche un segnale component. L'adattatore specifico o il cavo specifico sono necessari per l'ingresso di un componente video al proiettore.

Collegamento delle periferiche (continua)

NOTA • Consultare i manuali alla sezione dedicata ai dispositivi prima di collegarli al proiettore e assicurarsi che i dispositivi siano compatibili con il prodotto. Prima di collegare l'apparecchio al PC, controllare il livello del segnale, la sincronizzazione e la risoluzione.

- Per alcuni tipi di segnale potrebbe essere necessario un adattatore per permettere la ricezione da parte del proiettore.
- Alcuni PC sono dotati di modalità schermo multiplo che potrebbero includere segnali non compatibili con questo proiettore.
- Anche se il proiettore è in grado di elaborare segnali con risoluzione fino a UXGA (1600X1200), il segnale verrà convertito nel pannello di risoluzione del proiettore prima della visualizzazione. Il proiettore garantisce le migliori prestazioni per quanto riguarda la visualizzazione se il segnale in ingresso e il pannello del proiettore sono identici.
- Per il collegamento accertarsi che la forma del connettore del cavo sia adatto alla porta. Per i connettori a vite assicurarsi che le viti siano ben salde.
- Per collegare un portatile al proiettore, attivare l'uscita RGB esterna del PC. (Impostare il PC portatile a display CRT o simultaneamente a display LCD e CRT.) Per ulteriori dettagli, consultare il manuale d'istruzioni del PC portatile.
- Se si modifica la risoluzione d'immagine di un computer per adeguarla al segnale d'ingresso, la regolazione automatica potrebbe richiedere del tempo e non venire completata. In questo caso, potrebbe non essere possibile visualizzare la casella "Sì/No" tramite la quale selezionare la nuova risoluzione per Windows. La risoluzione ritornerà quindi alle impostazioni originali. Potrebbe essere opportuno utilizzare altri display CRT o LCD per modificare la risoluzione.
- In alcuni casi, il proiettore potrebbe non visualizzare un'immagine corretta oppure potrebbe non essere possibile visualizzare immagini. Per esempio, la regolazione automatica potrebbe non essere adeguata per alcuni segnali in ingresso. Il proiettore potrebbe non essere in grado di interpretare un segnale di ingresso composite sync oppure sync su G e quindi non sarebbe possibile visualizzare un'immagine corretta.

Funzione Plug-and-Play

Plug-and-Play è un sistema composto da un PC, dal suo sistema operativo e da una periferica (ad es. dispositivi di visualizzazione). Il proiettore è compatibile con il sistema VESA DDC 2B. La funzione Plug-and-Play può essere utilizzata per collegare il proiettore a un computer che sia compatibile con il sistema VESA DDC (display data channel).

- Utilizzare questa funzione per collegare un cavo computer alla porta

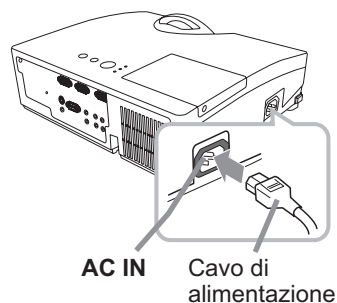
COMPUTER IN1 (compatibile DDC 2B). La funzione Plug-and-Play potrebbe non funzionare correttamente per altri tipi di connessione.

- Utilizzare i driver standard del computer (il proiettore ha un monitor Plug-and-Play).

Collegamento alla rete elettrica

1. Collegare il connettore all'**AC IN** (ingresso AC) del proiettore.
2. Inserire saldamente il connettore nell'apposita presa. Entro un paio di secondi dopo la connessione del cavo di alimentazione, l'indicatore **POWER** si accenderà stabilmente con luce arancione.

Si prega di ricordare che quando la funzione ACCENS. DIR. è attivata (42), la connessione dell'alimentazione accende il proiettore.

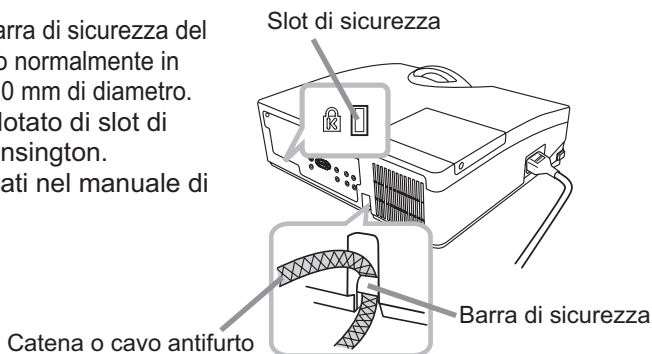


⚠ AVVERTENZA ► Usare cautela quando si connette il cavo elettrico; in caso di collegamento errato o difettoso il proiettore potrebbe prendere fuoco e/o causare scosse elettriche .

- Utilizzare il cavo di alimentazione in dotazione al proiettore. Se questo è danneggiato, contattare il rivenditore per ottenere un nuovo cavo.
- Inserire il cavo di alimentazione in una presa con voltaggio corrispondente al cavo. La presa di alimentazione deve essere vicina al proiettore e facilmente accessibile. Per scollegare l'apparecchio estrarre il cavo di alimentazione.
- Non modificare il cavo di alimentazione.

Utilizzo della barra e dello slot di sicurezza

È possibile agganciare alla barra di sicurezza del proiettore una catena antifurto normalmente in commercio o un cavo fino a 10 mm di diametro. Questo prodotto è inoltre dotato di slot di sicurezza per lucchetto Kensington. Ulteriori dettagli sono indicati nel manuale di sicurezza.



⚠ AVVERTENZA ► Non utilizzare la barra e lo slot di sicurezza per impedire la caduta del proiettore perché questi componenti non sono destinati a questo scopo.

⚠ CAUTELA ► Non sistemare la catena o il cavo antifurto vicino al foro di ventilazione. Il proiettore potrebbe surriscaldarsi.

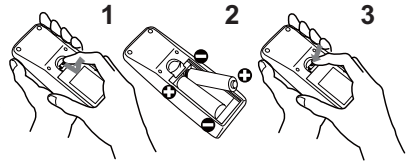
NOTA • La barra di sicurezza e lo slot di sicurezza non sono dispositivi antifurto completi. Si tratta di dispositivi antifurto da usare in combinazione con altri strumenti.

Telecomando

Inserimento delle batterie

Inserire le batterie prima di utilizzare il telecomando. Se il telecomando non sembra di funzionare correttamente, sostituire le batterie. Se non si utilizza il telecomando per un lungo periodo, rimuovere le batterie dal telecomando e riporle in un luogo sicuro.

1. Rimuovere il coperchio del vano batterie afferrando l'apposito gancio.
2. Allineare e inserire due batterie AA (**HITACHI MAXELL, Part No. LR6 or R6P**) rispettando le polarità positiva e negativa, come indicato sul telecomando.
3. Riposizionare il coperchio del vano batterie in direzione della freccia e richiuderlo.



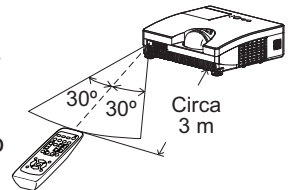
⚠ AVVERTENZA ► Maneggiare le batterie con cautela e utilizzarle secondo le istruzioni. Se utilizzate in modo improprio, le batterie potrebbero esplodere, rompersi oppure perdere liquido causando incendi e/o inquinando l'ambiente circostante.

- Utilizzare solo le batterie del tipo specificato. Non utilizzare diversi tipi di batterie contemporaneamente. Non mescolare batterie usate con batterie nuove.
- Per l'inserimento delle batterie assicurarsi che la polarità sia corretta.
- Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini e dagli animali domestici.
- Non ricaricare, cortocircuitare, saldare o smontare una batteria.
- Non portare una batteria a contatto con il fuoco o con l'acqua. Conservare le batterie in un luogo fresco e asciutto, al riparo dalla luce.
- Se si osserva una perdita di liquidi dalle batterie è necessario sostituirle dopo aver ripulito la zona interessata. Se il liquido dovesse depositarsi sui vestiti o sulla pelle, risciacquare molto bene con acqua.
- Osservare i regolamenti locali in materia di smaltimento delle batterie.

Segnali del telecomando

Il telecomando opera congiuntamente ai sensori remoti del proiettore. Il proiettore è dotato di un sensore sul lato anteriore. Il sensore, quando è attivato, rileva il segnale entro il seguente range:

60 gradi (30 gradi a sinistra e a destra del sensore) entro una distanza di 3 metri.



NOTA • Il segnale del telecomando o segnali simili potrebbero venire riflessi sullo schermo. È difficile inviare il segnale direttamente al sensore per riflettere il segnale stesso.

- Il telecomando invia segnali al proiettore mediante raggi infrarossi (Class 1 LED); è necessario trovarsi in un'area libera da ostacoli che potrebbero bloccare il segnale del telecomando verso il proiettore.
- Il telecomando potrebbe non funzionare correttamente in presenza di luce molto intensa (ad es. raggi solari diretti) o di luce proveniente da una fonte molto ravvicinata (come una lampada fluorescente a inverter) che colpisce il sensore del proiettore. Posizionare il proiettore in modo che sia protetto dalla luce diretta.

Modifica della frequenza del segnale del telecomando

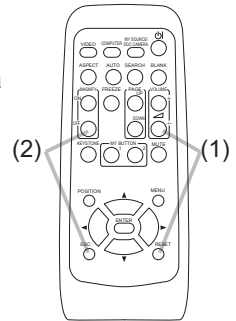
Per il telecomando sono disponibili due modalità di frequenza: modo 1:NORMALE e modo 2:ELEVATA. Se il telecomando non sembra funzionare correttamente, modificare la frequenza del segnale.

Per impostare il Modo, tenere premuti contemporaneamente i due pulsanti qui sotto indicati per 3 secondi.

(1) Imposta al Modo 1:NORMALE... pulsanti **VOLUME-** e **RESET**

(2) Imposta al Modo 2:ELEVATA... pulsanti **MAGNIFY OFF** ed **ESC**

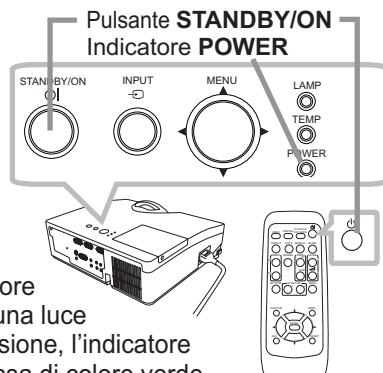
Per utilizzare il comando "FREQ. TELECOM." alla voce SERVIZIO del menu OPZ. (46) impostare la stessa modalità del telecomando.



Accensione/spegnimento

Accensione

1. Accertarsi che il cavo di alimentazione sia ben inserito nel proiettore e nella presa.
2. Assicurarci che l'indicatore **POWER** abbia una luce arancione fissa (📖59). Quindi rimuovere il coperchio dell'obiettivo.
3. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o sul telecomando. La lampada del proiettore si accende e l'indicatore **POWER** comincerà a lampeggiare mostrando una luce verde. Una volta terminato il processo di accensione, l'indicatore smetterà di lampeggiare e mostrerà una luce fissa di colore verde (📖59).



Per visualizzare l'immagine, selezionare un segnale di ingresso secondo quanto indicato nella sezione "Selezione di un segnale d'ingresso" (📖15).

Spegnimento

1. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o sul telecomando. Sullo schermo apparirà il messaggio "Spegnere?" per circa 5 secondi.
2. Premere ancora il pulsante **STANDBY/ON** mentre appare il messaggio. La lampada del proiettore si spegnerà e l'indicatore **POWER** comincerà a lampeggiare mostrando una luce arancione. L'indicatore **POWER** smetterà di lampeggiare e mostrerà una luce fissa arancione quando il raffreddamento della lampada è completo (📖59).
3. Fissare il coperchio dell'obiettivo dopo che l'indicatore **POWER** cambia stabilmente in luce arancione.

Dopo aver spento il proiettore attendere almeno 10 minuti prima di accenderlo nuovamente. Riaccendere nuovamente il proiettore subito dopo averlo spento potrebbe comprometterne la durata e deteriorare alcuni componenti.

⚠️ AVVERTENZA ► Quando il proiettore è acceso emette una luce intensa. Non fissare direttamente l'obiettivo o non guardare nell'interno del proiettore attraverso le aperture.

► Non toccare il coperchio della lampada e il foro di ventilazione durante l'utilizzo o dopo l'utilizzo. Pericolo di scottarsi!

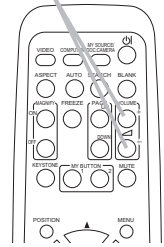
NOTA • Premere i pulsanti di accensione e spegnimento nel corretto ordine. Accendere il proiettore prima dei dispositivi collegati.

- Questo proiettore è dotato della funzione che rende possibile l'accensione/spegnimento automatico. Si prega di riferirsi alle voci ACCENS. DIR. (📖42) e SPEGN. AUTO (📖43) nel menu OPZ.
- Utilizzare l'interruttore di arresto (📖61) solo se non è possibile spegnere il proiettore mediante il procedimento normale.

Operazioni

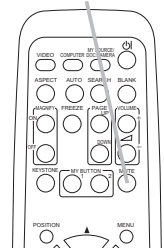
Regolazione del volume

- Servirsi dei pulsanti **VOLUME+/-** per regolare il volume.
 - Una finestra di dialogo apparirà sullo schermo per la regolazione del volume. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.
 - Se \times non è selezionato per la porta di ricezione dell'immagine attuale, la regolazione del volume viene disattivata. Fare riferimento alla voce **SORGENTE AUDIO** del menu **AUDIO** (📖36).
 - Quando il proiettore è in modalità di attesa, è possibile regolare il volume se \times non è selezionato per **ATTESA DI USCITA AUDIO** e **NORMALE** viene selezionato in **MOD. ATTESA** nel menu **IMPOSTA** (📖35).

Pulsanti **VOLUME+/-**

Funzione mute

- Premere il pulsante **MUTE** sul telecomando.
 - Sullo schermo comparirà una finestra di dialogo che indica l'esclusione del suono. Per riattivare il suono premere **MUTE**, **VOLUME+** oppure **VOLUME-**. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.
 - Se è selezionato \times per la porta di ricezione dell'immagine attuale, il suono viene sempre escluso. Fare riferimento alla voce **SORGENTE AUDIO** del menu **AUDIO** (📖36).
 - C.C. (Closed Caption) viene attivato automaticamente quando il suono viene mutato e un segnale in ingresso che contiene la funzione C.C. viene ricevuto. Questa funzione è disponibile solamente quando il segnale è **NTSC per VIDEO o S-VIDEO**, o **480i@60 per COMPUTER IN1 o COMPUTER IN2**, e quando **AUTO** viene selezionato per **VISUALIZZA** nel menu **C.C.** sotto il menu **SCHERMO** (📖41).

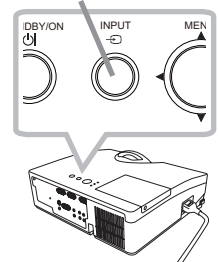
Pulsante **MUTE**

Selezione di un segnale d'ingresso

- Premere il pulsante **INPUT** sul proiettore.
 - Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore sposta la porta d'ingresso rispetto alla porta attuale come qui sotto indicato.

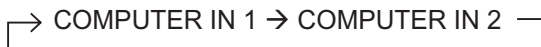


- Se è selezionata l'opzione **ACCEN.RE** per la voce **AUTO SEARCH** del menu **OPZ.** (📖42), il proiettore continuerà a verificare le porte nell'ordine sopra indicato finché si rileva un segnale di ingresso.

Pulsante **INPUT**

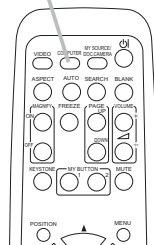
Selezione di un segnale d'ingresso (continua)

1. Premere il pulsante **COMPUTER** sul telecomando.
 - Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore sposta la porta d'ingresso rispetto alla porta attuale come qui sotto indicato.



- Se si seleziona ACCEN.RE alla voce AUTO SEARCH del menu OPZ., il proiettore esegue il controllo continuo delle porte nella sequenza sopra indicata finché non rileva un segnale d'ingresso (📖42). Se si preme il pulsante **COMPUTER** mentre è selezionata la porta **VIDEO** oppure **S-VIDEO**, il proiettore inizia le operazioni di controllo dalla porta **COMPUTER IN1**.

Pulsante **COMPUTER**

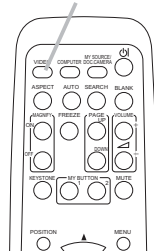


1. Premere il pulsante **VIDEO** sul telecomando.
 - Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore sposta la porta d'ingresso rispetto alla porta attuale come qui sotto indicato.

S-VIDEO ↔ VIDEO

- Se si seleziona ACCEN.RE alla voce AUTO SEARCH del menu OPZ., il proiettore esegue il controllo continuo delle porte nella sequenza sopra indicata finché non rileva un segnale d'ingresso (📖42). Se si preme il pulsante **VIDEO** mentre è selezionata la porta **COMPUTER IN1** oppure **COMPUTER IN2** il proiettore inizia le operazioni di controllo dalla porta **S-VIDEO**.

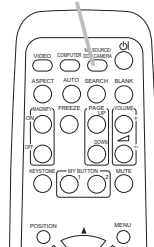
Pulsante **VIDEO**



1. Premere il pulsante **MY SOURCE / DOC. CAMERA** sul telecomando. Il segnale d'ingresso sarà cambiato nel segnale che impostate come SORGENTE (📖44).

Pulsante **MY SOURCE / DOC. CAMERA**

- Questa funzione può essere usata anche per la fotocamera documento. Selezionare la porta d'ingresso che è connessa alla fotocamera documento.



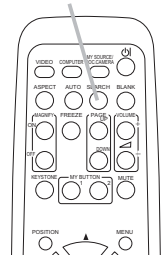
Ricerca di un segnale d'ingresso

Pulsante **SEARCH**

1. Premere il pulsante **SEARCH** sul telecomando.
 - Il proiettore verifica le porte d'ingresso nella sequenza sotto indicata per trovare un segnale d'ingresso. La ricerca si conclude quando il proiettore rileva un segnale in ingresso. A questo punto si visualizza un'immagine. Se non si rileva alcun segnale, il proiettore ritornerà allo stato selezionato prima dell'operazione.



- Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE per la voce AUTO SEARCH del menu OPZ. (42), il proiettore continuerà a verificare le porte nell'ordine sopra indicato finché si rileva un segnale di ingresso.



Selezione del rapporto larghezza/altezza

1. Premere il pulsante **ASPECT** sul telecomando.
 - Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore modifica le impostazioni per il rapporto larghezza/altezza.

○ **Per un segnale del computer**

NORMALE → 4:3 → 16:9 → 16:10 → ORIGINALE



○ **Per un segnale video, s-video oppure component video**

4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → ORIGINALE

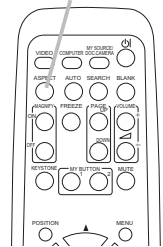


○ **In assenza di segnale**

4:3 (fisso)

- Il pulsante **ASPECT** non può operare correttamente in mancanza del segnale adeguato.
- Il modo NORMALE mantiene le impostazioni larghezza/altezza originali.
- Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE.

Pulsante **ASPECT**

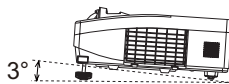


Regolazione dell'altezza del proiettore

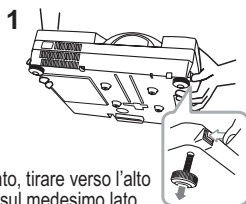
Se la superficie del proiettore è leggermente inclinata verso destra oppure verso sinistra, è possibile utilizzare i piedini per sistemare il proiettore orizzontalmente.

Mediante i piedini è possibile orientare il proiettore in modo tale da ottenere un angolo di proiezione corretto. La parte anteriore del proiettore si alza infatti fino a 3 gradi.

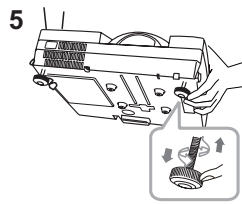
Il proiettore ha 2 piedini e 2 pomelli di sollevamento. Il piedino di sollevamento si regola tirando verso l'alto il pomello che si trova sullo stesso lato.



1. Tenere fermo il proiettore e tirare verso l'alto il pomello per liberare il piedino di sollevamento.
2. Posizionare il lato anteriore del proiettore all'altezza desiderata.
3. Rilasciare i pomelli per bloccare il piedino di sollevamento.
4. Accertarsi che i piedini siano bloccati, poi appoggiare delicatamente il proiettore.
5. In caso di necessità è possibile ruotare i piedini per regolare in modo più preciso la posizione. Tenere fermo il proiettore mentre si ruotano i piedini.



Per liberare un piede di sollevamento, tirare verso l'alto il pomello di sollevamento situato sul medesimo lato.

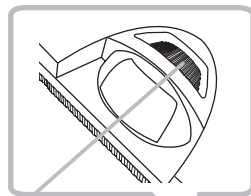


Per regolare la posizione, ruotare il piede di sollevamento.

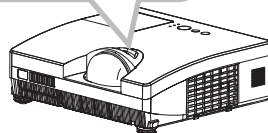
⚠ CAUTELA ► Non spostare i pomelli di sollevamento senza sostenere il proiettore, poiché quest'ultimo potrebbe cadere.
 ► Non inclinare il proiettore oltre gli 3 gradi consentiti dalle operazioni di regolazione tramite i piedini. Un'inclinazione del proiettore oltre il limite consentito potrebbe causare il malfunzionamento o limitare la durata dei componenti o del proiettore stesso.

Regolazione del focus

Utilizzare l'anello di messa a fuoco per mettere a fuoco l'immagine.

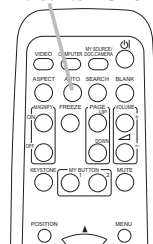


Anello di messa a fuoco



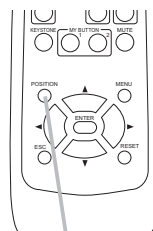
Utilizzo della funzione di regolazione automatica

1. Premere il pulsante **AUTO** sul telecomando.
 - Premendo il pulsante si eseguono le seguenti operazioni.
 - **Per un segnale del computer**
La posizione verticale, la posizione orizzontale e la fase orizzontale saranno regolate automaticamente. Accertarsi che la finestra di proiezione sia regolata sulla dimensione massima prima di utilizzare questa funzione. Se si utilizza un'immagine scura la regolazione potrebbe non risultare corretta. Per la regolazione utilizzare un'immagine chiara.
 - **Per un segnale video e un segnale s-video**
Il proiettore selezionerà in automatico il formato video migliore per il corrispondente segnale d'ingresso. La funzione è disponibile solo quando è selezionata l'opzione AUTO per la voce FORMATO VIDEO del menu IMMET (📖32). La posizione verticale e orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default.
 - **Per un segnale video component**
La posizione verticale e orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default. La fase orizzontale saranno regolate automaticamente.
 - L'operazione di regolazione automatica richiede circa 10 secondi. Per alcuni segnali in ingresso non sarà possibile utilizzare la funzione di regolazione automatica.
 - Nel caso della regolazione automatica di un segnale video potrà comparire una linea esterna, al di fuori dei contorni dell'immagine.
 - Quando viene eseguita questa funzione per un segnale del computer, potrebbe comparire una cornice nera ai bordi dello schermo, a seconda del modello di PC.
 - Le impostazioni regolate da questa funzione potrebbero variare se è impostata l'opzione FINE oppure SPEGNERE per la voce AUTO REGOL. in SERVIZIO al menu OPZ. (📖45).

Pulsante **AUTO**

Regolazione della posizione

1. Premere il tasto **POSITION** sul telecomando quando non è indicato nessun menu, il dialogo SHIFT D apparirà sullo schermo.
2. Usare i tasti ▲, ▼, ◀ e ▶ per regolare la posizione dell'immagine. Premere il tasto **POSITION** di nuovo per concludere l'operazione.

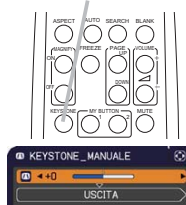
Pulsante **POSITION**

- Questa è una funzione per spostare la posizione dell'immagine ridotta con la funzione di ZOOM D.
- Quando viene visualizzato il menu OSD (On Screen Display), questa operazione sposta la posizione del menu; l'immagine visualizzata rimane invece nella stessa posizione (📖23).
- I valori di regolazione dello SHIFT D non sono validi quando lo ZOOM D è impostato il valore 512 (schermo intero).

Correzione dell'effetto keystone

1. Premere il pulsante **KEYSTONE** sul telecomando. Una finestra di dialogo apparirà sullo schermo per la correzione delle distorsioni.
2. Utilizzare i pulsanti ◀/▶ per effettuare la regolazione.
Per chiudere il dialogo e completare l'operazione, premere ancora il pulsante **KEYSTONE**. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.

Pulsante **KEYSTONE**

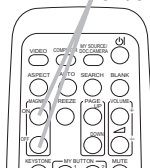


- L'intervallo di regolazione variare a seconda dei segnali in ingresso. Per alcuni segnali di ingresso, questa funzione potrebbe non operare correttamente.
- Quando il proiettore è inclinato a circa $\pm 6^\circ$ o ha un'inclinazione maggiore, potrebbe non essere possibile utilizzare correttamente la funzione.
- Questa funzione potrebbe non essere disponibile quando è attivato il Rilev. Spostamento (M50).
- Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE.

Utilizzo della funzione di ingrandimento

1. Premere il pulsante **MAGNIFY ON** sul telecomando. L'immagine verrà ingrandita e il dialogo **INGRANDISCA** apparirà sullo schermo. Se dopo aver acceso il proiettore si preme il pulsante **MAGNIFY ON** per la prima volta, l'immagine verrà ingrandita di 1,5 volte. Nel dialogo, saranno visualizzati i cursori di direzione.
2. Mentre i cursori di direzione sono visualizzati nel dialogo, servirsi dei pulsanti ▲/▼/◀/▶ per spostare l'area di ingrandimento.
3. Se si preme il pulsante **MAGNIFY ON** mentre è visualizzato il dialogo con i cursori di direzione, l'icona di una lente di ingrandimento apparirà nel dialogo.
4. Mentre è visualizzata l'icona della lente di ingrandimento nel dialogo, servirsi dei pulsanti ▲/▼ per regolare il rapporto di ingrandimento. È possibile regolare il rapporto di ingrandimento in maniera molto precisa. La precisione è tale che minimi cambiamenti potrebbero risultare impercettibili.
5. Premere il pulsante **MAGNIFY OFF** sul telecomando per uscire dalla modalità di ingrandimento.

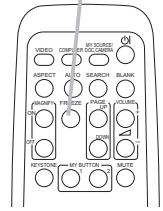
Pulsanti **MAGNIFY ON/OFF**



NOTA • Il dialogo **INGRANDISCA** sparirà automaticamente dopo alcuni secondi, se non si esegue alcuna operazione. Il dialogo apparirà di nuovo se si preme il pulsante **MAGNIFY ON** una volta che il dialogo è sparito automaticamente.

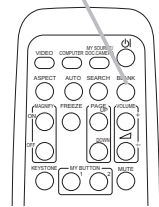
- Mentre è visualizzato il dialogo **INGRANDISCA**, premere il pulsante **MAGNIFY ON** per passare dalla finestra di spostamento dell'area di ingrandimento (con i cursori di direzione) alla regolazione del rapporto di ingrandimento (con l'icona della lente di ingrandimento).
- La funzione di ingrandimento viene automaticamente disattivata al cambiare del segnale o delle condizioni di visualizzazione.
- Quando l'ingrandimento è attivo, potrebbero variare le condizioni di distorsione keystone. Saranno ripristinate una volta disattivato l'ingrandimento.
- È possibile che delle strisce orizzontali siano visibili sull'immagine quando è attiva la funzione di ingrandimento.

Blocco temporaneo dello schermo

Pulsante **FREEZE**

1. Premere il pulsante **FREEZE** sul telecomando.
 - Sullo schermo appare l'indicazione "FISSA" (tale indicazione non comparirà se è selezionata l'opzione **SPEGNERE** alla voce **MESSAGGIO** del menu **SCHERMO** (📖39)), e il proiettore passerà alla modalità **FISSA** con il fermo immagine. Per uscire dalla modalità **FISSA** e ripristinare la visualizzazione normale, premere nuovamente il pulsante **FREEZE**.
 - Il proiettore esce automaticamente dalla modalità **FISSA** quando alcuni tasti di controllo sono premuti.
 - Se il proiettore riproduce un'immagine fissa a lungo, il pannello LCD potrebbe deteriorarsi. Non lasciare il proiettore in modalità **FISSA** per lungo tempo.
 - Le immagini potrebbero apparire di qualità inferiore quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.

Cancellazione temporanea dello schermo

Pulsante **BLANK**

1. Premere il pulsante **BLANK** sul telecomando.
 - Le immagini verranno cancellate e comparirà uno schermo vuoto (**BLANK**). Consultare la voce **SP.VUOTO** del menu **SCHERMO** (📖37). Per uscire dalla modalità schermo vuoto e ritornare alla visualizzazione delle immagini, premere nuovamente il pulsante **BLANK**.
 - Il proiettore esce automaticamente dalla modalità **SP.VUOTO** quando alcuni tasti di controllo sono premuti.

CAUTELA ► Se si desidera avere uno schermo bianco mentre la lampada del proiettore è accesa, utilizzare uno dei metodi di seguito.

- Utilizzare la funzione **SP.VUOTO** di sopra.

Qualsiasi altra azione potrebbe causare danni al proiettore.

NOTA • La funzione schermo vuoto comporta l'esclusione del suono. Se necessario, impostare la regolazione del volume o la funzione mute. Per visualizzare lo **SP.VUOTO** e disattivare il suono allo stesso tempo, usare la funzione **AV MUTE** (📖44).

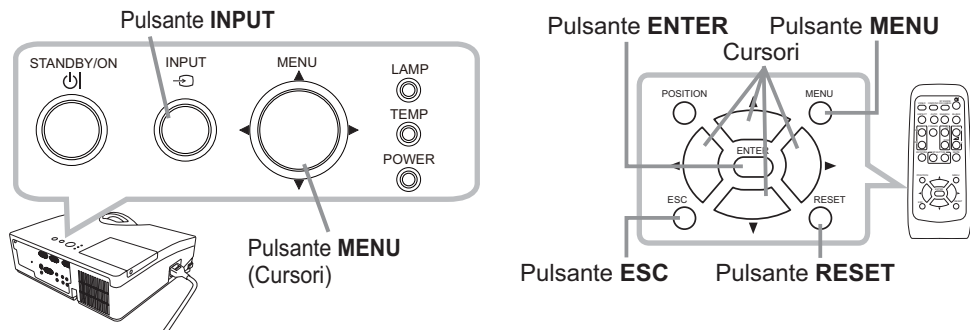
Utilizzo della funzione menu

Questo proiettore dispone dei seguenti menu:

FOTO, IMMAGINE, IMMET, IMPOSTA, AUDIO, SCHERMO, OPZ., SICUREZZA e MENU FACILE.

Il MENU FACILE comprende funzioni spesso utilizzate, mentre gli altri menu sono specifici, a seconda delle esigenze, e sono compresi nel MENÙ AVANZATO.

Tutti i menu si utilizzano nello stesso modo. Il pulsante **MENU** del proiettore si può utilizzare come cursore mentre si visualizza un menu qualsiasi. Le operazioni principali per l'utilizzo di questi menu sono le seguenti.



1. Per avviare il MENU, premere il pulsante **MENU**. Comparirà il MENU utilizzato per ultimo (FACILE o AVANZATO). Il MENU FACILE ha la priorità di comparire subito dopo l'accensione.

2. Nei MENU FACILE

- (1) Servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare un'opzione. Per passare al MENÙ AVANZATO, selezionare MENÙ AVANZATO.
- (2) Servirsi dei cursori ◀/▶ per attivare l'opzione.



Nei MENÙ AVANZATO

- (1) Servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare un menu. Le voci nel menu compaiono sul lato destro. Per passare al MENU FACILE, selezionare la voce MENU FACILE.
- (2) Premere il pulsante ▶ di cursore (o **ENTER**) per spostare il cursore sul lato destro. Quindi servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare una voce da azionare e premere il pulsante ▶ di cursore (o **ENTER**) per avanzare. Comparirà il menu di funzionamento o la finestra di dialogo della voce selezionata.
- (3) Servirsi dei cursori ▲/▼ per eseguire le operazioni corrispondenti.

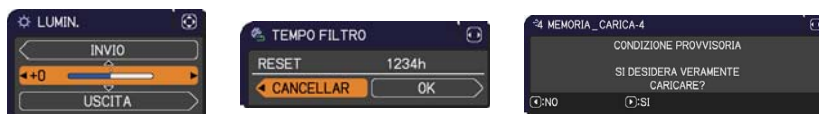


(continua alla pagina seguente)

Utilizzo della funzione menu (continua)

3. Per chiudere il MENU, premere nuovamente il pulsante **MENU**. Oppure selezionare USCITA e premere il pulsante ◀ di cursore (o **ENTER**). Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo 30 secondi.
- Per navigare tra le opzioni del menu, premere il pulsante **POSITION** e poi utilizzare i cursori.
 - Non è possibile eseguire determinate funzioni quando è selezionata una determinata porta d'ingresso oppure quando si visualizza un certo segnale di ingresso.
 - Per annullare l'operazione, premere il pulsante **RESET** sul telecomando mentre l'operazione è in corso. Per alcune voci (ad es. LINGUA, VOLUME) non è possibile eseguire il reset.
 - Nel MENU AVANZATO, per ritornare alla visualizzazione precedente, premere il pulsante ◀ (o **ESC**) sul telecomando.

Indicazioni sul menu OSD (On Screen Display)



I significati delle parole generiche sul menu OSD sono i seguenti.

Indicazione	Significato
USCITA	La selezione di questa parola termina il menu OSD. Lo stesso accade quando si preme il pulsante MENU sul telecomando.
INVIO	La selezione di questa parola riporta il menu al menu precedente.
CANCELLAR o NO	La selezione di questa parola annulla l'operazione nel menu presente e riporta al menu precedente.
OK o SI	La selezione di questa parola esegue la funzione predisposta o sposta il menu al menu successivo.

MENU FACILE

Dal MENU FACILE è possibile selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata. Selezionare una voce del menu mediante i cursori ▲/▼. Eseguire l'operazione indicata nella tabella seguente.



Voce	Descrizione																								
LARG./ALT.	Utilizzare i pulsanti ◀/▶ per modificare il rapporto tra la larghezza e l'altezza. Fare riferimento alla voce LARG./ALT. del Menu IMMAGINE (M29). • Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE.																								
ZOOM D	Mediante i cursori ◀/▶, si regola il rapporto di ingrandimento. Piccolo ↔ Grande Fare riferimento alla voce ZOOM D del Menu IMPOSTA (M34). • Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE.																								
KEYSTONE	Utilizzare i pulsanti ◀/▶ per modificare la distorsione verticale keystone. Fare riferimento alla voce KEYSTONE del Menu IMPOSTA (M34). • Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE.																								
MODO IMMAG.	Servirsi dei pulsanti ◀/▶ per modificare il modo immagini. I diversi modi immagini sono combinazioni tra le impostazioni GAMMA e TEMP. COL. Selezionare un modo adeguato a seconda del tipo di immagine proiettato. <div style="text-align: center;"> <p>→ NORMALE ↔ CINEMA ↔ DINAMICA ↔ SCH.(NERO) ←</p> <p>← DIURNO ↔ SCHER.BIANCO ↔ SCH.(VERDE) →</p> </div> <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th></th> <th>GAMMA</th> <th>TEMP. COL.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NORMALE</td> <td>1 DEFAULT</td> <td>2 MEDIA</td> </tr> <tr> <td>CINEMA</td> <td>2 DEFAULT</td> <td>3 BASSA</td> </tr> <tr> <td>DINAMICA</td> <td>3 DEFAULT</td> <td>1 ELEVATA</td> </tr> <tr> <td>SCH.(NERO)</td> <td>4 DEFAULT</td> <td>4 ALTA LUMIN-1</td> </tr> <tr> <td>SCH.(VERDE)</td> <td>4 DEFAULT</td> <td>5 ALTA LUMIN-2</td> </tr> <tr> <td>SCHER.BIANCO</td> <td>5 DEFAULT</td> <td>2 MEDIA</td> </tr> <tr> <td>DIURNO</td> <td>6 DEFAULT</td> <td>6 ALTA LUMIN-3</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Quando la combinazione tra GAMMA e TEMP. COL. è diversa dai modi preimpostati qui sopra elencati, sul display si visualizza "PERS." per il MODO IMMAG. Fare riferimento alle voci GAMMA e TEMP. COL. (M26, 27) del Menu FOTO. • Potrebbero comparire delle righe o altro rumore sullo schermo quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento. 		GAMMA	TEMP. COL.	NORMALE	1 DEFAULT	2 MEDIA	CINEMA	2 DEFAULT	3 BASSA	DINAMICA	3 DEFAULT	1 ELEVATA	SCH.(NERO)	4 DEFAULT	4 ALTA LUMIN-1	SCH.(VERDE)	4 DEFAULT	5 ALTA LUMIN-2	SCHER.BIANCO	5 DEFAULT	2 MEDIA	DIURNO	6 DEFAULT	6 ALTA LUMIN-3
	GAMMA	TEMP. COL.																							
NORMALE	1 DEFAULT	2 MEDIA																							
CINEMA	2 DEFAULT	3 BASSA																							
DINAMICA	3 DEFAULT	1 ELEVATA																							
SCH.(NERO)	4 DEFAULT	4 ALTA LUMIN-1																							
SCH.(VERDE)	4 DEFAULT	5 ALTA LUMIN-2																							
SCHER.BIANCO	5 DEFAULT	2 MEDIA																							
DIURNO	6 DEFAULT	6 ALTA LUMIN-3																							

(continua alla pagina seguente)

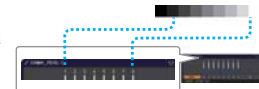
Voce	Descrizione
MODALITÀ ECO	L'utilizzo dei pulsanti ◀/▶ disattiva/attiva la modalità eco. Fare riferimento alla voce MODALITÀ ECO del Menu IMPOSTA (📖34).
SPECCHIO	Utilizzare i pulsanti ◀/▶ per modificare la modalità specchio. Fare riferimento alla voce SPECCHIO del Menu IMPOSTA (📖35).
RESET	Questa funzione annulla tutte le impostazioni del MENU FACILE, tranne TEMPO FILTRO e LINGUA. Si visualizza un dialogo di conferma. Selezionare l'opzione OK e mediante il pulsante ▶ si esegue la reimpostazione.
TEMPO FILTRO	Il menu visualizza il tempo di utilizzo del filtro dell'aria. Questa voce del menu consente di reimpostare il tempo filtro per il conteggio del tempo di utilizzo del filtro dell'aria. Si visualizza un dialogo di conferma. Selezionare l'opzione OK e mediante il pulsante ▶ si esegue la reimpostazione. Fare riferimento alla voce TEMPO FILTRO del Menu OPZ. (📖43).
LINGUA	Servirsi dei pulsanti ◀/▶ per modificare la lingua di visualizzazione. Fare riferimento alla voce LINGUA del Menu SCHERMO (📖37).
MENÙ AVANZATO	Premere il pulsante ▶ (o ENTER) per utilizzare il menu MENÙ AVANZATO.
USCITA	Premere il pulsante ◀ (o ENTER) per terminare il menu OSD.

Menu FOTO



Il Menu FOTO consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata. Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.



Voce	Descrizione
LUMIN.	Servirsi dei pulsanti ◀/▶ per regolare la luminosità. Scuro ⇔ Chiaro
CONTRASTO	Servirsi dei pulsanti ◀/▶ per regolare il contrasto. Debole ⇔ Forte
GAMMA	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un modo gamma.</p> <p>1 DEFAULT ⇔ 1 PERS. ⇔ 2 DEFAULT ⇔ 2 PERS. ⇔ 3 DEFAULT ⇕ 6 PERS. ⇔ 3 PERS. ⇕ 6 DEFAULT ⇔ 5 PERS. ⇔ 5 DEFAULT ⇔ 4 PERS. ⇔ 4 DEFAULT</p> <p>Regolazione delle impostazioni PERS.</p> <p>Selezionare un modo che include la funzione PERS., poi premere il pulsante ► (o ENTER). Si visualizza un dialogo che aiuta l'utente a regolare il modo.</p> <p>Questa funzione è utile quando si vuole modificare la luminosità di tonalità particolari. Selezionare un'opzione mediante i pulsanti ◀/▶ e regolare le impostazioni tramite i pulsanti ▲/▼.</p> <p>Premendo il pulsante ENTER (o INPUT) si visualizza un modello test che consente di verificare gli effetti della regolazione. Ogni volta che si preme il pulsante ENTER (o INPUT), il modello varia come qui di seguito indicato.</p> <p>Senza modello ⇔ Scala grigio 9 fasi ⇐ ⇕ ⇐ Rampa ⇔ Scala grigio 15 fasi</p> <p>Le otto bande di equalizzazione corrispondono a otto tonalità del modello (scala grigio 9 fasi), tranne la più scura all'estrema sinistra. Se si desidera regolare la seconda tonalità da sinistra sul modello test, utilizzare la banda di regolazione "1". È possibile controllare la tonalità più scura all'estrema sinistra del modello test con qualsiasi banda di regolazione dell'equalizzazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potrebbero comparire delle righe o altro rumore sullo schermo quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.



(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
TEMP. COL.	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare la temperatura del colore.</p> <p>1 ELEVATA ⇔ 1 PERS. ⇔ 2 MEDIA ⇔ 2 PERS. ⇕ 6 PERS. ⇕ 6 ALTA LUMIN-3 ⇕ 5 PERS. ⇔ 5 ALTA LUMIN-2 ⇔ 4 PERS. ⇔ 4 ALTA LUMIN-1</p> <p style="text-align: center;">Regolazione delle impostazioni PERS.</p> <p>Selezionare un modo che include la funzione PERS., quindi premere il pulsante ► (o ENTER) si visualizza un dialogo che consente all'utente di regolare le impostazioni OFFSET e AMPLIFICAZ. del modo selezionato.</p>  <p>L'opzione OFFSET modifica l'intensità del colore per tutte le tonalità del modello test. L'opzione AMPLIFICAZ. modifica l'intensità delle tonalità più chiare del modello test. Selezionare una voce tramite i pulsanti ◀/▶ e regolare le impostazioni con i pulsanti ▲/▼. Premendo il pulsante ENTER (o INPUT) è possibile visualizzare un modello test che consente di controllare l'effetto della regolazione.</p> <p>Ogni volta che si preme il pulsante ENTER (o INPUT), il modello varia come qui di seguito indicato.</p> <p>Senza modello ⇨ Scala grigio 9 fasi ⇨ ⇨ Rampa ⇨ Scala grigio 15 fasi</p>  <p>• Potrebbero comparire delle righe o altro rumore sullo schermo quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.</p>
	COLORE
CHIARI	<p>Servirsi dei pulsanti ◀/▶ per regolare i toni chiari.</p> <p>Rossastro ⇔ Verdastro</p> <ul style="list-style-type: none"> È possibile selezionare questa opzione solo per un segnale video, s-video, component video.
NITIDEZZA	<p>Servirsi dei pulsanti ◀/▶ per regolare la nitidezza dell'immagine.</p> <p>Debole ⇔ Forte</p> <ul style="list-style-type: none"> Durante la regolazione si potrebbero avvertire per breve tempo dei rumori e/o si potrebbe notare uno sfarfallio sullo schermo. Non si tratta di un malfunzionamento dell'apparecchio.

Voce	Descrizione
<p>MEMORIA</p>	<p>Il proiettore è dotato di 4 memorie per la regolazione dei dati (riguardanti le voci del Menu FOTO). Selezionare una funzione tramite i pulsanti ▲/▼ e premere il pulsante ► (o ENTER) per eseguire le varie funzioni.</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p><u>SALVA-1, SALVA-2, SALVA-3, SALVA-4</u></p> <p>La funzione SALVA memorizza le impostazioni correnti nella memoria collegata al numero incluso nel nome della funzione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • I dati attuali memorizzati andranno perduti nel momento in cui si salvano nuovi dati in memoria. <p><u>CARICA-1, CARICA-2, CARICA-3, CARICA-4</u></p> <p>La funzione CARICA inserisce i dati derivanti dalla memoria collegata al numero incluso nel nome della funzione e regola l'immagine automaticamente a seconda dei dati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni CARICA collegate a una memoria vuota vengono tralasciate. • Nel momento in cui si caricano i dati, andranno perse le impostazioni attuali. Se si desidera conservare le impostazioni attuali, è necessario salvare prima di eseguire la funzione CARICA. • Durante il caricamento dei dati lo schermo potrebbe tremolare e si potrebbe riscontrare qualche rumore. Non si tratta, in ogni caso, di un malfunzionamento del proiettore • Esiste la possibilità di eseguire le funzioni CARICA mediante il pulsante MY BUTTON che è possibile selezionare alla voce TASTO PERS. nel Menu OPZ. (📄44).

Menu **IMMAGINE**

Il Menu **IMMAGINE** consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata. Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.



Voce	Descrizione
LARG./ALT.	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare il rapporto tra larghezza e altezza. Per un segnale del computer NORMALE ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ ORIGINALE</p> <p style="text-align: center;">↑-----↑</p> <p>Per un segnale video, s-video oppure video componente 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ ORIGINALE</p> <p style="text-align: center;">↑-----↑</p> <p>Nessun segnale 4:3 (fisso)</p> <ul style="list-style-type: none"> • La modalità NORMALE mantiene il rapporto larghezza/altezza del segnale. • Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE.
OVERSCAN	<p>Mediante i pulsanti ◀/▶ si definisce il rapporto overscan. Piccolo (ingrandisce l'immagine) ⇔ Grande (riduce le immagini)</p> <ul style="list-style-type: none"> • È possibile selezionare questa opzione solo per un segnale video, s-video, component video. • Se si impostano dei valori troppo alti di overscan, si potrebbero riscontrare alcune imperfezioni ai bordi dell'immagine. In tal caso selezionare PICCOLO.
POSIZ V	<p>Mediante i pulsanti ◀/▶ si regola la posizione verticale. Giù ⇔ Su</p> <ul style="list-style-type: none"> • La regolazione su valori troppo alti della posizione verticale potrebbe causare fastidiosi rumori. Se questo dovesse accadere riportare la posizione verticale ai valori di default. Premendo il pulsante RESET sul telecomando mentre è selezionata l'opzione POSIZ V, ripristina POSIZ V ai valori predefiniti. • Se si esegue questa funzione per un segnale video o s-video, l'intervallo della regolazione dipende dalle impostazioni di OVERSCAN (📄 sopra). Non è possibile eseguire la regolazione quando per la funzione OVERSCAN è impostato il valore 10.
POSIZ H	<p>Mediante i pulsanti ◀/▶ si regola la posizione orizzontale. Destra ⇔ Sinistra</p> <ul style="list-style-type: none"> • La regolazione su valori troppo alti della posizione orizzontale potrebbe causare fastidiosi rumori. Se questo dovesse accadere riportare la posizione orizzontale ai valori di default. Premendo il pulsante RESET sul telecomando mentre è selezionata l'opzione POSIZ H, ripristina POSIZ H ai valori predefiniti. • Se si esegue questa funzione per un segnale video o s-video, l'intervallo della regolazione dipende dalle impostazioni di OVERSCAN (📄 sopra). Non è possibile eseguire la regolazione quando per la funzione OVERSCAN è impostato il valore 10.

Voce	Descrizione
FASE H	<p>Mediante i pulsanti ◀/▶ è possibile regolare la fase orizzontale per eliminare il tremolio.</p> <p>Destra ⇄ Sinistra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa voce può essere selezionata solo per segnali computer o video componente.
FORM. H	<p>Mediante i pulsanti ◀/▶ si regola il formato orizzontale.</p> <p>Piccolo ⇄ Grande</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa voce può essere selezionata solo per il segnale computer. • Quando questa regolazione è eccessiva, si potrebbe non visualizzare correttamente l'immagine. In tal caso, annullare la regolazione premendo il pulsante RESET del telecomando durante questa operazione. • Le immagini potrebbero apparire di qualità inferiore quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.
ESEGUE AUTOREGOLAZIONE	<p>Questa voce consente di eseguire la regolazione automatica.</p> <p>Per un segnale del computer</p> <p>Si regolano automaticamente la posizione verticale, la posizione orizzontale e la fase orizzontale. Accertarsi che la finestra di proiezione sia regolata sulla dimensione massima prima di utilizzare questa funzione. Se si utilizza un'immagine scura la regolazione potrebbe non risultare corretta. Per la regolazione utilizzare un'immagine chiara.</p> <p>Per un segnale video e un segnale s-video</p> <p>Il proiettore selezionerà in automatico il formato video migliore per il corrispondente segnale d'ingresso. La funzione è disponibile solo quando è selezionata l'opzione AUTO per la voce FORMATO VIDEO del Menu IMMET (📖 32). La posizione verticale e orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default.</p> <p>Per un segnale video componente</p> <p>La posizione verticale e orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default. La fase orizzontale saranno regolate automaticamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'operazione di regolazione automatica richiede circa 10 secondi. Per alcuni segnali in ingresso non sarà possibile utilizzare la funzione di regolazione automatica. • Quando si esegue questa funzione per un segnale video potrebbe comparire una linea estranea al di fuori dei contorni dell'immagine. • Quando viene eseguita questa funzione per un segnale del computer, potrebbe comparire una cornice nera ai bordi dello schermo, a seconda del modello di PC. • Le impostazioni regolate da questa funzione potrebbero variare se è impostata l'opzione FINE oppure SPEGNERE per l'opzione AUTO REGOL. alla voce SERVIZIO del Menu OPZ. (📖 45).

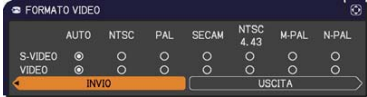
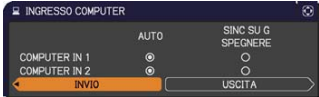

Menu IMMET

Il Menu IMMET consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata. Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.



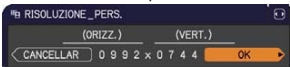



Voce	Descrizione
PROGRESSIV	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un modo di avanzamento. TELEVISIONE ⇔ GIRI UN FILM ⇔ SPEGNERE</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa funzione è disponibile solo per un segnale video, s-video oppure component video di 480i@60 o 576i@50. • La selezione dell'opzione TELEVISIONE oppure GIRI UN FILM rende le immagini più nitide. Il modo GIRI UN FILM è compatibile con il sistema di conversione 2-3 pulldown. Tuttavia questo potrebbe causare qualche disturbo (ad es. la presenza di una linea seghettata) nel caso del movimento rapido di un oggetto. In tal caso, selezionare SPEGNERE, anche se l'immagine potrebbe risultare meno nitida.
R.D. VIDEO	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un valore di riduzione del rumore di fondo. ALTA ⇔ MEDIA ⇔ BASSA</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa funzione è disponibile solo per un segnale video, s-video oppure component video di 480i@60 o 576i@50. • Una regolazione su valori troppo alti, potrebbe causare qualche imperfezione dell'immagine.
SPAZIO COL.	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare il modo dello spazio colore. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa voce può essere selezionata solo per segnali computer o video componente. • Il modo AUTO seleziona automaticamente le condizioni migliori. • Il modo AUTO potrebbe non funzionare correttamente con alcuni segnali. In tal caso è opportuno selezionare modi alternativi ad AUTO.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
<p>FORMATO VIDEO</p>	<p>Imposta il formato video per la porta S-VIDEO e per la porta VIDEO.</p> <p>(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare la porta d'ingresso. S-VIDEO ⇔ VIDEO</p> <p>(2) Tramite i pulsanti ◀/▶ si modifica la modalità del formato video. AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ↕ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ↕</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa voce è disponibile solo per un segnale video dalla porta VIDEO o dalla porta S-VIDEO. • La modalità AUTO seleziona automaticamente il modo ottimale. • Il modo AUTO potrebbe non funzionare correttamente per alcuni segnali. Se l'immagine perde di stabilità (ad es. irregolarità, colori sbiaditi) selezionare il modo corrispondente al segnale di ingresso. 
<p>INGRESSO COMPUTER</p>	<p>È possibile impostare il tipo di segnale d'ingresso dal computer per le porte COMPUTER IN1 e IN2.</p> <p>(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare la porta COMPUTER IN. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2</p> <p>(2) Utilizzare i pulsanti ◀/▶ per selezionare il tipo di segnale di ingresso del computer. AUTO ⇔ SYNC SU G SPEGNERE</p> <ul style="list-style-type: none"> • La selezione del modo AUTO consente di ricevere un segnale sync on G oppure video componente dalla porta. • In modalità AUTO l'immagine può risultare disturbata dai segnali in ingresso. In tal caso, rimuovere il connettore per eliminare il segnale. Selezionare quindi SYNC SU G - SPEGNERE e ricollegare il segnale. • La porta COMPUTER IN1/2 può supportare anche un segnale component (119). 
<p>STOP FOTO</p>	<p>Attiva/Disattiva la funzione STOP FOTO per ogni porta.</p> <p>(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare la porta d'ingresso. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2</p> <p>(2) Servirsi dei pulsanti ◀/▶ per attivare/disattivare la funzione stop foto. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa voce è disponibile solo con un segnale con frequenza verticale compresa tra 50 e 60 Hz. • Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE, le immagini in movimento vengono visualizzate in modo più regolare. • Questa funzione può causare una certa degradazione dell'immagine. In tal caso selezionare SPEGNERE. 

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
RISOLUZIONE	<p>Su questo proiettore è possibile impostare la risoluzione per i segnali di ingresso COMPUTER IN1 e COMPUTER IN2. Nel menu RISOLUZIONE selezionare la risoluzione che si intende visualizzare tramite i pulsanti ▲/▼.</p> <p>■AUTO La selezione AUTO imposterà la risoluzione appropriata per il segnale in ingresso.</p> <p>■STANDARD Se si preme il pulsante ► (o ENTER) quando si seleziona una risoluzione STANDARD verranno regolate automaticamente le posizioni orizzontale e verticale, l'orologio e il formato orizzontale. Si visualizza il dialogo IMMET_INFO.</p> <p>■PERS. (1) Per impostare una risoluzione personalizzata servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare PERS.. Si visualizza il dialogo RISOLUZIONE_PERS. Impostare le risoluzioni orizzontale (ORIZZ.) e verticale (VERT.) mediante i pulsanti ▲/▼/◀/▶. Non è garantita la disponibilità di questa funzione per tutte le risoluzioni. (2) Spostare il cursore su OK sullo schermo e premere il pulsante ► (o ENTER). Compare il messaggio "SI DESIDERA VERAMENTE CAMBIARE RISOLUZIONE?". Per salvare l'impostazione, premere il cursore ►. Le posizioni orizzontale e verticale, l'orologio e il formato orizzontale saranno regolate automaticamente.</p> <p>Per ritornare alla risoluzione precedente senza salvare le modifiche, spostare il cursore su CANCELLAR sullo schermo e premere il pulsante ◀ (o ENTER). Lo schermo ritornerà al menu RISOLUZIONE visualizzando la risoluzione precedente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per alcune immagini, questa funzione potrebbe non operare correttamente.
	 <p style="text-align: center;">STANDARD</p> <p style="text-align: center;">↓</p>  <p style="text-align: center;">PERS.</p> <p style="text-align: center;">↓</p>  <p style="text-align: center;">COMPUTER IN 1</p> <p style="text-align: center;">992 x 744 @60Hz</p> 

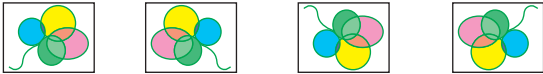

Menu IMPOSTA

Il menu IMPOSTA consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.

Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.



Voce	Descrizione
ZOOM D	Mediante i cursori ◀/▶, si regola il rapporto di ingrandimento. Piccolo ⇔ Grande <ul style="list-style-type: none"> Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE.
SHIFT V D	L'uso dei tasti cursori ◀/▶ regola la posizione verticale dell'immagine. Giù ⇔ Su <ul style="list-style-type: none"> I valori di regolazione dello SHIFT D non sono validi quando lo ZOOM D è impostato il valore 512 (schermo intero).
SHIFT H D	L'uso dei tasti cursori ◀/▶ regola la posizione orizzontale dell'immagine. Sinistra ⇔ Destra <ul style="list-style-type: none"> I valori di regolazione dello SHIFT D non sono validi quando lo ZOOM D è impostato il valore 512 (schermo intero).
POSIZIONE IMMAG.	L'uso dei tasti cursori ◀/▶ regola la posizione verticale dell'immagine. SOPRA ⇔ METÀ ⇔ SOTTO La POSIZIONE IMMAG. non è cambiata se sono inserite le impostazioni seguenti. <ul style="list-style-type: none"> Il rapporto LARG./ALT. è 4:3. Il segnale d'ingresso ha un rapporto larghezza/altezza di 4:3 o verticalmente più largo di 4:3, quando il rapporto LARG./ALT. è regolato su NORMALE. Il formato verticale dell'immagine visualizzata copre l'intera area di visualizzazione effettiva, mentre il rapporto LARG./ALT. è regolato su ORIGINALE. Uno dei seguenti messaggi è visualizzato sullo schermo: <ul style="list-style-type: none"> "NESSUN INGRESSO RILEVATO" "SINCRONIZZAZIONE FUORI GAMMA" "FREQUENZA DI SCANSIONE INVALIDA". È selezionata la funzione SP.VUOTO o MODELLO.
KEYSTONE	I pulsanti ◀/▶ consentono di correggere la distorsione keystone verticale. Restringere la parte inferiore dell'immagine ⇔ Restringere la parte superiore dell'immagine <ul style="list-style-type: none"> L'intervallo di regolazione per questa funzione può variare a seconda dei tipi di ingresso. Per alcuni segnali questa funzione potrebbe non operare correttamente. Questa funzione non è disponibile se è attivato il Rilev. Spostamento (50). Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D e KEYSTONE.
MODALITÀ ECO	L'utilizzo dei pulsanti ▲/▼ disattiva/attiva la modalità eco. NORMALE ⇔ ECO <ul style="list-style-type: none"> Quando è selezionato il modo ECO, si riducono il rumore acustico e la luminosità.

Voce	Descrizione
<p>SPECCHIO</p>	<p>Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica la modalità per lo specchio.</p>  <p>NORMALE ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.H&V</p> <p>Se la funzione Rilev. Spostamento è attivata e lo stato SPECCHIO è modificato, verrà visualizzato l'allarme RILEVATORE SPOSTAMENTO ATTIVATO (☐50) quando viene riavviato il proiettore dopo aver disattivato l'alimentazione CA.</p>
<p>MOD. ATTESA</p>	<p>Usando i tasti ▲/▼ cambia l'impostazione di modalità di attesa da NORMALE a RISPARMIO.</p> <p>NORMALE ⇔ RISPARMIO</p> <p>Quando RISPARMIO è selezionato, il consumo di energia nella modalità di attesa è diminuito con alcune restrizioni funzionali come segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quando RISPARMIO è selezionato, il controllo di comunicazione RS - 232C è disabilitato eccetto quando si accende il proiettore mentre il proiettore è nella modalità di attesa. • Quando viene selezionato RISPARMIO, l'impostazione ATTESA di USCITA SCHERMO (☐sotto) non è valida, e non viene emesso alcun segnale dalla porta MONITOR OUT in modalità di attesa. • Quando è selezionato RISPARMIO, l'impostazione ATTESA DI USCITA AUDIO di SORGENTE AUDIO (☐36) è invalida, e nessun segnale è in uscita dalle porte AUDIO OUT nella modalità di attesa.
<p>USCITA SCHERMO</p>	<p>La combinazione di un'immagine mostrata sullo schermo e fornita dalla porta MONITOR OUT può essere ordinata dal menu.</p> <p>L'immagine che viene dalla porta selezionata nel (2) è fornita dalla porta MONITOR OUT mentre un'immagine dalla porta scelta nel (1) è sullo schermo.</p> <p>(1) Scegliere una porta di immissione immagine usando i tasti ▲/▼.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇕ ⇕ ATTESA ⇔ VIDEO ⇔ S-VIDEO</p>  <p>• Scegliere ATTESA, per selezionare il segnale di uscita dalla porta MONITOR OUT nella modalità di attesa.</p> <p>(2) Selezionare una delle porte COMPUTER IN usando i tasti ◀/▶.</p> <p>Scegliendo il COMPUTER IN1 permette la scelta seguente. COMPUTER IN1 ⇔ SPEGNERE</p> <p>Scegliendo il COMPUTER IN2 permette la scelta seguente. COMPUTER IN2 ⇔ SPEGNERE</p> <p>Scegliendo un'altra uscita o ATTESA permette la seguente scelta. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ SPEGNERE</p> <p>• SPEGNERE disabilita la porta MONITOR OUT.</p>

Menu AUDIO

Il menu AUDIO consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata. Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire l'operazione indicata nella tabella seguente.



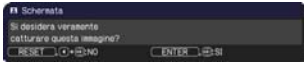


Voce	Descrizione
VOLUME	Il volume si regola mediante i pulsanti ◀/▶. Alto ↔ Basso
SPEAKER	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare gli altoparlanti integrati. ACCEN.RE ↔ SPEGNERE Se è selezionata l'opzione SPEGNERE gli altoparlanti integrati sono disattivati.
SORGENTE AUDIO	<p>La combinazione di un'immagine e una porta di immissione suono può essere ordinata dal menu. Il suono proveniente nella porta selezionata nel (2) è fornito quando un'immagine dalla porta scelta nel (1) è sullo schermo. (1) Scegliere una porta di immissione immagine usando i tasti ▲/▼.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p>COMPUTER IN1 ↔ COMPUTER IN2</p> <p>↕</p> <p>ATTESA DI USCITA AUDIO</p> <p>↕</p> <p>VIDEO</p> </div> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p>↕</p> <p>S-VIDEO</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>↑</p> </div> </div> <p>• Selezionare ATTESA DI USCITA AUDIO, per selezionare l'uscita audio sulle porte AUDIO OUT in modalità di attesa. L'altoparlante incorporato non funziona nella modalità di attesa.</p> <p>• Mentre INVIO è selezionato, premendo il pulsante ◀ (o ENTER) ritorna al menu precedente.</p> <p>(2) Selezionare una delle porte AUDIO IN usando i tasti ◀/▶.</p> <p style="text-align: center;">AUDIO IN1 ↔ AUDIO IN2 ↔ AUDIO IN3 ↔ X</p> <p>• X disabilita l'uscita del suono.</p> <p>• C.C. (Closed Caption) viene attivato automaticamente quando X viene selezionato e un segnale in ingresso che contiene la funzione C.C. viene ricevuto. Questa funzione è disponibile solamente quando il segnale è NTSC per VIDEO o S-VIDEO, o 480i@60 per COMPUTER IN1 o COMPUTER IN2, e quando AUTO viene selezionato per VISUALIZZA nel menu C.C. sotto il menu SCHERMO (41).</p>

Menu SCHERMO

Il menu SCHERMO consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata. Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.







Voce	Descrizione
LINGUA	<p>Tramite i pulsanti ▲/▼/◀/▶ si modifica la lingua dell'OSD (On Screen Display). ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL... (indicato nel dialogo LINGUA)</p> <p>Premere il pulsante ENTER (o INPUT) per salvare l'impostazione lingua.</p>
POS. MENU	<p>Mediante i pulsanti ▲/▼/◀/▶ si regola la posizione del menu. Per uscire da questa opzione, premere il pulsante MENU del telecomando o non eseguire alcuna operazione per 10 secondi.</p>
SP.VUOTO	<p>Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica la modalità dello schermo SP.VUOTO. Lo schermo SP.VUOTO cancella temporaneamente la schermata (M21). Si visualizza premendo il pulsante BLANK sul telecomando. Schermata ↔ ORIGINALE ↔ BLU ↔ BIANCO ↔ NERO ↑↑↑↑↑</p> <p><u>Schermata</u>: Le impostazioni per lo schermo si possono definire alla voce Schermata (M38).</p> <p><u>ORIGINALE</u>: Schermo predefinito come standard.</p> <p><u>BLU, BIANCO, NERO</u>: Schermi monocromi in ciascun colore.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per evitare la visualizzazione di un'immagine non più attuale, lo schermo Schermata oppure ORIGINALE passerà allo schermo nero dopo alcuni minuti di inattività.
AVVIARE	<p>Mediante i pulsanti ▲/▼ si modifica il modo per lo schermo di avvio. Lo schermo di avvio si visualizza quando il proiettore non rileva alcun segnale o alcun segnale adeguato. Schermata ↔ ORIGINALE ↔ SPEGNERE ↑↑↑↑↑</p> <p><u>Schermata</u>: Le impostazioni per lo schermo si possono definire alla voce Schermata (M38).</p> <p><u>ORIGINALE</u>: Schermo predefinito come standard.</p> <p><u>SPEGNERE</u>: Schermo nero</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per evitare la visualizzazione di un'immagine non più attuale, lo schermo Schermata oppure ORIGINALE passerà allo schermo SP.VUOTO (M21) dopo alcuni minuti di inattività. Se lo schermo SP.VUOTO è impostato come Schermata oppure ORIGINALE, si utilizza lo schermo nero. • Quando ACCEN.RE viene selezionato alla voce PASSWORD Schermata nel menu SICUREZZA (M48), AVVIARE viene fissato sulla Schermata.

Voce	Descrizione
<p>Schermata</p>	<p>Questa voce consente di catturare un'immagine e di utilizzarla come Schermata per le funzioni SP.VUOTO e AVVIARE.</p> <p>Visualizzare l'immagine che si vuole catturare prima di eseguire la seguente procedura.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selezionando questa voce si visualizza il dialogo "Schermata". Questo dialogo chiederà se si desidera catturare un'immagine dalla schermata corrente.  <p>Attendere fino alla visualizzazione dell'immagine desiderata, quindi premere il pulsante ENTER (o INPUT) quando l'immagine viene visualizzata. L'immagine verrà bloccata e comparirà la cornice per la cattura.</p> <p>Per terminare questa operazione, premere il pulsante RESET (o premere i pulsanti ◀ e INPUT contemporaneamente).</p> 2. La posizione della cornice si regola mediante i pulsanti ▲/▼/◀/▶. Spostare la cornice sulla posizione dell'immagine che si vuole utilizzare.  <p>Per alcuni segnali potrebbe non essere possibile spostare la cornice. Per iniziare la registrazione, premere il pulsante ENTER (o INPUT) sul telecomando.</p>  <p>Per ripristinare la schermata e ritornare al dialogo precedente, premere il pulsante RESET (o premere i pulsanti ◀ e INPUT contemporaneamente).</p> <p>La registrazione richiede parecchi minuti. Quando la registrazione è completa, si visualizzano per diversi secondi lo schermo di registrazione e il seguente messaggio: "La registrazione Schermata è terminata".</p> <p>Se durante la registrazione si verifica un errore, si visualizza il seguente messaggio: "Si è verificato un errore di cattura. Riprovare."</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non è possibile utilizzare questa funzione se è selezionato ACCEN.RE per la voce Bl.Schermata (439). • Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN.RE viene selezionato alla voce PASSWORD Schermata nel menu SICUREZZA (448).


(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
Bl. Schermata	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione Bl.Schermata.</p> <p>ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE</p> <p>Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE la voce Schermata risulta bloccata. Utilizzare questa funzione per proteggere la schermata corrente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN.RE viene selezionato alla voce PASSWORD Schermata nel menu SICUREZZA (🔑48).
MESSAGGIO	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione messaggio.</p> <p>ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE</p> <p>Se si seleziona l'opzione ACCEN.RE, si attiva uno dei seguenti messaggi.</p> <p>“AUTO IN CORSO” durante la regolazione automatica</p> <p>“NESSUN INGRESSO RILEVATO”</p> <p>“SINCRONIZZAZIONE FUORI GAMMA”</p> <p>“FREQUENZA DI SCANSIONE INVALIDA”</p> <p>“NON DISPONIBILE”</p> <p>“Ricerca...” durante la ricerca di un segnale in ingresso</p> <p>“Rilevamento...” durante il rilevamento di un segnale d'ingresso</p> <p>L'indicazione del segnale d'ingresso durante la modifica</p> <p>L'indicazione del rapporto larghezza/altezza durante la modifica</p> <p>L'indicazione MODO IMMAG. durante la modifica</p> <p>L'indicazione MEMORIA durante la modifica</p> <p>L'indicazione “FISSA” e “II” mentre si imposta il fermo immagine tramite la pressione del pulsante FREEZE.</p> <p>L'indicazione MODELLO visualizzato durante la modifica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quando si seleziona SPEGNERE ricordarsi se è impostato il fermo immagine. Non si deve interpretare il fermo immagine come un malfunzionamento (🔑21).

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
<p>NOME SORG.</p>	<p>È possibile assegnare un nome a ogni porta del proiettore.</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del Menu SCHERMO per selezionare NOME SORG. e premere il pulsante ► (o ENTER). Si visualizza il menu NOME SORG. (2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu NOME SORG. per selezionare la porta a cui assegnare il nome e premere il pulsante ►. Il lato destro del menu rimane vuoto finché non si specifica un nome. Si visualizza il dialogo NOME SORG. (3) Il nome corrente si visualizza sulla prima riga. Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◀/▶ e del pulsante ENTER (o INPUT) per selezionare e inserire i caratteri. Per cancellare 1 carattere alla volta, premere il pulsante RESET (o premere i pulsanti ◀ e INPUT contemporaneamente). Se si sposta il cursore su CANCELLA oppure su ANNULLA TUTTO e si preme il pulsante ENTER (o INPUT), si cancella 1 carattere oppure rispettivamente tutti i caratteri. Il nome può comprendere fino a 16 caratteri. (4) Per modificare un carattere già inserito, premere il pulsante ▲ per spostarsi alla prima riga e servirsi dei pulsanti ◀/▶ per portare il cursore sui caratteri che si vogliono modificare. Premere ENTER (o INPUT) per selezionare il carattere. Quindi seguire la medesima procedura descritta alla voce (3) qui sopra. (5) Per terminare l'inserimento di testi, portarsi con il cursore su OK, poi premere ► (o ENTER/INPUT). Per ritornare al nome precedente senza salvare le modifiche, portare il cursore su CANCELLAR, poi premere ◀ (o ENTER/INPUT).    
<p>MODELLO</p>	<p>L'utilizzo dei pulsanti ▲/▼ modifica la modalità per la schermata modello.</p> <p>Premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il modello selezionato, e premere il pulsante ◀ per chiudere lo schermo visualizzato.</p> <p>Il modello selezionato per ultimo viene visualizzato quando viene premuto il MY BUTTON, assegnato alla funzione MODELLO (44).</p> <p>MOD. TEST ⇄ PUN-LIN.1 ⇄ PUN-LIN.2 ⇄ PUN-LIN.3 ⇕ ⇕</p> <p>MAPPA 2 ⇄ MAPPA 1 ⇄ CERCHIO 2 ⇄ CERCHIO 1 ⇄ PUN-LIN.4</p>

(continua alla pagina seguente)


Voce	Descrizione
C.C. (Closed Caption)	<p>Grazie alla funzione C.C. si visualizzano frasi, dialoghi o altri suoni da un video, da file o da altre presentazioni. È richiesto il formato video NTSC o la fonte video componente del formato 480i@60 supportante la configurazione C.C. per utilizzare questa funzione. Questa funzione potrebbe non operare correttamente per alcuni apparecchi o segnali. In questo caso, disattivare l'opzione Closed Caption.</p> 
	<p>VISUALIZZA Selezionare le impostazioni VISUALIZZA del menu C.C. dalle seguenti opzioni mediante i pulsanti ▲/▼.</p> <p>AUTO ⇔ ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE</p> <p style="text-align: center;">↑—————↓</p> <p><u>AUTO</u>: L'opzione C.C. si visualizza automaticamente se è attiva la funzione Mute. <u>ACCEN.RE</u>: L'opzione Closed Caption è attivata. <u>SPEGNERE</u>: L'opzione Closed Caption è disattivata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quando il menu OSD è attivo non è possibile utilizzare l'opzione C.C. • La funzione Closed Caption consente di visualizzare i dialoghi, la narrazione e/o gli effetti sonori di un programma televisivo o di altri video. La disponibilità dell'opzione C.C. dipende da chi effettua la trasmissione e/o dal contenuto.
	<p>MODALITÀ Selezionare le impostazioni MODALITÀ del menu C.C. dalle seguenti opzioni mediante i pulsanti ▲/▼.</p> <p>SOTTOTIT. ⇔ TESTO</p> <p><u>SOTTOTIT.</u>: Visualizza C.C. <u>TESTO</u>: Visualizza i testi contenenti informazioni supplementari come i notiziari o la guida ai programmi TV. Le informazioni occupano l'intero schermo. Non tutti i programmi C.C. hanno informazioni Testo.</p>
	<p>CANALE Selezionare le impostazioni CANALE del menu C.C. dalle seguenti opzioni mediante i pulsanti ▲/▼.</p> <p>1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4</p> <p style="text-align: center;">↑—————↓</p> <p><u>1</u>: Canale 1, canale principale / lingua <u>2</u>: Canale 2 <u>3</u>: Canale 3 <u>4</u>: Canale 4</p> <p>I dati relativi al canale possono subire modifiche a seconda del contenuto. Alcuni canali potrebbero essere utilizzati per una seconda lingua oppure rimanere vuoti.</p>

Menu OPZ.



Il menu OPZ. consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.

Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. TEMPO LAMPADA e TEMPO FILTRO. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.


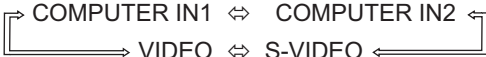


Voce	Descrizione
AUTO SEARCH	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione di ricerca automatica.</p> <p>ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE</p> <p>Quando si seleziona ACCEN.RE, se il proiettore non rileva automaticamente alcun segnale, eseguirà una ricerca controllando le porte d'ingresso nel seguente ordine. La ricerca inizia dalla porta corrente. La ricerca si conclude quando il proiettore rileva un segnale in ingresso. A questo punto si visualizza un'immagine.</p> <p>  </p>
ACCENS. DIR.	<p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione ACCENS. DIR..</p> <p>ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE</p> <p>Quando è impostata ad ACCEN.RE la lampada del proiettore si accenderà automaticamente, senza effettuare la normale procedura (14), quando si collega il proiettore alla rete elettrica, se l'ultima volta che il proiettore è stato scollegato la lampada era accesa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questo non si verifica se si collega il proiettore alla rete elettrica mentre la lampada è spenta. • Dopo aver acceso la lampada con la funzione ACCENS. DIR., se per 30 minuti non vengono rilevati segnali o non si eseguono operazioni, il proiettore si spegne, anche se la funzione SPEGN. AUTO (43) è disattivata.



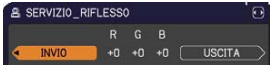
(continua alla pagina seguente)



Voce	Descrizione
<p>SPEGN. AUTO</p>	<p>Tramite i pulsanti ▲/▼ si regola il periodo di tempo fino allo spegnimento automatico del proiettore. Lungo (max. 99 minuti) ⇔ Breve (min. 0 minuti = SPEGNERE)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Se il periodo di tempo è impostato a 0, il proiettore non si spegne in automatico. Se il periodo di tempo è compreso tra 1 e 99, e quando il tempo trascorso senza nessun segnale o con segnali non idonei raggiunge il periodo impostato, la lampada del proiettore si spegnerà. Se si preme uno dei pulsanti del proiettore o del telecomando oppure viene trasmesso uno dei comandi (tranne i comandi di base) alla porta CONTROL durante il periodo impostato, il proiettore non si spegne. Fare riferimento alla sezione “Spegnimento” (📖14).</p>
<p>TEMPO LAMPADA</p>	<p>Il tempo lampada corrisponde al periodo di utilizzo della lampada conteggiato a partire dall'ultimo reset. Si visualizza al Menu OPZ. Se si preme il pulsante ► (o ENTER/RESET) si visualizza una finestra di dialogo. Per resettare il tempo lampada selezionare OK utilizzando il pulsante ►. CANCELLAR ⇔ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per assicurarsi dell'attendibilità delle indicazioni è necessario resettare il tempo lampada solo dopo la sostituzione della lampada stessa. • Per le operazioni di sostituzione consultare la sezione “Sostituzione della lampada” (📖53, 54).
<p>TEMPO FILTRO</p>	<p>Il tempo filtro corrisponde al periodo di utilizzo del filtro conteggiato a partire dall'ultimo reset. Si visualizza al Menu OPZ. Se si preme il pulsante ► (o ENTER/RESET) si visualizza una finestra di dialogo. Per resettare il tempo lampada selezionare OK utilizzando il pulsante ►. CANCELLAR ⇔ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per assicurarsi dell'attendibilità delle indicazioni è necessario resettare il tempo filtro solo dopo la pulizia o la sostituzione del filtro stesso. • Per le operazioni di pulizia del filtro consultare la sezione “Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria” (📖55).

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
<p>TASTO PERS.</p>	<p>Questa voce consente di assegnare una delle seguenti funzioni al MY BUTTON - 1/2 del telecomando (46).</p> <p>(1) Utilizzare i pulsanti ▲/▼ sul menu TASTO PERS. per selezionare un MY BUTTON - (1/2) e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la finestra di dialogo di configurazione TASTO PERS.</p> <p>(2) Quindi con i pulsanti ▲/▼/◀/▶ assegnare una delle seguenti funzioni al pulsante selezionato. Premere il pulsante ENTER (o INPUT) per salvare l'impostazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • COMPUTER IN1: assegna la porta a COMPUTER IN1. • COMPUTER IN2: assegna la porta a COMPUTER IN2. • S-VIDEO: assegna la porta a S-VIDEO. • VIDEO: assegna la porta a VIDEO. • INFO: Visualizza IMMET_INFO (46) o SISTEMA_INFO o nulla. • MEMORIA: carica uno dei dati di regolazione in memoria (28). Se è stato memorizzato più di un dato, la regolazione cambia ogniqualvolta si preme MY BUTTON. Se non è stato salvato alcun dato compare il dialogo "No dati salv.". Se la regolazione attuale non è stata salvata, compare il dialogo indicato a destra.  <p>Se si desidera mantenere la regolazione corrente, premere il pulsante ► per uscire. In caso contrario, la regolazione attuale sarà cancellata dopo l'inserimento dei dati successivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MODO IMMAG.: Modifica il MODO IMMAG. (24). • RESET FILTR: Visualizza il dialogo di conferma dell'annullamento del tempo filtro (43). • MODELLO: Fa visualizzare o sparire il motivo template selezionato nella voce MODELLO (40). • AV MUTE: Disattiva/riattiva l'immagine e l'audio. • ZOOM D: attiva/disattiva la modalità ZOOM D. Una volta attivata la modalità ZOOM D, servirsi dei pulsanti ▲/▼ per regolare il rapporto di ingrandimento. • SHIFT D: attiva/disattiva la modalità SHIFT D. Una volta attivata la modalità SHIFT D, servirsi dei pulsanti ▲/▼/◀/▶ per spostare l'area di ingrandimento. • RISOLUZIONE: attiva/disattiva il menu RISOLUZIONE (33).
<p>SORGENTE</p>	<p>Usando i tasti ▲/▼ seleziona la porta di immissione immagini per essere selezionata mentre si preme il bottone MY SOURCE/DOC. CAMERA sul telecomando. Selezionare l'immissione immagini che è connessa con una fotocamera documento.</p> 

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
SERVIZIO	<p>Selezionando questa voce di visualizza il menu SERVIZIO.</p> <p>Selezionare una voce mediante i pulsanti ▲/▼ e premere il pulsante ► (o ENTER) per eseguire l'operazione.</p> 
	<p>VEL. VENTOLA</p> <p>Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica la velocità di rotazione della ventola di raffreddamento. L'impostazione ALTO è adatta per l'utilizzo in zone montuose. Il proiettore è più rumoroso se si seleziona ALTO.</p> <p>ALTO ⇄ NORMALE</p>
	<p>AUTO REGOL.</p> <p>Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare uno dei modi. Se è selezionato il modo SPEGNERE, la funzione di regolazione automatica è disattivata.</p> <p>FINE ⇄ VELOCE ⇄ SPEGNERE</p>  <p><u>FINE</u>: La regolazione di precisione include il FORM.H</p> <p><u>VELOCE</u>: La regolazione rapida, imposta il FORM.H per i dati predefiniti per il segnale d'ingresso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A seconda delle condizioni, ad es. il tipo di immagini in ingresso, il cavo collegato al proiettore e l'ambiente circostante, questa funzione potrebbe non operare correttamente. In tal caso selezionare SPEGNERE per disattivare la regolazione automatica ed effettuare la regolazione manuale.
	<p>RIFLESSO</p> <p>1. Selezionare un riflesso utilizzando i pulsanti ◀/▶.</p> <p>2. Regolare l'elemento selezionato mediante i pulsanti ▲/▼ per eliminare il riflesso.</p> 
	<p>MSG. FILTRO</p> <p>Utilizzare il pulsante ▲/▼ per impostare il timer per la notifica del messaggio di sostituzione dell'unità filtro.</p> <p>500h ⇄ 1000h ⇄ 2000h ⇄ 3000h ⇄ 4000h ⇄ 5000h ⇄ SPEGNERE</p> <p>Se si seleziona una voce del menu, tranne SPEGNERE, comparirà il messaggio "NOTA ***TRASCORSE DA ULTIMO" tutte le volte che il timer raggiunge l'intervallo di tempo impostato per questa funzione (📄58).</p> <p>Se è stato selezionato SPEGNERE, il messaggio non apparirà. Utilizzare questa funzione per mantenere pulito il filtro dell'aria, impostando l'intervallo di tempo adeguato alle condizioni ambientali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendersi cura dell'unità filtro periodicamente, anche se non è presente alcun messaggio. Se il filtro dell'aria è bloccato dalla polvere o da altre impurità, la temperatura interna tenderà a salire causando malfunzionamenti del proiettore e pregiudicandone la durata. • Fare attenzione all'ambiente di utilizzo del proiettore e alla condizione dell'unità filtro.

Voce	Descrizione
SERVIZIO (continua)	<p>BLOCCO TASTI Tramite i pulsanti ▲/▼ si attiva/si disattiva la funzione di blocco dei tasti. Se si seleziona ACCEN.RE, si bloccano i tasti sul proiettore tranne il pulsante STANDBY/ON.</p> <p>ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Servirsi di questa funzione per evitare l'utilizzo non autorizzato o accidentale. Questa funzione non alcun effetto sul telecomando.
	<p>FREQ. TELECOM.</p> <p>(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare l'impostazione dei sensori del telecomando (14).</p> <p>1:NORMALE ⇔ 2: ELEVATA</p> <p>(2) Utilizzare il pulsante ◀/▶ per spegnere o accendere il sensore remoto del proiettore.</p> <p>ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE</p> <p>L'impostazione di default deve essere attivata sia per l'opzione 1:NORMALE sia per 2:ELEVATA. Se il telecomando non funziona correttamente, disattivare uno delle opzioni (13).</p> <p>Non è possibile disattivare entrambe le opzioni allo stesso tempo.</p> 
	<p>INFO</p> <p>Selezionando questa voce si visualizza un dialogo "IMMET_INFO". Si visualizzano le informazioni relative all'ingresso attuale.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Il messaggio "STOP FOTO" indica che è attiva la funzione fermo fotogramma. • Non è possibile selezionare questa voce in assenza di segnale e per sync out. • Se VIS. TESTI è impostato ad ACCEN.RE, il menu I MIEI TESTI si visualizza con le informazioni inserite nella casella IMMET_INFO (52).
	<p>IMP. FABBRICA</p> <p>Se si seleziona OK, mediante il pulsante ►, si ritorna alle impostazioni di fabbrica. Con questa funzione tutte le voci in tutti i menu ritorneranno alle impostazioni iniziali. Per le voci TEMPO LAMPADA TEMPO FILTRO, LINGUA, MSG. FILTRO e SICUREZZA non è possibile eseguire il reset.</p> <p>CANCELLAR ⇔ OK</p>

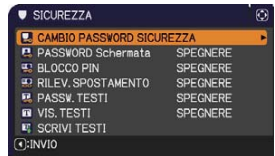
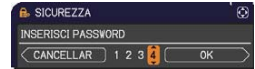
Menu SICUREZZA



Il proiettore è dotato di funzioni di sicurezza. Dal menu SICUREZZA, è possibile eseguire le voci indicate nella tabella di seguito. Utilizzo del menu SICUREZZA: Per l'utilizzo di tali funzioni è necessaria la registrazione da parte dell'utente.

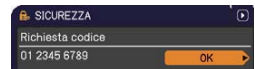
Entrare nel menu SICUREZZA

- Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare **INSERISCI PASSWORD** e premere il pulsante ► (o **ENTER**). Si visualizza la finestra di dialogo **INSERISCI PASSWORD**.
- Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◀/▶ per inserire la password registrata. La password di default è **5010**. È possibile modificare questa password (sotto). Spostarsi con il cursore alla destra della finestra di dialogo **INSERISCI PASSWORD** e premere il pulsante ► (o **ENTER**) per visualizzare il menu **SICUREZZA**.
 - Si consiglia di modificare la password di default nel più breve tempo possibile.
 - Se è stata inserita una password non corretta, si visualizzerà nuovamente la finestra di dialogo **INSERISCI PASSWORD**. Se una password errata è inserita per 3 volte consecutive il proiettore si spegnerà. In seguito il proiettore si spegnerà tutte le volte che viene inserita una password errata.
- È possibile eseguire le voci nella tabella di seguito.

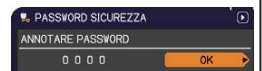
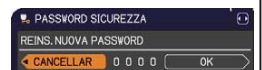


Se avete dimenticato la password

- Mentre è visualizzata la finestra di dialogo **INSERISCI PASSWORD**, mantenere premuto il pulsante **RESET** (o i pulsanti ◀ e **INPUT** contemporaneamente) per circa 3 secondi.
- Si visualizza il dialogo **Richiesta codice a 10 cifre**. Contattare il proprio rivenditore riguardo alla **Richiesta codice a 10 cifre**. La password verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.
 - Se non viene premuto nessun tasto per circa 55 secondi, mentre si visualizza il dialogo **Richiesta codice**, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal punto (1).

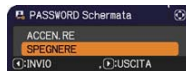


Voce	Descrizione
CAMBIO PASSWORD SICUREZZA	(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare CAMBIO PASSWORD SICUREZZA e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD .
	(2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◀/▶ per inserire la nuova password.
	(3) Spostarsi con il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la finestra di dialogo REINS. NUOVA PASSWORD , inserire nuovamente la stessa password.
	(4) Spostare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi, durante i quali è possibile prendere nota della password stessa. Premere il pulsante ► (o ENTER) per chiudere la finestra di dialogo ANNOTARE PASSWORD . <ul style="list-style-type: none"> • Non dimenticare la propria password.



(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
<p>PASSWORD Schermata</p>	<p>La funzione PASSWORD Schermata può essere impiegata per proibire l'accesso alla funzione Schermata e prevenire la sovrascrittura dell'immagine Schermata correntemente registrata.</p> <p>1 Attivazione della PASSWORD Schermata</p> <p>1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare PASSWORD Schermata e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata.</p> <p>1-2 Usare i pulsanti ▲/▼ del menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata per selezionare ACCEN.RE. Sivisualizza la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD Cpiuola</p> <p>1-3 Utilizzare i pulsanti ▲/▼/◀/▶ per inserire la PASSWORD. Spostare il cursore sul lato destro del dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccolo) e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il dialogo REINS.NUOVA PASSWORD, quindi inserire di nuovo la medesima PASSWORD.</p> <p>1-4 Spostare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi, durante i quali è possibile prendere nota della password stessa. Premere il pulsante ► (o ENTER) per tornare al menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata.</p> <p>Se si imposta una PASSWORD per Schermata:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La funzione di registrazione Schermata (e menu) non saranno disponibili. • Il menu BI.Schermata non sarà disponibile. • L'impostazione AVVIARE verrà bloccata su Schermata (e il menu non sarà disponibile). <p>Disattivare la PASSWORD Schermata per utilizzare queste funzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non dimenticare la PASSWORD Schermata. <p>2 Disattivazione della PASSWORD schermata</p> <p>2-1 Seguire la procedura indicata in 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione della PASSWORD Schermata.</p> <p>2-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la PASSWORD registrata e la schermata ritornerà al menu di attivazione/disattivazione della PASSWORD Schermata.</p> <p>Se viene inserita una PASSWORD non corretta, il menu verrà chiuso. In caso si sia dimenticata la PASSWORD, ripetere la procedura dal punto 2-1.</p> <p>3. Se avete dimenticato la PASSWORD Schermata</p> <p>3-1 Seguire la procedura riportata alla sezione 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata.</p> <p>3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre.</p> <p>3-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La PASSWORD verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.</p>



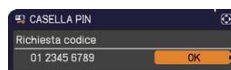
Finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola)



Finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande)

(continua alla pagina seguente)





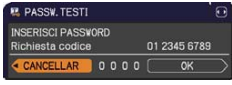
Voce	Descrizione
<p>BLOCCO PIN</p>	<p>BLOCCO PIN è una funzione che previene l'utilizzo del proiettore, se non si inserisce un codice registrato.</p> <p>1 Attivazione della funzione BLOCCO PIN</p> <p>1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare BLOCCO PIN, quindi premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione BLOCCO PIN.</p> <p>1-2 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ sul menu di attivazione/disattivazione BLOCCO PIN per selezionare Inserire il codice PIN. Si visualizzerà la finestra Inserire il codice PIN.</p> <p>1-3 Inserire il codice PIN a 4 cifre tramite i pulsanti ▲/▼/◀/▶ e il pulsante COMPUTER (o INPUT). Verrà visualizzato il dialogo Reinserire codice PIN. Reinserire lo stesso codice PIN. In tal modo la registrazione del codice PIN sarà completa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se non si preme alcun tasto per circa 55 secondi durante la visualizzazione della finestra Inserire il codice PIN o del dialogo Reinserire codice PIN, il menu si chiude. Se è necessario, ripetere la procedura dal punto 1-1. <p>In seguito, tutte le volte che il proiettore viene riavviato si visualizza la finestra Inserire il codice PIN. Inserire il codice PIN registrato.</p> <p>Il proiettore può essere utilizzato dopo aver inserito il codice PIN registrato. Se si inserisce un codice PIN non corretto, si visualizza di nuovo la finestra di dialogo Inserire il codice PIN.</p> <p>Se viene inserito per 3 volte di seguito un codice PIN errato, il proiettore si spegnerà. In seguito, il proiettore si spegnerà tutte le volte che viene inserito un codice PIN errato. Il proiettore si spegnerà anche nel caso in cui non viene premuto alcun tasto per circa 5 minuti, durante la visualizzazione del dialogo Inserire il codice PIN. Questa funzione si attiverà solo quando il proiettore viene riacceso dopo lo spegnimento tramite l'interruttore di alimentazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non dimenticare il proprio codice PIN. <p>2 Disattivazione di BLOCCO PIN</p> <p>2-1 Seguire la procedura riportata al punto 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione BLOCCO PIN.</p> <p>2-2 Mediante i pulsanti ▲/▼ selezionare SPEGNERE. Si visualizzerà il dialogo Inserire il codice PIN.</p> <p>Inserire il codice PIN registrato per disattivare la funzione BLOCCO PIN.</p> <p>Se si inserisce un codice PIN errata per 3 volte, il menu verrà chiuso.</p> <p>3 Se avete dimenticato il codice PIN</p> <p>3-1 Mentre è visualizzato il dialogo Inserire il codice PIN, mantenere premuto il pulsante RESET (o premere i pulsanti ◀ e INPUT contemporaneamente) per 3 secondi. Si visualizza il dialogo Richiesta codice a 10 cifre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se non si effettuano inserimenti per 5 minuti dopo la visualizzazione del dialogo CASELLA PIN, il proiettore si spegnerà. <p>3-2 Contattare il rivenditore per la Richiesta codice a 10 cifre. Il codice PIN verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.</p>



(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione	
<p>RILEV. SPOSTAMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se il proiettore è stato spostato o reinstallato, può apparire sullo schermo l'Allarme Rilev. Spostamento qui indicato. • Se l'impostazione SPECCHIO è stata modificata può apparire sullo schermo l'Allarme Rilev. Spostamento qui indicato. • Per visualizzare nuovamente il segnale, impostare questa funzione su SPEGNERE. • Se viene visualizzato l'allarme RILEVATORE SPOSTAMENTO ATTIVATO per circa 5 minuti, si spegnerà la lampada. • La funzione di correzione dell'effetto keystone è proibita finché la funzione Rilev. Spostamento è attiva. 	
	<p>1 Attivazione della funzione RILEV.SPOSTAMENTO</p> <p>1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare RILEV.SPOSTAMENTO, quindi premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione RILEV.SPOSTAMENTO.</p>	
	<p>1-2 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ sul menu di attivazione/disattivazione RILEV. SPOSTAMENTO per selezionare ACCEN.RE. Selezionare ACCEN.RE e verrà registrata l'impostazione attuale per quanto riguarda le funzioni angolo e SPECCHIO. Si visualizzerà la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola).</p>	
	<p>1-3 Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◀/▶ per inserire una password. Spostare il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola) e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la finestra di dialogo REINS. NUOVA PASSWORD, inserire nuovamente la stessa password.</p>	<p>Finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola)</p>
<p>1-4 Spostare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi, durante i quali è possibile prendere nota della password stessa.</p>		
<p>Premere il pulsante ► (o ENTER) per tornare al menu di attivazione/disattivazione RILEV.SPOSTAMENTO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non dimenticare la password RILEV.SPOSTAMENTO. • Questa funzione si attiverà solo quando il proiettore viene riacceso dopo lo spegnimento tramite l'interruttore di alimentazione. • Questa funzione potrebbe non operare correttamente se il proiettore non è in posizione stabile quando si seleziona ACCEN.RE. 		
<p>2 Disattivazione della funzione RILEV. SPOSTAMENTO</p>	<p>2-1 Seguire la procedura riportata al punto 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione del RILEV. SPOSTAMENTO.</p> <p>2-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la password registrata e lo schermo tornerà al menu di attivazione/disattivazione del RILEV.SPOSTAMENTO.</p>	
<p>Se viene inserita una password errata, il menu verrà chiuso. Se necessario, ripetere la procedura dal punto 2-1.</p>	<p>Finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande)</p>	
<p>3 Se avete dimenticato la password</p>	<p>3-1 Seguire la procedura indicata in 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione RILEV. SPOSTAMENTO.</p> <p>3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre.</p> <p>3-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La password verrà inviata la conferma della registrazione utente.</p>	

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
<p>PASSW. TESTI</p>	<p>La funzione PASSW. TESTI impedisce la sovrascrittura di I MIEI TESTI. Se per I MIEI TESTI è impostata una password;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il menu VIS. TESTI non sarà disponibile e non sarà possibile modificare le impostazioni VISUALIZZA. • Il menu SCRIVI TESTI non sarà disponibile per evitare la sovrascrittura di I MIEI TESTI. <p>1 Attivazione della funzione PASSW. TESTI</p> <p>1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare PASSW. TESTI e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.</p> <p>1-2 Usare i pulsanti ▲/▼ del menu attivazione/disattivazione PASSW. TESTI per selezionare ACCEN.RE. Si visualizzerà la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola).</p> <p>1-3 Servirsi i pulsanti ▲/▼/◀/► per inserire una password. Spostare il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola) e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il dialogo REINS. NUOVA PASSWORD, quindi inserire di nuovo la stessa password.</p> <p>1-4 Spostare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi, durante i quali è possibile prendere nota della password stessa. Premendo il pulsante ► (o ENTER) si tornerà al menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.</p> <p>2 Disattivare la funzione PASSW. TESTI</p> <p>2-1 Seguire la procedura al punto 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.</p> <p>2-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la password registrata e lo schermo ritornerà al menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.</p> <p>Se si inserisce una password errata, il menu verrà chiuso. Se necessario ripetere la procedura dal punto 2-1.</p> <p>3 In caso si sia dimenticata la password</p> <p>3-1 Seguire la procedura riportata alla sezione 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.</p> <p>3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Comparirà la Richiesta codice a 10 cifre.</p> <p>3-3 Per la Richiesta codice a 10 cifre contattare il proprio rivenditore. La password verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.</p>
	  <p>Finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola)</p>    <p>Finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande)</p>

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
<p>VIS. TESTI</p>	<p>(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare VIS. TESTI e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione VIS. TESTI.</p> <p>(2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu VIS. TESTI per attivare o disattivare la funzione. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE</p> <p>Quando è impostato ACCEN.RE, il I MIEI TESTI sarà mostrato sullo schermo AVVIARE e il dialogo IMMET_INFO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa funzione è valida solo se PASSW. TESTI è impostata a SPEGNERE.
<p>SCRIVI TESC</p>	<p>(1) Tramite i pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA selezionare SCRIVI TESTI e premere il pulsante ► (o ENTER). Si visualizza il dialogo SCRIVI TESTI.</p> <p>(2) Sulle prime 3 righe viene riportato il testo corrente. Se il testo non è ancora stato scritto le righe saranno vuote. Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◀/▶ e del pulsante ENTER (o INPUT) per selezionare e inserire i caratteri. Per cancellare 1 carattere alla volta, premere il pulsante RESET (o premere i pulsanti ◀ e INPUT contemporaneamente). Se si sposta il cursore su CANCELLA o su ANNULLA TUTTO sullo schermo e si preme il pulsante ENTER (o INPUT), si cancella 1 carattere o tutti i caratteri. Il testo in MIEI TESTI può comprendere fino a 24 caratteri.</p> <p>(3) Per modificare un carattere già inserito, premere il pulsante ▲/▼ per spostarsi alla prima riga e servirsi dei pulsanti ◀/▶ per portare il cursore sui caratteri che si vogliono modificare. Premere ENTER (o INPUT) per selezionare il carattere. Quindi seguire la medesima procedura descritta alla voce (2) qui sopra.</p> <p>(4) Per terminare l'inserimento di testi, portarsi con il cursore su OK, poi premere ► (o ENTER/INPUT). Per ritornare a I MIEI TESTI senza salvare le modifiche, spostare il cursore su CANCELLAR e premere ◀ (o ENTER/INPUT).</p> <ul style="list-style-type: none"> • La funzione SCRIVI TESTI è disponibile solo se la funzione PASSW. TESTI è impostata a SPEGNERE.



Manutenzione

Sostituzione della lampada

Una lampada ha una vita limitata. L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può causare la visualizzazione di immagini eccessivamente scure oppure determinare una riproduzione non perfetta delle tonalità cromatiche. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle.

È opportuno procurarsi una nuova lampada e sostituirla non appena sembra necessario. A questo scopo è necessario rivolgersi al proprio rivenditore comunicando il numero che identifica il tipo della lampada.

Numero tipo: DT01091

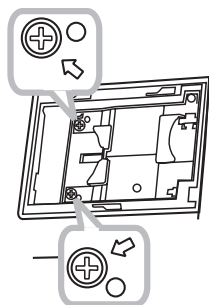
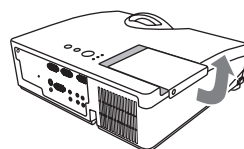
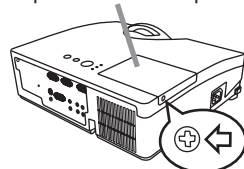
Sostituzione della lampada

1. Spegner il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione.
 - Lasciar raffreddare il proiettore per almeno 45 minuti.
2. Preparare una nuova lampada. Se il proiettore è appeso al soffitto oppure se la lampada si è rotta, richiedere inoltre l'intervento del rivenditore affinché la sostituisca.

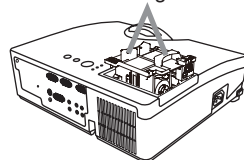
Per la sostituzione della lampada seguire la seguente procedura.

3. Allentate la vite (indicata dalla freccia) del coperchio della lampada, quindi slittate e sollevate il coperchio per rimuoverlo.
4. Allentare le 2 viti (indicate dalla freccia) della lampada e sollevare la lampada lentamente dalle maniglie. **Mai allentare nessun'altra vite.**
5. Inserire la lampada nuova e riavvitare saldamente le 2 viti della lampada allentate in precedenza, per bloccarla in posizione.
6. Mentre assemblate le parti intercambiabili del coperchio della lampada e il proiettore, slittate il coperchio della lampada al suo posto. Poi serrate saldamente la vite del coperchio della lampada.
7. Accendere il proiettore e ripristinare il tempo di utilizzo della lampada alla voce TEMPO LAMPADA del menu OPZ.
 - (1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
 - (2) Selezionare **MENÙ AVANZATO** con il pulsante ▲/▼, quindi premere il pulsante ► (o **ENTER**).
 - (3) Selezionare **OPZ.** nella colonna di sinistra del menu con il pulsante ▲/▼, quindi premere il pulsante ► (o **ENTER**).
 - (4) Selezionare **TEMPO LAMPADA** con il pulsante ▲/▼, quindi premere il pulsante ► (o **ENTER/RESET**). Appare così una finestra di dialogo.
 - (5) Premere il pulsante ► in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo della lampada.

Coperchio della lampada



Maniglie



⚠ CAUTELA ► Non toccare l'interno del proiettore mentre si estrae la lampada.

NOTA • Per assicurarsi dell'attendibilità delle indicazioni fornite dalla lampada è necessario resettare il tempo lampada solo dopo la sostituzione della lampada stessa.

Sostituzione della lampada (continua)

Avvisi di sicurezza relativi alla lampada

 **ALTA TENSIONE**  **ALTA TEMPERATURA**  **ALTA PRESSIONE**

⚠ AVVERTENZA ► Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sottoposta a scossoni, graffiata, toccata quando è calda o se non viene sostituita quando è usurata, la lampada può rompersi con un forte scoppio oppure può fulminarsi. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle. Inoltre, quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si diffondano frammenti di vetro e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca gas contenente mercurio.

► **Smaltimento della lampada:** Questo prodotto contiene una lampada al mercurio; non smaltire con i normali rifiuti domestici. Per lo smaltimento rispettare le disposizioni locali in tema di tutela dell'ambiente.

- Per il riciclo della lampada, fare riferimento a www.lamprecycle.org (negli USA).
- Per lo smaltimento del prodotto, contattare l'ufficio governativo locale oppure www.eiae.org (negli USA) oppure www.epsc.ca (in Canada).

Rivolgersi al proprio rivenditore per ottenere maggiori informazioni.



Scollegare il cavo dalla presa elettrica

- Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), disinserire il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e richiedere una lampada di ricambio al rivenditore locale. Frammenti di vetro possono danneggiare le parti interne del proiettore oppure ferire l'utente. Non pulire pertanto il proiettore e non sostituire da soli la lampada.

- Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), ventilare bene la stanza e non respirare il gas che fuoriesce dai fori di ventilazione del proiettore. Non portare il gas a contatto con gli occhi o con la bocca.

- Prima di sostituire la lampada spegnere il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione, quindi attendere almeno 45 minuti per permettere alla lampada di raffreddarsi. Se si tocca la lampada quando è calda si corre il rischio di scottarsi e di danneggiare la lampada stessa.



- Non allentare mai le viti del proiettore, tranne quelle contrassegnate (segnate da una freccia).

- Non aprire il coperchio della lampada mentre il proiettore è appeso a un soffitto. Infatti, se la lampadina della lampada si rompe, quando si apre il coperchio i frammenti cadrebbero a terra e questo potrebbe rappresentare un pericolo. Inoltre, utilizzare il proiettore in luoghi alti è pericoloso, per cui anche se la lampadina non è rotta, chiedere sempre al rivenditore di sostituire la lampada.

- Non utilizzare il proiettore senza il coperchio della lampada. Dopo la sostituzione della lampada, riavvitare saldamente le viti. Viti allentate possono causare danni o ferite.



- Utilizzare solo lampade del tipo specificato.

- Se la lampada si guasta subito dopo il primo utilizzo, è possibile che sussistano ulteriori problemi alla rete elettrica. Se ciò si verifica, contattare il rivenditore locale o un responsabile dell'assistenza.

- **Attenzione:** se la lampada subisce urti o scossoni oppure è graffiata la lampadina potrebbe scoppiare durante l'uso.

- Non utilizzare la lampada quando è già usurata: potrebbe annerirsi, non illuminarsi più oppure scoppiare. Sostituire la lampada nel più breve tempo possibile se le immagini appaiono troppo scure oppure se le tonalità dei colori sembrano di scarsa qualità. Non utilizzare lampade vecchie (già usate) perché queste potrebbero rompersi.

Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria

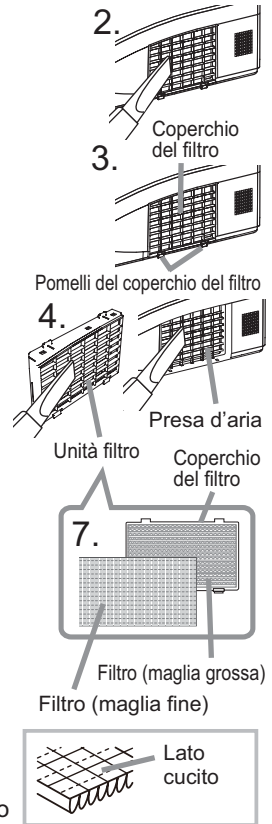
Il filtro dell'aria ha due tipi di filtri all'interno. Si raccomanda di controllare e pulire il filtro dell'aria periodicamente. Quando gli indicatori o un messaggio sollecita di pulire il filtro dell'aria, eseguire l'operazione il più presto possibile. Se i filtri sono danneggiati o molto sporchi, sostituirli con filtri nuovi. Per preparare i nuovi filtri, contattate il vostro fornitore e dategli il seguente numero stampato.

Numero tipo : UX35971 (Unità filtro)

Quando si sostituisce la lampada, sostituire anche il filtro dell'aria.

Un filtro dell'aria del tipo specificato viene fornito con questo proiettore unitamente alla lampada per la sostituzione.

1. Spegner il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione.
 1. Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Utilizzare un aspirapolvere sopra e intorno al coperchio del filtro.
3. Afferrare e tirare verso l'alto le manopole del coperchio del filtro per toglierlo.
4. Utilizzare un aspirapolvere per pulire i fori del filtro del proiettore.
5. Estrarre il filtro a maglia fine tenendo il coperchio del filtro. Si consiglia di lasciare il filtro a maglia grossa così com'è nel coperchio del filtro.
6. Utilizzare un aspirapolvere su entrambi i lati del filtro a maglia fine, tenendolo fermo in modo che non venga aspirato. Utilizzare un aspirapolvere per l'interno del coperchio del filtro per pulire il filtro a maglia grossa. Se i filtri sono danneggiati o molto sporchi, sostituirli con filtri nuovi.
7. Riposizionare quindi il filtro a maglia fine su quello a maglia grossa, girando il lato cucito verso l'alto.
8. Inserire nuovamente l'unità filtro nel proiettore.
9. Accendere il proiettore e ripristinare il tempo di utilizzo del filtro alla voce TEMPO FILTRO del MENU FACILE.
 - (1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
 - (2) Con il pulsante ▲/▼ selezionare TEMPO FILTRO e premere quindi il pulsante ► (o **ENTER/RESET**). Appare così una finestra di dialogo.
 - (3) Premere il pulsante ► in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo di utilizzo del filtro.



⚠ AVVERTENZA ► Prima di eseguire la manutenzione del filtro dell'aria, assicurarsi che il cavo di alimentazione non sia inserito, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficiente per raffreddarsi.

► Usare solo il filtro dell'aria del tipo specificato. Non utilizzare il proiettore senza il filtro dell'aria o il coperchio del filtro. Fare ciò potrebbe causare incendi o malfunzionamento del proiettore.

► Pulire il filtro dell'aria periodicamente. Se il filtro dell'aria diviene ostruito da polvere o altro, aumenta la temperatura interna, la quale potrebbe causare incendi, ustioni o malfunzionamento del proiettore.

NOTA • Si consiglia di azzerare il tempo del filtro solo dopo la pulizia o sostituzione del filtro dell'aria, per avere una indicazione corretta riguardo il filtro dell'aria.

• Il proiettore potrebbe visualizzare il messaggio come "CONTROLLO FLUSSO ARIA" o spegnere il proiettore, per prevenire l'aumento del livello di surriscaldamento interno.

Altre precauzioni

Interno del proiettore

Per garantire l'utilizzo sicuro del proiettore, farlo pulire e controllare dal rivenditore locale una volta l'anno.

Cura dell'obiettivo

- Una lente incrinata, sporca o annebbiata può causare un deterioramento della qualità di visualizzazione. Maneggiare il proiettore con cautela per evitare di graffiare o sporcare la lente.
- Se la lente è sporca o annebbiata, eseguire una corretta manutenzione della lente seguendo le istruzioni seguenti.

1. Spegnerne il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Dopo essersi assicurati che il proiettore è sufficientemente freddo, pulire delicatamente la lente con un panno apposito reperibile in commercio. Non toccare la lente con le mani.

Cura dello chassis e del telecomando

Una manutenzione non appropriata può causare lesioni e originare fenomeni nocivi come perdita di colore, distacco della vernice ecc.

1. Spegnerne il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Dopo essersi assicurati che il proiettore è sufficientemente freddo, pulirlo delicatamente con una garza o un panno morbido.
Se il proiettore è estremamente sporco, immergere un panno morbido in acqua o in un detergente neutro diluito nell'acqua e pulire delicatamente dopo avere strizzato il panno stesso. Poi asciugare con un panno morbido.

⚠ AVVERTENZA ► Prima di eseguire la manutenzione, assicurarsi che il cavo di alimentazione non sia inserito, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficiente per raffreddarsi. Operazioni di manutenzione eseguite quando il proiettore è troppo caldo potrebbero causare fulminazioni interne o il malfunzionamento del proiettore.

► Non eseguire operazioni di manutenzione sui componenti interni dei proiettori. Questo è molto pericoloso.

► Evitare di bagnare il proiettore o inserirvi liquidi. Questo potrebbe causare incendi, scosse elettriche e/o il malfunzionamento del proiettore.

- Non collocare contenitori contenenti acqua, detersivi o sostanze chimiche vicino al proiettore.
- Non usare nebulizzatori o spray.

⚠ CAUTELA ► Osservare una corretta manutenzione del proiettore secondo le istruzioni fornite. Una manutenzione non appropriata può causare lesioni e originare fenomeni nocivi come perdita di colore, distacco della vernice ecc.

- Non usare detersivi o prodotti chimici diversi da quelli specificati in questo manuale.
- Non lucidare o strofinare con oggetti rigidi.

Risoluzione dei problemi

Se si verificano anomalie durante il funzionamento, smettere immediatamente di utilizzare il proiettore.

⚠ AVVERTENZA ► Non usare mai il proiettore se si presentano anomalie quali fumo, strani odori, rumore eccessivo, danni allo chassis o ai componenti o ai cavi, penetrazione di liquidi o sostanze estranee, ecc. In tali circostanze, scollegare immediatamente la spina dalla presa di corrente. Dopo la scomparsa del fumo o del cattivo odore, contattare il rivenditore o il centro di assistenza.







In caso di problemi relativi all'apparecchio, è opportuno eseguire i seguenti controlli ed effettuare le seguenti operazioni prima di rivolgersi all'assistenza per la riparazione.

Se non è possibile risolvere il problema, contattare il rivenditore o il servizio assistenza. Il rivenditore o il centro di assistenza sapranno precisare anche le condizioni di garanzia.

(continua alla pagina seguente)

Messaggi d'errore

Se compare uno dei seguenti messaggi, eseguire le verifiche e le operazioni indicate nella tabella. I messaggi scompariranno automaticamente dopo alcuni minuti, ma riappariranno tutte le volte che si accende il proiettore.

Messaggio	Descrizione
	Nessun segnale in ingresso. Verificare il collegamento al segnale di ingresso e lo stato della fonte.
	La frequenza orizzontale o verticale del segnale in ingresso non è compresa nella gamma specificata. Verificare i dati tecnici per questa unità o i dati tecnici della fonte del segnale.
	E' immesso un segnale improprio. Per favore confermare le specifiche per il vostro proiettore o le specifiche della fonte del segnale.
	La temperatura interna è troppo alta, o è aumentata/ diminuita in poco tempo. Spegnerne il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Controllare che nessuna di queste situazioni si sia verificata e accendere nuovamente il proiettore. <ul style="list-style-type: none"> • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata? • Il filtro dell'aria è sporco? • La temperatura supera i 35°C? • Il proiettore è posizionato davanti al flusso diretto d'aria calda o fredda di un condizionatore o di un impianto simile? Se la stessa indicazione si visualizza dopo la verifica, impostare la VEL.VENTOLA della voce SERVIZIO del menu OPZ. a ALTO.
	Usare una certa precauzione nel pulire il filtro dell'aria. Spegnerne immediatamente l'alimentazione e pulire o sostituire il filtro dell'aria, consultando la sezione "Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria" di questo manuale. Dopo aver pulito o sostituito il filtro, resettare il timer del filtro (43).
	Il funzionamento del pulsante non è disponibile (6).

Indicatori di avvertimento

Se gli indicatori **POWER**, **TEMP** e **LAMP** non si accendono secondo le modalità indicate, eseguire le verifiche riportate nella tabella qui sotto.

POWER	TEMP	LAMP	Descrizione
Acceso con luce arancione	Spento	Spento	Il proiettore è nella fase stand-by. Consultare la sezione "Accensione/spegnimento".
Lampeggia con luce verde	Spento	Spento	Il proiettore si sta scaldando. Attendere.
Acceso con luce verde	Spento	Spento	Il proiettore è nella fase attiva. Si possono eseguire le normali operazioni.
Lampeggia con luce arancione	Spento	Spento	Il proiettore si sta raffreddando. Attendere.
Lampeggia con luce rossa	(discrezionale)	(discrezionale)	Il proiettore si sta raffreddando. È stato rilevato un errore. Attendere finché l'indicatore POWER smette di lampeggiare, poi eseguire le operazioni descritte qui sotto.
Lampeggia con luce rossa oppure Acceso con luce rossa	Spento	Acceso con luce rossa	La lampada non si illumina; è possibile che i componenti interni siano troppo caldi. Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, controllare che nessuna di queste situazioni si sia verificata e accendere nuovamente l'unità. <ul style="list-style-type: none"> • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata? • Il filtro dell'aria è sporco? • La temperatura supera i 35 gradi? Se la stessa indicazione si visualizza dopo la verifica, sostituire la lampada riferendosi alla sezione "Sostituzione della lampada".
Lampeggia con luce rossa oppure Acceso con luce rossa	Spento	Lampeggia con luce rossa	Il coperchio della lampada non è fissato correttamente. Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 45 minuti. Quando il proiettore è freddo, verificare se il coperchio della lampada è fissato correttamente. Dopo aver eseguito le operazioni necessarie, riaccendere il proiettore. Se il fenomeno si ripete anche dopo aver eseguito le operazioni indicate, contattare il rivenditore o l'assistenza.

(continua alla pagina seguente)

Indicatori di avvertimento (continua)

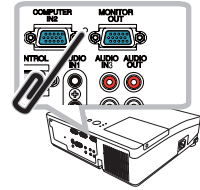
POWER	TEMP	LAMP	Descrizione
Lampeggia con luce rossa oppure Acceso con luce rossa	Lampeggia con luce rossa	Spento	La ventola di raffreddamento non funziona. Spegnerne il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Dopo il raffreddamento, assicurarsi che non ci siano oggetti estranei intrappolati nella ventola, ecc., quindi accendere di nuovo. Se la stessa indicazione si visualizza dopo questa verifica, contattare il rivenditore o il servizio di assistenza.
Lampeggia con luce rossa oppure Acceso con luce rossa	Acceso con luce rossa	Spento	La parte interna potrebbe essersi surriscaldata. Spegnerne il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, controllare che nessuna di queste situazioni si sia verificata e accendere nuovamente l'unità. <ul style="list-style-type: none"> • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata? • Il filtro dell'aria è sporco? • La temperatura della periferica supera i 35 gradi? • Il proiettore è posizionato davanti al flusso d'aria diretto di un condizionatore o di un impianto similare? Se la stessa indicazione si visualizza dopo la verifica, impostare la VEL.VENTOLA alla voce SERVIZIO del menu OPZ. a ALTO. (🔵45).
Acceso con luce verde	Lampeggia simultaneamente con luce rossa		È necessario pulire il filtro. Spegnerne immediatamente l'alimentazione e pulire o sostituire il filtro dell'aria, consultando la sezione "Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria". Dopo aver pulito o sostituito il filtro, resettare il timer del filtro stesso. Dopo questa operazione, riaccendere il proiettore.
Acceso con luce verde	Lampeggia ad alternanza con luce rossa		La parte interna del proiettore potrebbe essere troppo fredda. Si raccomanda di utilizzare l'unità entro l'intervallo previsto come temperatura d'esercizio (da 5°C a 35°C). Dopo questa operazione, riaccendere il proiettore.

NOTA • Se le parti interne si surriscaldano, per ragioni di sicurezza il proiettore si spegne automaticamente e quindi non è possibile visualizzare gli indicatori luminosi. In tal caso, scollegare il proiettore dalla rete elettrica e attendere almeno 45 minuti. Quando il proiettore è freddo, verificare se il coperchio della lampada e la lampada sono fissati correttamente, poi riaccendere l'apparecchio.

Arresto del proiettore

Se non è possibile spegnere il proiettore mediante il procedimento normale (14), premere l'interruttore di arresto servendosi di una graffetta o di un oggetto simile e scollegare il connettore dalla presa. Prima di riaccendere il proiettore, lasciarlo raffreddare per almeno 10 minuti.

Interruttore di arresto



Reset di tutte le impostazioni

Se non è possibile correggere impostazioni errate, tramite l'opzione IMP. FABBRICA alla voce SERVIZIO del menu OPZ. (46) è possibile riportare tutte le impostazioni ai valori di default (tranne LINGUA, TEMPO FILTRO, TEMPO LAMPADA, MSG. FILTRO e SICUREZZA, ecc.).

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio

Per quanto riguarda questi fenomeni eseguire le verifiche e le operazioni riportate nella seguente tabella.

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
L'unità non si accende.	Il cavo di alimentazione non è inserito. Collegare correttamente il cavo.	11
	Durante il funzionamento si è verificata un'interruzione di energia elettrica (blackout), ecc. Scollegare il proiettore dalla rete elettrica e lasciarlo raffreddare per almeno 10 minuti. Poi riaccendere.	11, 14
	Non c'è la lampada e/o il coperchio della lampada. Non si è fissato correttamente la lampada o il coperchio. Spegnere il proiettore, scollegarlo dalla rete elettrica e lasciarlo raffreddare per almeno 45 minuti. Quando il proiettore è freddo, verificare se il coperchio della lampada e la lampada sono fissati correttamente, poi riaccendere l'apparecchio.	53, 54
Non vengono emessi suoni né immagini.	I cavi per la ricezione del segnale non sono collegati correttamente. Collegare i cavi correttamente.	9
	La sorgente del segnale non funziona correttamente. Impostare correttamente la sorgente del segnale riferendosi al manuale del dispositivo sorgente.	–
	Le impostazioni di conversione del segnale non sono correttamente abbinata. Selezionare il segnale di ingresso e correggere le impostazioni.	15, 16
	Sono state attivate la funzione SP.VUOTO per le immagini e la funzione MUTE per i suoni. Potrebbe essere attiva la funzione AV MUTE. Fare riferimento alle voci "Non si produce alcun suono" e "Non si visualizzano immagini" alla pagina successiva per disattivare le funzioni MUTE e SP.VUOTO.	15, 21, 44


(continua alla pagina seguente)

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
Non si produce alcun suono.	I cavi per la ricezione del segnale non sono collegati correttamente. Collegare i cavi correttamente.	9
	È attiva la funzione MUTE. Ripristinare il suono premendo il pulsante MUTE oppure VOLUME+/- sul telecomando.	15
	Il volume è regolato su un livello molto basso. Regolare il volume su un livello più alto mediante la funzione menu sul telecomando.	15
	L'impostazione SORGENTE AUDIO/SPEAKER non è corretta. Impostare correttamente SORGENTE AUDIO/SPEAKER nel menu AUDIO.	36
Non si visualizzano immagini.	La lente è coperta. Rimuovere il coperchio dell'obiettivo.	3
	I cavi per la ricezione del segnale non sono collegati correttamente. Collegare i cavi correttamente.	9
	La luminosità è regolata su un livello molto basso. Regolare la LUMIN. su un livello più alto mediante la corrispondente funzione del menu.	26
	Il computer non è in grado di rilevare il proiettore come monitor plug and play. Assicurarsi che il computer sia in grado di rilevare un monitor plug and play, utilizzando un altro monitor plug and play.	10
	Si visualizza lo schermo SP.VUOTO. Premere il pulsante BLANK sul telecomando.	21
La visualizzazione è bloccata.	È attiva la funzione FISSA. Premere il pulsante FREEZE per ritornare alla visualizzazione normale.	21
I colori appaiono affievoliti. Le tonalità non sono ben definite.	I colori non sono ben regolati. Eseguire la regolazione dell'immagine cambiando le impostazioni di TEMP. COL., COLORE, CHIARI e/o SPAZIO COL., mediante le funzioni menu.	27, 31
	L'impostazione SPAZIO COL. non è adatta. Cambiare SPAZIO COL. impostando su AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 o REC601.	31

(continua alla pagina seguente)

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
Le immagini appaiono troppo scure.	La luminosità e/o il contrasto sono regolati ad un livello troppo basso. Regolare la LUMIN. e/o il CONTRASTO ad un livello più alto tramite la funzione del menu.	26
	È attiva la funzione MODALITÀ à ECO. Selezionare NORMALE per la voce MODALITÀ ECO nel menu IMPOSTA.	34
	La lampada è alla fine della sua durata. Sostituire la lampada.	53, 54
Le immagini appaiono sfuocate.	Le impostazioni di messa a fuoco e/o fase orizzontale non sono corrette. Regolare la messa a fuoco usando l'anello di messa a fuoco e/o con il menu FASE H.	18, 30
	La lente è sporca o annebbiata. Pulire la lente riferendosi alla sezione "Cura dell'obiettivo".	56
Quando il rapporto LARG./ALT. è regolato su ORIGINALE, la POSIZIONE IMMAG. non funziona, anche se le dimensioni verticali dell'immagine visualizzata non coprono visivamente l'area di visualizzazione effettiva.	La risoluzione verticale del segnale in ingresso è uguale o superiore alla risoluzione verticale dell'area di visualizzazione che è determinata dal valore di regolazione 1,5 x ZOOM D. Modificare la risoluzione del segnale d'ingresso e/o i valori di regolazione dello ZOOM D in modo che la risoluzione verticale del segnale d'ingresso sia inferiore al valore di regolazione 1,5 x ZOOM D ( 34).	34
RS-232C non funziona.	La funzione RISPARMIO sta funzionando. Selezionare NORMALE per la voce MOD. ATTESA nel menu IMPOSTA.	35

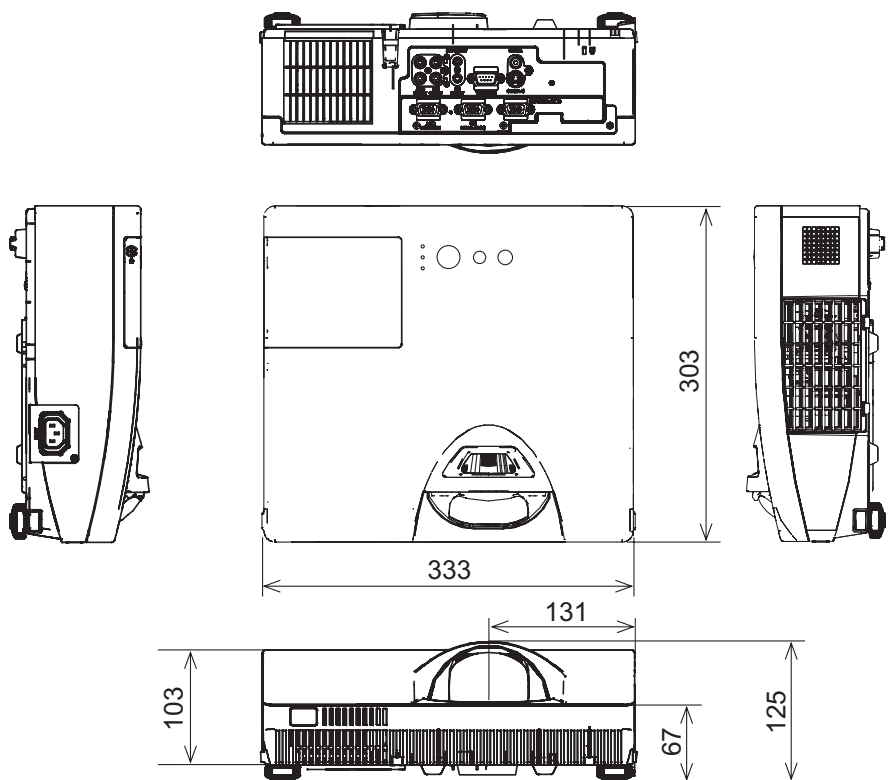
NOTA • Sul display potrebbero comparire macchie chiare o scure. Questa è una caratteristica dei display a cristalli liquidi e non rappresenta o comporta un difetto del proiettore.

Dati tecnici

Dati tecnici

Articolo	Dati tecnici
Denominazione prodotto	Proiettore a cristalli liquidi
Pannello a cristalli liquidi	786.432 pixels (1024 orizzontale x 768 verticale)
Obiettivo	F2,14 f=6,8mm
Lampada	180W UHB
Altoparlante	1W
Altoparlante	100-120V c.a./2,8A, 220-240V c.a./1,4A
Potenza assorbita	250W
Fascia di temperatura	5 ~ 35°C (Funzionamento)
Dimensione	333 (L) x 103 (A) x 303 (P) mm * Parti sporgenti escluse. Si prega di riferirsi alla seguente figura.
Peso (massa)	circa 3,5kg
Terminali	<p>Porta di ingresso del computer COMPUTER IN1D-sub 15 pin mini x1 COMPUTER IN2D-sub 15 pin mini x1</p> <p>Porta di uscita del computer MONITOR OUTD-sub 15 pin mini x1</p> <p>Porta di ingresso video S-VIDEO..... mini DIN4 pin x1 VIDEO RCA x1</p> <p>Porta di ingresso/uscita audio AUDIO IN1 Stereo mini x1 AUDIO IN2..... Stereo mini x1 AUDIO IN3 (R, L)..... RCA x2 AUDIO OUT (R, L)..... RCA x2</p> <p>Altro CONTROL D-sub 9 pin x1</p>
Parti Opzional	<p>Lampada: DT01091 Set filtri: UX35971 Accessorio di montaggio: HAS-AW100 (Staffa per attacco al soffitto) HAS-204L (Adattatore di fissaggio per soffitti bassi) HAS-304H (Adattatore di fissaggio per soffitti alti)</p> <p>Telecomando laser: RC-R008 Coperchio per i cavi: CCAW100 * Per ulteriori informazioni, si prega di contattare il vostro rivenditore.</p>

Dati tecnici (continua)



[unità: mm]

HITACHI

Inspire the Next

Projector

CP-D10

User's Manual (concise)

Please read this user's manual thoroughly to ensure the proper use of this product.

Manuel d'utilisation (résumé)

Nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel pour bien assimiler le fonctionnement de l'appareil.

Bedienungsanleitung (Kurzform)

Um zu gewährleisten, dass Sie die Bedienung des Geräts verstanden haben, lesen Sie dieses Handbuch bitte sorgfältig.

Manual de usuario (conciso)

Lea atentamente el manual de usuario del proyector para garantizar un uso adecuado del mismo.

Manuale d'istruzioni (condensato)

Vi preghiamo di leggere attentamente il manuale d'istruzioni per garantire una corretta comprensione delle istruzioni.

Brukerhåndbok (konsis)

Vennligst les denne brukerhåndbok grundig for å være garantert driftssikker bruk.

Gebruiksaanwijzing (beknopt)

Lees deze gebruikershandleiding grondig door, zodat u de werking ervan begrijpt en correct gebruik verzekerd is.

Instruções do proprietário (conciso)

Leia atentamente o presente manual do utilizador para garantir a utilização correcta por via da sua compreensão.

使用说明书 (简易版)

请仔细阅读本《使用说明书》，在理解的基础上正确使用。

사용 설명서 (휴대용)

본 사용자 설명서를 잘 읽으시고 이해하신 후, 올바르게 사용해 주십시오.

Bruksanvisningens (koncis)

Läs denna bruksanvisning noga för att förstå alla instruktionerna för ett korrekt bruk.

Руководство пользователя (краткий)

Пожалуйста, внимательно прочтите данное руководство пользователя для ознакомления и правильно использования.

Käyttäjän ohjekirja (suppea)

Lue käyttäjän ohjekirja huolellisesti varmistaaksesi, että ymmärrät miten laitetta käytetään oikein.

Podręcznik użytkownika (zwięzły)

Przeczytaj dokładnie i ze zrozumieniem niniejszy podręcznik użytkownika, aby zapewnić prawidłowe użytkowanie urządzenia.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

ESPAÑOL

ITALIANO

NORSK

NEDERLANDS

PORTUGUÊS

中文

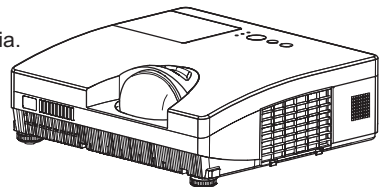
한국어

SVENSKA

РУССКИЙ

SUOMI

POLSKI



NOTE • The information in this manual is subject to change without notice. • The manufacturer assumes no responsibility for any errors that may appear in this manual. • The reproduction, transfer or copy of all or any part of this document is not permitted without express written consent.

REMARQUE • Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet de changements sans avertissement préalable. • Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel. • La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

HINWEIS • Die Informationen in diesem Handbuch können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. • Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung für etwaige in diesem Handbuch enthaltene Fehler. • Die Vervielfältigung, Übertragung oder Verwendung dieses Dokuments oder dessen Inhalts ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

NOTA • La información de este manual puede sufrir modificaciones sin previo aviso. • El fabricante no asume ninguna responsabilidad por los errores que puedan aparecer en este manual. • No está permitida la reproducción, transmisión o utilización de este documento ni de su contenido sin autorización expresa por escrito.

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso. • Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale. • E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

MERK • Informasjonen i denne håndboken kan endres uten varsel. • Produsenten påtar seg intet ansvar for eventuelle feil som fremkommer i denne håndboken. • Reproduksjon, overføring eller bruk av dette dokumentet eller deler av det, er ikke tillatt uten uttrykt skriftlig tillatelse.

OPMERKING • De informatie in deze handleiding kan zonder voorafgaande kennisgeving veranderd worden. • De fabrikant neemt geen enkele verantwoordelijkheid voor de eventuele fouten in deze handleiding. • Reproductie, overdracht of het gebruik van dit document is niet toegestaan, zonder uitdrukkelijke toestemming van de betreffende partij.

NOTA • As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. • O fabricante não se responsabiliza por quaisquer erros que possam surgir neste manual. • A reprodução, transmissão ou utilização deste documento ou do seu conteúdo não é permitida sem autorização expressa por escrito.

通知事項 • 本书中刊载的内容有可能不经预告而发生变更。• 本产品的制造者对本书中的刊载错误不负任何责任。• 未经允许请勿复制、转载和使用本书的部分或全部内容。

알림 • 본서에 기재되어 있는 내용은 예고 없이 변경하는 일이 있습니다. • 본제품의 제조자는, 본서에 있어서의 기재 오류에 대해서 일체의 책임도 지지 않습니다. • 본서 내용의 일부 혹은 전부를 무단으로 복사하거나 전제하여 사용하는 것을 절대 금합니다.

NOTERA • Informationen i denna bruksanvisning kan komma att ändras utan förvarning. • Tillverkaren påtar sig inget ansvar för eventuella fel i denna bruksanvisning. • Återgivning, översändande eller användning av detta dokument eller dess innehåll är inte tillåten utan uttrycklig skriftligt medgivande.

ПРИМЕЧАНИЕ. • Содержание данного руководства может изменяться без предварительного уведомления. • Производитель не несет ответственности за ошибки в данном руководстве. • Воспроизведение, передача и использование данного документа или его содержания запрещено без письменного разрешения.

HUOM! • Tämä ohjekirjan tiedot voivat muuttua ilman eri ilmoitusta. • Valmistaja ei ota mitään vastuuta ohjekirjassa mahdollisesti olevista virheistä. • Dokumentin tai sen sisällön jäljentäminen, siirto tai käyttö ei ole sallittua ilmannimenomaista kirjallista valtuutusta.

UWAGA • Informacje podane w tym podręczniku mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. • Producent nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne błędy w podręczniku. • Powielanie, przesyłanie lub inne wykorzystanie tego dokumentu lub jego treści nie jest dozwolone bez wyraźnej pisemnej zgody.


Proiettore

CP-D10

Manuale d'istruzioni (condensato)

Grazie per aver acquistato questo proiettore.

Leggere il presente manuale prima di utilizzare il prodotto, per un uso sicuro ed appropriato del prodotto.

⚠AVVERTENZA ► Prima di usare il proiettore si raccomanda di leggere a fondo tutti i manuali che lo riguardano. Per leggerli dal CD si prega di vedere la sezione “Lettura dei manuali su CD” ( 15). Dopo la lettura, conservare i manuali in un luogo sicuro, per riferimento futuro.

► Prestare attenzione a tutte le avvertenze e a tutte le precauzioni presenti nei manuali o sul prodotto.

► Seguire tutte le istruzioni presenti nei manuali o sul prodotto.

NOTA • Nel presente manuale, a meno che non sia specificato diversamente, il termine “i manuali” significa tutti i documenti forniti con questo prodotto, e “il prodotto” significa questo proiettore e tutti gli accessori in dotazione con il proiettore.

Indice

Per iniziare.....	2	Collegamento dell'alimentazione.....	8
Illustrazione delle voci e dei simboli grafici.....	2	Accensione	8
Istruzioni di sicurezza importanti	2	Impostazione dei piedini di regolazione del proiettore	9
Avvisi di legge.....	3	Visualizzazione dell'e immaginei	10
Sull'interferenza elettromagnetica	3	Spegnimento	11
Sullo smaltimento degli apparecchi elettrici ed elettronici ..	4	Sostituzione della lampada.....	12
Contenuto della confezione	5	Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria ...	14
Caricamento delle pile nel telecomando.....	5	Lettura dei manuali su CD	15
Posizionamento	6	Dati tecnici	16
Collegamento delle periferiche	7	Risoluzione dei problemi - Garanzia e servizio post-vendita ..	17

Per iniziare

Illustrazione delle voci e dei simboli grafici

Le seguenti voci e simboli grafici vengono utilizzati per i manuali e il prodotto nel seguente modo, per scopi di sicurezza. Assicurarvi di prendere prima familiarità con i loro significati e di prestarne la dovuta attenzione.

- ⚠AVVERTENZA** Questa voce significa un rischio di lesioni personali gravi o persino di morte.
- ⚠CAUTELA** Questa voce significa un rischio di lesioni personali o danni fisici.
- DICHIARAZIONE** Questa voce notifica la possibilità di eventuali problemi.

Istruzioni di sicurezza importanti

Le seguenti sono istruzioni importanti per un utilizzo sicuro del prodotto. Assicurarvi di seguirle sempre durante l'utilizzo del prodotto. Il produttore non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi danno causato da un uso non corretto, cioè al di fuori dell'uso normale definito nei manuali di questo proiettore.

- ⚠AVVERTENZA** ► Non usare mai il prodotto durante o dopo un'anomalia (es. emissione di fumo, odore insolito, presenza di liquido o di un oggetto all'interno, rottura, ecc). Se dovesse verificarsi un'anomalia, scollegare immediatamente il proiettore.
 - Collocare il prodotto lontano da bambini e animali domestici.
 - Non usare il prodotto quando vi è il rischio di fulmini.
 - Scollegare il proiettore dalla corrente elettrica se non viene utilizzato per il momento.
 - Non aprire o rimuovere alcuna porzione del prodotto, a meno che ciò non sia consigliato nei manuali. Fare riferimento al proprio rivenditore o personale di assistenza per la manutenzione interna.
 - Usare solo gli accessori specificati o consigliati dal produttore.
 - Non modificare né il proiettore né gli accessori.
 - Non lasciare che i liquidi o altri oggetti entrino dentro il prodotto.
 - Non bagnare il prodotto.
 - Non applicare scosse né pressione a questo prodotto.
 - Non posizionare il prodotto su un luogo poco stabile come una superficie irregolare o un ripiano inclinato.
 - Non mettere il prodotto in una posizione instabile. Posizionare il proiettore in modo che non sporga dalla superficie dove è posizionato il proiettore.
 - Rimuovere tutti gli accessori compreso il cavo di alimentazione e i cavi dal proiettore durante il suo trasporto.
 - Non fissare l'obiettivo e le aperture sul proiettore, mentre la lampada di proiezione è accesa.
 - Non avvicinarsi al coperchio della lampada e alle ventole di scarico, mentre la lampada del proiettore è accesa. Anche dopo lo spegnimento della lampada, non avvicinarsi per un po', siccome sono molto caldi.

Avvisi di legge

Sull'interferenza elettromagnetica

In CANADA

Questo apparecchio digitale di Classe B è conforme alla normative canadese ICES-003.

Negli Stati Uniti e negli altri luoghi dove sono applicabili le normative FCC

Dichiarazione di Conformità

Nome commerciale	HITACHI
Numero del modello	CP-D10
Responsabile	Hitachi Home Electronics (America), Inc.
Indirizzo	900 Hitachi way, Chula Vista, CA 91914-3556 U.S.A.
Numero telefonico	+1 -800-225-1741

Questo apparecchio è conforme alla sezione 15 dei regolamenti FCC. Il suo funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) l'apparecchio non dovrà causare interferenze dannose e (2) questo apparecchio deve accettare qualsiasi interferenza in ricezione incluse quelle che potrebbero causare un funzionamento non desiderato. Questo apparecchio è stato testato ed è risultato conforme ai limiti definiti per la Classe B degli apparecchi digitali secondo la sezione 15 dei Regolamenti FCC.

Questa normativa stabilisce limiti adeguati per fornire protezione contro interferenze dannose in caso di installazione residenziale. Questo apparecchio genera, utilizza ed emette energia in radiofrequenza e se non viene installato e utilizzato in accordo con le istruzioni potrebbe causare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Tuttavia è possibile offrire alcuna garanzia relativamente a interferenze che si potrebbero rilevare in particolari situazioni. Se l'apparecchio dovesse causare interferenze dannose alla ricezione radio o TV che potrebbe essere determinata dalle operazioni di accensione e spegnimento, è opportuno cercare di correggere l'interferenza adottando uno dei seguenti provvedimenti:

- Modificare l'orientamento e la posizione dell'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'apparecchio e il ricevitore.
- Collegare l'apparecchio a un'uscita o a un circuito diverso da quello a cui è collegato il ricevitore.
- Rivolgersi al rivenditore o a un tecnico se si desidera ricevere assistenza.

ISTRUZIONI AGLI UTENTI: Questo apparecchio è conforme ai regolamenti FCC (federal Communication Commission) a condizione che le seguenti condizioni siano rispettate. In alcuni casi si devono utilizzare cavi con connettore. Utilizzare gli accessori o il tipo di cavo adatto alla connessione. Per cavi con connettore solo a un'estremità, collegare il cavo al proiettore.

CAUTELA: Modifiche o variazioni non approvate in modo specifico dall'azienda possono rendere nulla l'autorizzazione all'uso dell'apparecchio.

Avvisi di legge (continua)

Sullo smaltimento degli apparecchi elettrici ed elettronici



Il simbolo è in accordo con la Direttiva 2002/96 EC sui Rifiuti Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche (RAEE).

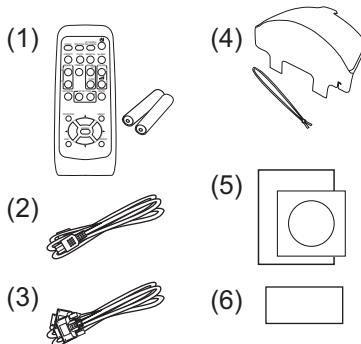
Il simbolo indica l'obbligo della raccolta separata delle apparecchiature elettriche ed elettroniche, incluse le batterie scariche o esaurite, pertanto si raccomanda d'utilizzare i sistemi di raccolta e/o restituzione disponibili nella vostra zona per queste tipologie d'apparecchiature.

Se le batterie o gli accumulatori installati in questo apparecchio recano il simbolo chimico Hg, Cd o Pb significa che contengono metallo pesante, in particolare più dello 0,0005% di mercurio, più dello 0,002% di cadmio oppure più dello 0,004% di piombo.

Contenuto della confezione

Il proiettore viene fornito con in dotazione gli elementi indicati di seguito. Controllare che tutti gli elementi siano inclusi. Se risulta mancante qualche componente, contattare immediatamente il rivenditore.

- (1) Telecomando con due pile AA
- (2) Cavo di alimentazione
- (3) Cavo computer
- (4) Coperchio dell'obiettivo e Cinghietta
- (5) Manuale d'istruzioni (Libretto x1, CD x1)
- (6) Etichetta per la sicurezza



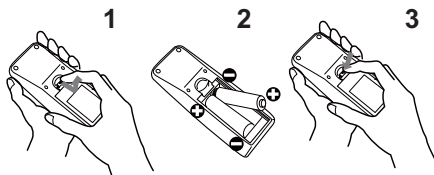
NOTA • Conservare il materiale di imballaggio originale per future rispeditazioni del prodotto. Assicurarsi di utilizzare l'imballaggio originale per trasportare il proiettore. Prestare particolare attenzione all'obiettivo.

ITALIANO

Caricamento delle pile nel telecomando

Inserire le batterie prima di utilizzare il telecomando. Se il telecomando non sembra di funzionare correttamente, sostituire le batterie. Se non si utilizza il telecomando per un lungo periodo, rimuovere le batterie dal telecomando e riporle in un luogo sicuro.

1. Rimuovere il coperchio del vano batterie afferrando l'apposito gancio.
2. Allineare e inserire due batterie AA (**HITACHI MAXELL, Part N° LR6 o R6P**) rispettando le polarità positiva e negativa, come indicato sul telecomando.
3. Riposizionare il coperchio del vano batterie in direzione della freccia e richiuderlo.



⚠AVVERTENZA ► Maneggiare le batterie con cautela e utilizzarle secondo le istruzioni. Se utilizzate in modo improprio, le batterie potrebbero esplodere, rompersi oppure perdere liquido causando incendi e/o inquinando l'ambiente circostante.

- Utilizzare solo le batterie del tipo specificato. Non utilizzare diversi tipi di batterie contemporaneamente. Non mescolare batterie usate con batterie nuove.
- Per l'inserimento delle batterie assicurarsi che la polarità sia corretta.
- Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini e dagli animali domestici.
- Non ricaricare, cortocircuitare, saldare o smontare una batteria.
- Non portare una batteria a contatto con il fuoco o con l'acqua. Conservare le batterie in un luogo fresco e asciutto, al riparo dalla luce.
- Se si osserva una perdita di liquidi dalle batterie è necessario sostituirle dopo aver ripulito la zona interessata. Se il liquido dovesse depositarsi sui vestiti o sulla pelle, risciacquare molto bene con acqua.
- Osservare i regolamenti locali in materia di smaltimento delle batterie.

Posizionamento

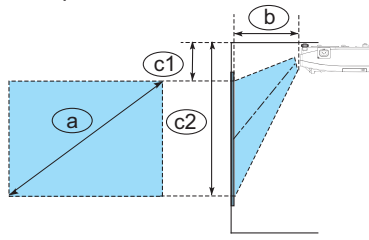
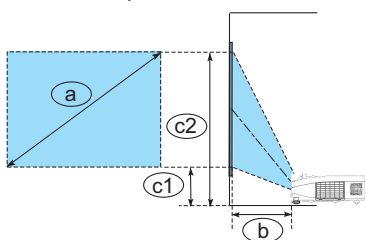
Vedere le immagini e le tabelle riportate di seguito per impostare le dimensioni dello schermo e la distanza di proiezione.

I valori indicati nella tabella sono stati calcolati per una risoluzione a schermo intero: 1024 x 768

Ⓐ Formato dello schermo (diagonale) Ⓑ Distanza di proiezione (± 8%) Ⓒ1, Ⓒ2 Altezza dello schermo

• Su una superficie orizzontale

• Sospeso al soffitto



Ⓐ Formato schermo (diagonale)		Ⓑ Distanza proiettore		Ⓒ1 Altezza schermo		Ⓒ2 Altezza schermo	
tipo (pollici)	m	m	pollici	m	pollici	m	pollici
60	1,5	0,683	27	0,279	11	1,193	47
70	1,8	0,805	32	0,314	12	1,381	54
80	2,0	0,927	36	0,350	14	1,569	62
90	2,3	1,049	41	0,385	15	1,757	69
100	2,5	1,170	46	0,421	17	1,945	77

- Lasciare uno spazio di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, come ad esempio le pareti.
- Nel caso di installazione in condizioni particolari come un attacco a soffitto, potrebbero essere necessari gli accessori di montaggio specificati (☞ 16) e l'assistenza. Prima di installare il proiettore, consultare il rivenditore per quanto riguarda l'installazione.
- Dopo l'installazione, se il proiettore è appeso al soffitto o in un luogo simile, la posizione dello schermo potrebbe cambiare per effetto della flessibilità della plastica di cui è composto il corpo del proiettore. Qualora fossero necessarie ulteriori regolazioni, consultare il rivenditore o il personale di assistenza.
- La posizione dell'immagine proiettata e/o la messa a fuoco potrebbero cambiare durante la fase di riscaldamento (circa 30 minuti dall'accensione della lampada) o alla modificazione delle condizioni ambientali. Se necessario, regolare nuovamente la posizione dell'immagine e/o la messa a fuoco.

⚠ AVVERTENZA ► Installare il proiettore in una posizione stabile e orizzontale.

► Collocare il proiettore in un luogo fresco e assicurarsi che ci sia ventilazione sufficiente. Non posizionare il proiettore davanti al flusso d'aria di un condizionatore o di un impianto simile.

► Non collocare il proiettore in nessun luogo soggetto all'umidità.

► Usare solo gli accessori di montaggio specificati dal produttore, e lasciare l'installazione e la rimozione del proiettore con gli accessori di montaggio al personale di assistenza.

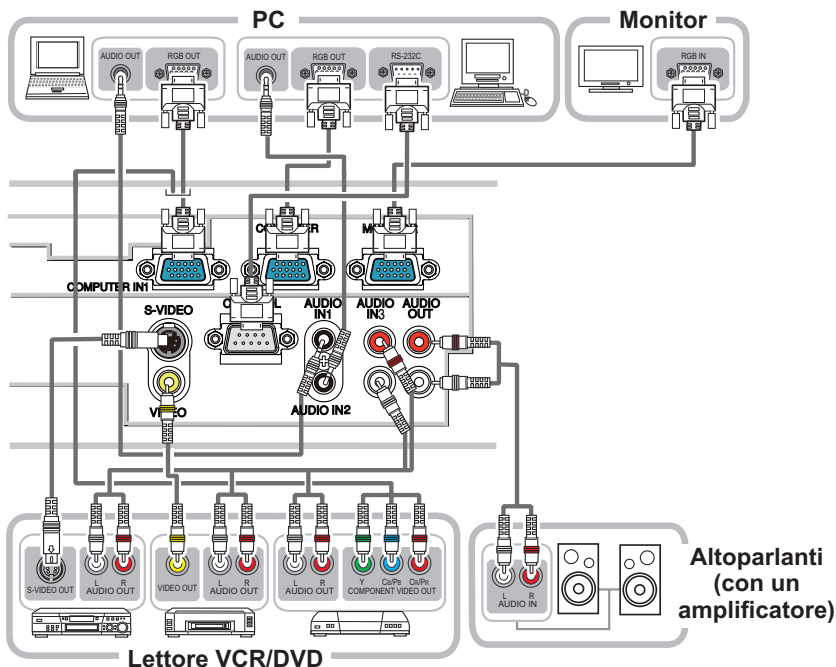
⚠ CAUTELA ► Evitare di collocare il proiettore in luoghi fumosi, umidi o polverosi.

► Posizionare il proiettore in modo da evitare che la luce sia diretta sul sensore remoto del proiettore.

NOTA • Se il proiettore viene inclinato, spostato o scosso, si potrebbe avvertire un rumore metallico dovuto allo spostamento di un'aletta di controllo del flusso d'aria all'interno del proiettore. Non si tratta di un guasto né di un malfunzionamento.

Collegamento delle periferiche

Prima di eseguire il collegamento, si prega di leggere i manuali di tutte le periferiche da collegare e di questo prodotto. Assicurarsi che tutte le periferiche siano adatte ad essere collegate a questo prodotto, e predisporre i cavi che si richiedono per eseguire il collegamento. Si prega di riferirsi alle seguenti illustrazioni per il loro collegamento.



ITALIANO

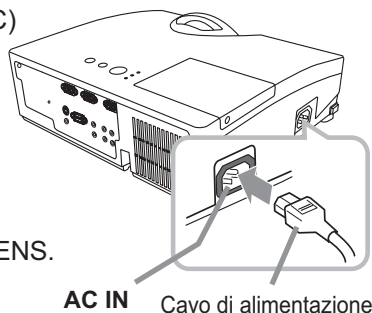
- ⚠ **AVVERTENZA** ► Non smontare o modificare il proiettore e gli accessori.
► Prestare attenzione a non danneggiare i cavi e a non utilizzare cavi danneggiati.
- ⚠ **CAUTELA** ► Spegnerne i dispositivi e scollegarli dalla rete elettrica prima di collegarli al proiettore. Il collegamento di un dispositivo acceso al proiettore può causare rumori oppure malfunzionamenti che potrebbero danneggiare il proiettore e il dispositivo stesso.
► Utilizzare cavi accessori appropriati o appositi. Rivolgersi al rivenditore per cavi non accessori che dovrebbero avere una lunghezza specifica ed essere dotati di anima di ferrite, come previsto dalle norme in vigore. Per cavi dotati di anima solo a un'estremità, collegare l'estremità dotata di anima al proiettore.
► Assicurarsi che i dispositivi siano collegati alle porte corrette. Il collegamento errato di dispositivi potrebbe causare un malfunzionamento o danneggiare il dispositivo e il proiettore.
- DICHIARAZIONE** ► Utilizzare i cavi con spine dritte, non a forma di L, siccome le porte d'ingresso del proiettore sono incassate.

NOTA • La porta **COMPUTER IN1/2** può supportare anche un segnale component. L'adattatore specifico o il cavo specifici sono necessari per l'ingresso di un componente video al proiettore.

Collegamento dell'alimentazione

1. Collegare il connettore all'**AC IN** (ingresso AC) del proiettore.
2. Inserire saldamente il connettore nell'apposita presa. Entro un paio di secondi dopo la connessione del cavo di alimentazione, l'indicatore **POWER** si accenderà stabilmente con luce arancione.

Si prega di ricordare che quando la funzione ACCENS. DIR. è attivata, la connessione dell'alimentazione accende il proiettore.



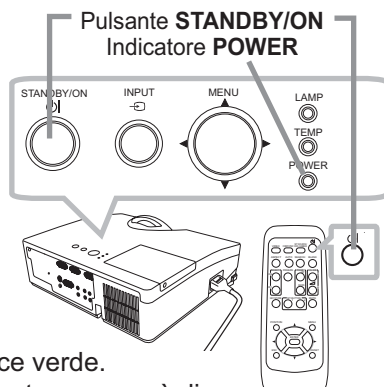
⚠AVVERTENZA ► Usare cautela quando si connette il cavo elettrico; in caso di collegamento errato o difettoso il proiettore potrebbe prendere fuoco e/ o causare scosse elettriche .

- Utilizzare il cavo di alimentazione in dotazione al proiettore. Se questo è danneggiato, contattare il rivenditore per ottenere un nuovo cavo.
- Inserire il cavo di alimentazione in una presa con voltaggio corrispondente al cavo. La presa di alimentazione deve essere vicina al proiettore e facilmente accessibile. Per scollegare l'apparecchio estrarre il cavo di alimentazione.
- Non modificare il cavo di alimentazione.

Accensione

1. Accertare che il cavo di alimentazione sia collegato saldamente e correttamente al proiettore e alla presa a muro.
2. Assicurarsi che l'indicatore **POWER** abbia una luce arancione fissa. Quindi rimuovere il coperchio dell'obiettivo.
3. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o il telecomando.

La lampada del proiettore si accenderà e l'indicatore **POWER** inizierà a lampeggiare di luce verde. Una volta raggiunta l'accensione completa l'indicatore cesserà di lampeggiare e rimarrà quindi acceso di luce verde fissa.

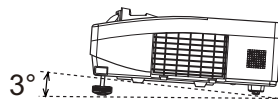


⚠AVVERTENZA ► Quando il proiettore è acceso, viene emessa una luce intensa. Non guardare nell'obiettivo del proiettore o all'interno del proiettore attraverso una qualsiasi delle aperture.

NOTA • Si raccomanda di accendere il proiettore prima delle periferiche collegate.
• Il proiettore è dotato della funzione ACCENS. DIR., che può rendere automatica l'accensione del proiettore. Per ulteriori informazioni, si prega di vedere la "Guida operativa" contenuta nel CD.

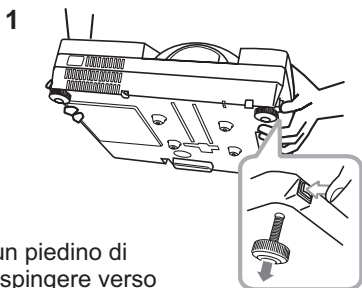
Impostazione dei piedini di regolazione del proiettore

Se il posto su cui collocare il proiettore è leggermente irregolare verso destra o sinistra, utilizzare il piedino di sollevamento per posizionare il proiettore orizzontalmente.

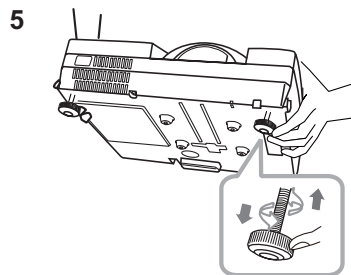


Utilizzando il piedino è anche possibile inclinare il proiettore per proiettare con un'angolazione adatta allo schermo, sollevando il lato frontale del proiettore entro 3 gradi. Questo proiettore è dotato di 2 piedini e 2 pomelli di sollevamento. Il piedino di sollevamento è regolabile spingendo verso l'alto il pomello di sollevamento posizionato sul suo stesso lato.

1. Sostenendo il proiettore, spingere i pomelli di sollevamento per rilasciare i piedini di sollevamento.
2. Posizionare il lato frontale del proiettore all'altezza desiderata.
3. Rilasciare i pomelli di sollevamento per bloccare i piedini.
4. Dopo aver confermato che i piedini di sollevamento siano bloccati, appoggiare il proiettore delicatamente.
5. Qualora sia necessario, è possibile ruotare i piedini di sollevamento manualmente per eseguire regolazioni più precise. Sostenere il proiettore quando si ruotano i piedini.



Per rilasciare un piedino di sollevamento, spingere verso l'alto il pomello di sollevamento posizionato sullo stesso suo lato.



Per regolare finemente, ruotare il piedino.

⚠ CAUTELA ► Non spostare i pomelli di sollevamento senza sostenere il proiettore, poiché quest'ultimo potrebbe cadere.

► Non inclinare il proiettore oltre gli 3 gradi consentiti dalle operazioni di regolazione tramite i piedini. Un'inclinazione del proiettore oltre il limite consentito potrebbe causare il malfunzionamento o limitare la durata dei componenti o del proiettore stesso.

Visualizzazione dell'e immagini

1. Attivare la vostra sorgente di segnale.
Accendere la sorgente del segnale, e inviare il segnale al proiettore.

2. Servirsi dei pulsanti **VOLUME+** / **VOLUME-** per regolare il volume.

Per rendere muto il proiettore, premere il pulsante **MUTE** sul telecomando.

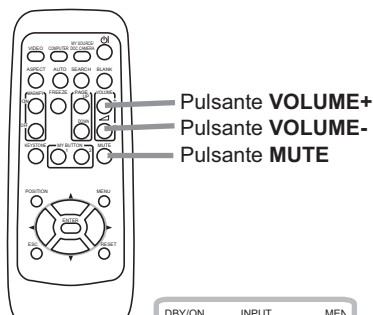
3. Premere il pulsante **INPUT** sul proiettore.
Tutte le volte che si preme il pulsante, il proiettore sposta la sua porta d'ingresso come di seguito.

È anche possibile usare il telecomando per selezionare un segnale d'ingresso.

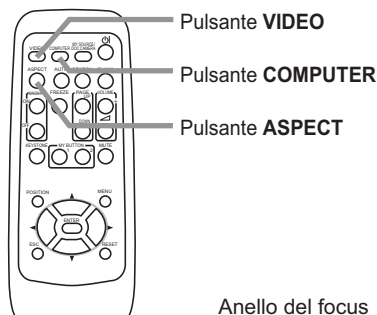
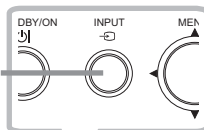
Premere il pulsante **VIDEO** per selezionare un segnale d'ingresso dalla porta **S-VIDEO** o **VIDEO**, oppure il pulsante **COMPUTER** per selezionare un segnale d'ingresso dalla porta **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2**.

4. Premere il pulsante **ASPECT** sul telecomando.
Tutte le volte che si preme il pulsante, il proiettore sposta a turno il modo di rapporto larghezza/altezza.

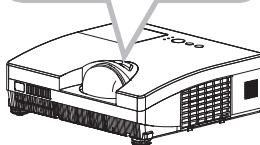
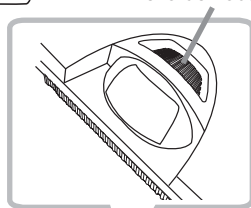
5. Usare la anello del focus per focalizzare l'immagine.



Pulsante **INPUT**



Anello del focus

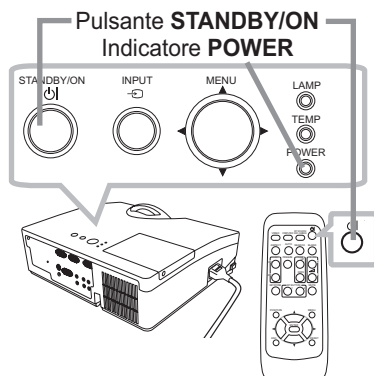


CAUTELA ► Se si desidera avere uno schermo bianco mentre la lampada del proiettore è accesa, utilizzare uno dei metodi di seguito.
- Utilizzare la funzione SP.VUOTO (vedere la "Guida operativa").
Qualsiasi altra azione potrebbe causare danni al proiettore.

NOTA • Il tasto **ASPECT** non funziona quando nessun segnale corretto è in ingresso.
• Per dettagli su come regolare le immagini, si prega di vedere la "Guida operativa" contenuta nel CD.

Spegnimento

1. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o il telecomando. Sullo schermo compare per circa 5 secondi il messaggio “Spegnere?”.
2. Premere di nuovo il pulsante **STANDBY/ON** mentre appare il messaggio. La lampada del proiettore si spegne e sull'indicatore **POWER** inizia a lampeggiare con luce arancione. Quindi, quando è completato il raffreddamento della lampada, l'indicatore **POWER** smette di lampeggiare e rimane acceso con luce arancione.
3. Fissare il coperchio dell'obiettivo dopo che l'indicatore **POWER** cambia stabilmente in luce arancione.



Non accendere il proiettore per 10 minuti o più dopo averlo spento. Riaccendendo il proiettore troppo presto, potrebbe abbreviarsi la durata all'usura di alcuni componenti di consumo del proiettore.

⚠ AVVERTENZA ► Non toccare la zona del coperchio della lampada e le feritoie di ventilazione durante o immediatamente dopo l'uso, poiché esse divengono molto calde.

► Rimuovere il cavo di alimentazione per la disconnessione totale. La presa di corrente deve essere vicino al proiettore e facilmente accessibile.

NOTA • Si raccomanda di spegnere il proiettore solo dopo aver prima spento tutte le periferiche collegate.

• Questo proiettore è dotato della funzione **SPEGN. AUTO**, che può rendere automatico lo spegnimento del proiettore. Per ulteriori informazioni, si prega di vedere la “Guida operativa” contenuta nel CD.

Sostituzione della lampada

Le lampade hanno una vita limitata. L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può dar luogo alla visualizzazione di immagini più scure o dalle tonalità deboli. Ciascuna lampada è caratterizzata da una diversa vita operativa, mentre a volte può succedere che esplodano o si brucino già al primo utilizzo. Si raccomanda pertanto di mantenere a portata di mano una lampada di ricambio nell'eventualità di una sostituzione prematura. A questo scopo si suggerisce di rivolgersi al proprio rivenditore comunicando il numero di tipo della lampada.

Numero tipo : DT01091

1. Spegnerne il proiettore e scollegarne il cavo di alimentazione. Lasciare inoltre raffreddare la lampada per almeno 45 minuti.
2. Preparare una nuova lampada.
Se il proiettore è installato a parete oppure se la lampada è guasta, richiedere inoltre l'intervento del rivenditore affinché la sostituisca.

Nel caso di esecuzione della sostituzione personalmente, seguire la seguente procedura.

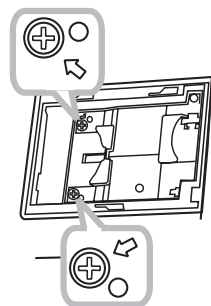
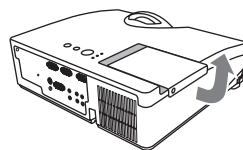
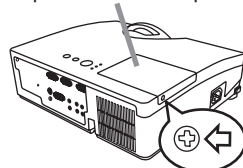
3. Allentate la vite (indicata dalla freccia) del coperchio della lampada, quindi slittate e sollevate il coperchio per rimuoverlo.
4. Allentare le 2 viti (indicate dalla freccia) della lampada e sollevare la lampada lentamente dalle maniglie. **Mai allentare nessun'altra vite.**
5. Inserire la lampada nuova e riavvitare saldamente le 2 viti della lampada allentate in precedenza, per bloccarla in posizione.
6. Mentre assemblate le parti intercambiabili del coperchio della lampada e il proiettore, slittate il coperchio della lampada al suo posto. Poi serrate saldamente la vite del coperchio della lampada.
7. Accendere il proiettore e azzerare il tempo della lampada mediante la funzione TEMPO LAMPADA del menu OPZ..

- (1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
- (2) Selezionare **MENÙ AVANZATO** con il pulsante **▲/▼**, quindi premere il pulsante **►** (o **ENTER**).
- (3) Selezionare **OPZ.** nella colonna di sinistra del menu con il pulsante **▲/▼**, quindi premere il pulsante **►** (o **ENTER**).
- (4) Selezionare **TEMPO LAMPADA** con il pulsante **▲/▼**, quindi premere il pulsante **►** (o **ENTER/RESET**). Appare così una finestra di dialogo.
- (5) Premere il pulsante **►** in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo della lampada.

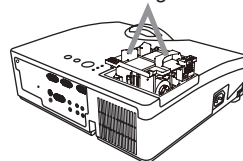
⚠ CAUTELA ► Non toccare nessuno spazio all'interno del proiettore, mentre si estrae la lampada.

NOTA • Al fine di ottenere indicazioni corrette sulla lampada si raccomanda di resettarne il tempo solamente dopo averla sostituita.

Coperchio della lampada



Maniglie



Sostituzione della lampada (continua)

 **ALTA TENSIONE**  **HIGH TEMPERATURE**  **HIGH PRESSURE**

⚠ AVVERTENZA ► Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sottoposta a scossoni, graffiata, toccata quando è calda o se non viene sostituita quando è usurata, la lampada può rompersi con un forte scoppio oppure può fulminarsi. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle. Inoltre, quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si diffondano frammenti di vetro e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca gas contenente mercurio.

► **Smaltimento della lampada:** Questo prodotto contiene una lampada al mercurio; non smaltire con i normali rifiuti domestici. Per lo smaltimento rispettare le disposizioni locali in tema di tutela dell'ambiente.

- Per il riciclo della lampada, fare riferimento a www.lamprecycle.org (negli USA).
- Per lo smaltimento del prodotto, contattare l'ufficio governativo locale oppure www.eiae.org (negli USA) oppure www.epsc.ca (in Canada).

Rivolgersi al proprio rivenditore per ottenere maggiori informazioni.


Staccare la
spina dalla
presa di
corrente

- Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), disinserire il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e richiedere una lampada di ricambio al rivenditore locale. Frammenti di vetro possono danneggiare le parti interne del proiettore oppure ferire l'utente. Non pulire pertanto il proiettore e non sostituire da soli la lampada.
- Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), ventilare bene la stanza e non respirare il gas che fuoriesce dai fori di ventilazione del proiettore. Non portare il gas a contatto con gli occhi o con la bocca.
- Prima di sostituire la lampada spegnere il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione, quindi attendere almeno 45 minuti per permettere alla lampada di raffreddarsi. Se si tocca la lampada quando è calda si corre il rischio di scottarsi e di danneggiare la lampada stessa.



- Non allentare mai le viti del proiettore, tranne quelle contrassegnate (segnate da una freccia).
- Non aprire il coperchio della lampada mentre il proiettore è appeso a un soffitto. Infatti, se la lampadina della lampada si rompe, quando si apre il coperchio i frammenti cadrebbero a terra e questo potrebbe rappresentare un pericolo. Inoltre, utilizzare il proiettore in luoghi alti è pericoloso, per cui anche se la lampadina non è rotta, chiedere sempre al rivenditore di sostituire la lampada.
- Non utilizzare il proiettore senza il coperchio della lampada. Dopo la sostituzione della lampada, riavvitare saldamente le viti. Viti allentate possono causare danni o ferite.



- Utilizzare solo lampade del tipo specificato.
- Se la lampada si guasta subito dopo il primo utilizzo, è possibile che sussistano ulteriori problemi alla rete elettrica. Se ciò si verifica, contattare il rivenditore locale o un responsabile dell'assistenza.
- **Attenzione:** se la lampada subisce urti o scossoni oppure è graffiata la lampadina potrebbe scoppiare durante l'uso.
- Non utilizzare la lampada quando è già usurata: potrebbe annerirsi, non illuminarsi più oppure scoppiare. Sostituire la lampada nel più breve tempo possibile se le immagini appaiono troppo scure oppure se le tonalità dei colori sembrano di scarsa qualità. Non utilizzare lampade vecchie (già usate) perché queste potrebbero rompersi.

Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria

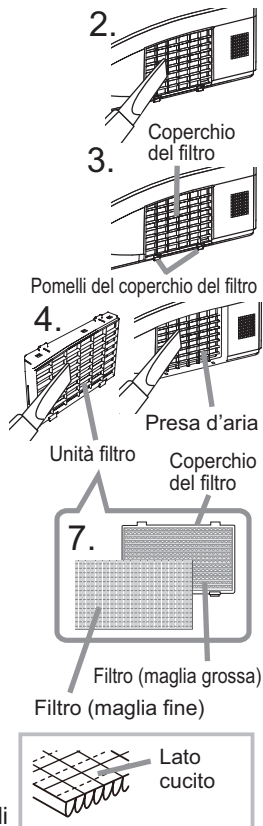
Il filtro dell'aria ha due tipi di filtri all'interno. Si raccomanda di controllare e pulire il filtro dell'aria periodicamente. Quando gli indicatori o un messaggio sollecita di pulire il filtro dell'aria, eseguire l'operazione il più presto possibile. Se i filtri sono danneggiati o molto sporchi, sostituirli con filtri nuovi. Per preparare i nuovi filtri, contattate il vostro fornitore e ditegli il seguente numero stampato.

Numero tipo : UX35971 (Unità filtro)

Quando si sostituisce la lampada, sostituire anche il filtro dell'aria.

Un filtro dell'aria del tipo specificato viene fornito con questo proiettore unitamente alla lampada per la sostituzione.

1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione.
Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Utilizzare un aspirapolvere sopra e intorno al coperchio del filtro.
3. Afferrare e tirare verso l'alto le manopole del coperchio del filtro per toglierlo.
4. Utilizzare un aspirapolvere per pulire i fori del filtro del proiettore.
5. Estrarre il filtro a maglia fine tenendo il coperchio del filtro. Si consiglia di lasciare il filtro a maglia grossa così com'è nel coperchio del filtro.
6. Utilizzare un aspirapolvere su entrambi i lati del filtro a maglia fine, tenendolo fermo in modo che non venga aspirato. Utilizzare un aspirapolvere per l'interno del coperchio del filtro per pulire il filtro a maglia grossa. Se i filtri sono danneggiati o molto sporchi, sostituirli con filtri nuovi.
7. Riposizionare quindi il filtro a maglia fine su quello a maglia grossa, girando il lato cucito verso l'alto.
8. Inserire nuovamente l'unità filtro nel proiettore.
9. Accendere il proiettore e ripristinare il tempo di utilizzo del filtro alla voce TEMPO FILTRO del MENU FACILE.
 - (1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
 - (2) Con il pulsante **▲/▼** selezionare TEMPO FILTRO e premere quindi il pulsante **►** (o **ENTER/RESET**). Appare così una finestra di dialogo.
 - (3) Premere il pulsante **►** in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo di utilizzo del filtro.



⚠ AVVERTENZA ► Prima di eseguire la manutenzione del filtro dell'aria, assicurarsi che il cavo di alimentazione non sia inserito, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficiente per raffreddarsi.

► Usare solo il filtro dell'aria del tipo specificato. Non utilizzare il proiettore senza il filtro dell'aria o il coperchio del filtro. Fare ciò potrebbe causare incendi o malfunzionamento del proiettore.

► Pulire il filtro dell'aria periodicamente. Se il filtro dell'aria diviene ostruito da polvere o altro, aumenta la temperatura interna, la quale potrebbe causare incendi, ustioni o malfunzionamento del proiettore.

NOTA • Si consiglia di azzerare il tempo del filtro solo dopo la pulizia o sostituzione del filtro dell'aria, per avere una indicazione corretta riguardo il filtro dell'aria.

• Il proiettore potrebbe visualizzare il messaggio come "CONTROLLO FLUSSO ARIA" o spegnere il proiettore, per prevenire l'aumento del livello di surriscaldamento interno.

Letture dei manuali su CD

Gli altri manuali del proiettore sono contenuti nel CD-ROM "Manuale d'istruzioni (dettagliato)" fornito in dotazione. Per usare correttamente il CD-ROM s'invita innanzi tutto a leggere le seguenti note.

■ Requisiti di sistema

Per utilizzare il CD-ROM è necessario un sistema con i requisiti seguenti.

Windows®:	Sistema operativo: Microsoft® Windows® 98, Windows® 98SE, Windows NT®4.0, Windows® Me, Windows® 2000/Windows® XP o versioni successive CPU: Processore Pentium® a 133 MHz / Memoria: 32 MB o più
Macintosh®:	Sistema operativo: Mac OS® 10.2 o versioni successive CPU: PowerPC® / Memoria: 32 MB o più
Unità CD-ROM:	Unità CD-ROM a 4 x
Schermo:	256 colori / Risoluzione di 640 x 480 punti per pollice
Applicazioni:	Microsoft® Internet Explorer® 4.0 e Adobe® Acrobat® Reader® 4.0 o versioni successive

■ Come usare il CD

1. Inserire il CD nell'unità CD-ROM del computer.

Windows®: Dopo alcuni istanti, si apre il browser Web. Viene visualizzata la finestra di partenza.

Macintosh®: (1) Fare doppio clic sull'icona "Projectors", visualizzata sulla scrivania.
(2) Quando si fa clic sul file "main.html", viene avviato il browser Web e viene visualizzata la finestra di partenza.

2. Fare prima di tutto clic sul nome del modello del proprio proiettore e poi sulla lingua che si desidera nella lista visualizzata. Il manuale d'istruzioni (dettagliato) quindi si aprirà.

⚠ CAUTELA ► Utilizzare il CD-ROM in dotazione solo nell'unità CD del computer. Il CD-ROM è destinato solo all'uso in un PC. ASSOLUTAMENTE NON INSERIRE IL CD-ROM IN UN LETTORE CD CHE NON APPARTENGA A UN COMPUTER. Inserire il CD-ROM in un lettore CD non compatibile può dar luogo a rumori molto forti che SAREBBERO CAUSA DI DANNI ALL'UDITO DELLE PERSONE O AGLI STESSI ALTOPARLANTI.

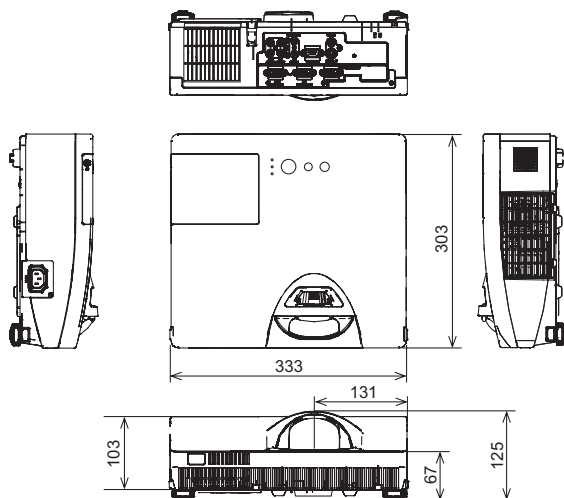
• Dopo aver usato il CD-ROM, rimetterlo nel contenitore per CD e conservarlo. Non conservare il CD esposto alla luce diretta del sole o vicino a fonti di calore elevato o in luoghi molto umidi.

NOTA • Le informazioni contenute nel CD-ROM sono soggette a modifiche senza preavviso.

- Si declina ogni responsabilità per impedimenti e guasti arrecati ad hardware e software del PC dovuti all'uso del CD-ROM.
- Le informazioni contenute nel CD-ROM non devono essere copiate, riprodotte o ristampate, né completamente né in parte, senza ottenere il consenso preventivo della nostra compagnia.

Dati tecnici

Articolo	Dati tecnici	
Denominazione prodotto	Proiettore a cristalli liquidi	
Pannello a cristalli liquidil	786.432 pixels (1024 orizzontale x 768 verticale)	
Obiettivo zoom	F2,14 f=6,8mm	
Lampada	180W UHB	
Altoparlante	1W	
Altoparlanto	100-120V c.a/2,8A, 220-240V c.a/1,4A	
Potenza assorbita	250W	
Fascia di temperatura	5 ~ 35°C (Funzionamento)	
Dimensione	333 (L) x 103 (A) x 303 (P) mm * Parti sporgenti escluse. Si prega di riferirsi alla seguente figura.	
Peso (massa)	circa 3,5kg	
Terminali	Porta di ingresso del computer COMPUTER IN1D-sub 15 pin mini x1D-sub 15 pin mini x1 COMPUTER IN2D-sub 15 pin mini x1D-sub 15 pin mini x1 Porta di uscita del computer MONITOR OUTD-sub 15 pin mini x1D-sub 15 pin mini x1 Porta di ingresso video S-VIDEO mini DIN 4 pin x 1 VIDEO RCA x1	Porta di ingresso/uscita audio AUDIO IN1 Stereo mini x1 AUDIO IN2 Stereo mini x1 AUDIO IN3 (R, L) RCA x2 AUDIO OUT (R, L) RCA x2 Altro CONTROL..... D-sub 9 pin x 1
Parti Opzional	Lampada: DT01091 Set filtri: UX35971 Accessorio di montaggio: HAS-AW100 (Staffa per attacco al soffitto) HAS-204L (Adattatore di fissaggio per soffitti più bassi) HAS-304H (Adattatore di fissaggio per soffitti più alti) Telecomando laser: RC-R008 Coperchio per i cavi: CCAW100 * Per ulteriori informazioni, si prega di contattare il vostro rivenditore.	



Risoluzione dei problemi

- Garanzia e servizio post-vendita

All'eventuale verificarsi di una condizione anomala (emissione di fumo o di odore anomalo oppure produzione di rumore) si raccomanda di spegnere immediatamente il proiettore. S'invita quindi, innanzi tutto, a consultare la sezione "Risoluzione dei problemi" della "Guida operativa" contenuta nel CD e attuare quindi i rimedi ivi suggeriti.

Se in questo modo non si riesce a risolvere il problema, contattare il rivenditore o il centro di assistenza. In questo modo verrà comunicata all'utente quale condizione di garanzia è possibile applicare.

Si prega di controllare il seguente sito web dove è possibile trovare le informazioni più recenti per questo proiettore.

<http://www.hitachi.us/digitalmedia>

o

<http://www.hitachidigitalmedia.com>

ITALIANO

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.

- Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale.
- E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

Informazioni sui marchi commerciali

- Mac[®], Macintosh[®] e Mac OS[®] sono marchi di fabbrica depositati di Apple Inc.
- Pentium[®] è un marchio di fabbrica depositato di Intel Corp.
- Adobe[®] e Acrobat[®], Reader[®] sono marchi di fabbrica depositati di Adobe Systems Incorporated.
- Microsoft[®] e Internet explorer[®], Windows[®], Windows NT[®], Windows Vista[®] sono marchi di fabbrica depositati di Microsoft Corporation.
- PowerPC[®] è un marchio di fabbrica depositato di International Business Machines Corporation.

Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi titolari.

Projector

CP-D10

User's Manual (detailed) Operating Guide – Technical

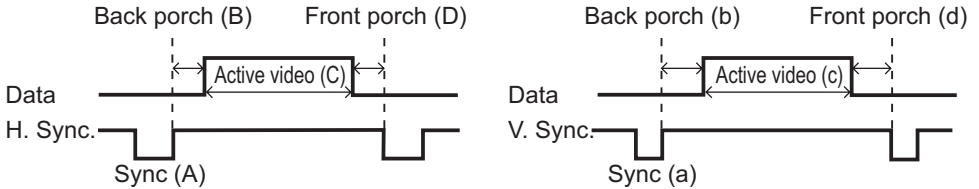
Example of PC signal

Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16" mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)

- NOTE** • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a PC.
- Some PCs may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
 - Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
 - Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200), the signal will be converted to the projector's panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
 - Automatic adjustment may not function correctly with some input signals.
 - The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.

Initial set signals

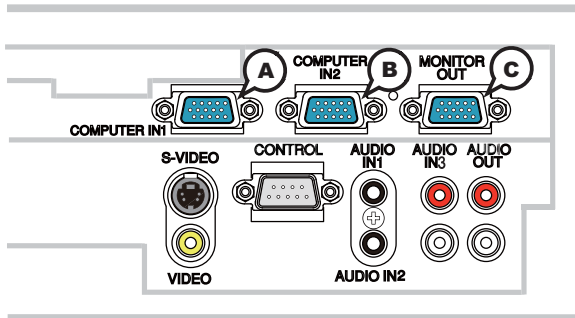
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some PC models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in IMAGE menu.



Computer signal	Horizontal signal timing (μs)				Vertical signal timing (lines)			
	(A)	(B)	(C)	(D)	(a)	(b)	(c)	(d)
720 x 400 / TEXT	2.0	3.0	20.3	1.0	3	42	400	1
640 x 480 / VGA (60Hz)	3.8	1.9	25.4	0.6	2	33	480	10
640 x 480 / VGA (72Hz)	1.3	4.1	20.3	0.8	3	28	480	9
640 x 480 / VGA (75Hz)	2.0	3.8	20.3	0.5	3	16	480	1
640 x 480 / VGA (85Hz)	1.6	2.2	17.8	1.6	3	25	480	1
800 x 600 / SVGA (56Hz)	2.0	3.6	22.2	0.7	2	22	600	1
800 x 600 / SVGA (60Hz)	3.2	2.2	20.0	1.0	4	23	600	1
800 x 600 / SVGA (72Hz)	2.4	1.3	16.0	1.1	6	23	600	37
800 x 600 / SVGA (75Hz)	1.6	3.2	16.2	0.3	3	21	600	1
800 x 600/SVGA (85Hz)	1.1	2.7	14.2	0.6	3	27	600	1
832 x 624 / Mac 16" mode	1.1	3.9	14.5	0.6	3	39	624	1
1024 x 768 / XGA (60Hz)	2.1	2.5	15.8	0.4	6	29	768	3
1024 x 768 / XGA (70Hz)	1.8	1.9	13.7	0.3	6	29	768	3
1024 x 768 / XGA (75Hz)	1.2	2.2	13.0	0.2	3	28	768	1
1024 x 768 / XGA (85Hz)	1.0	2.2	10.8	0.5	3	36	768	1
1152 x 864 (75Hz)	1.2	2.4	10.7	0.6	3	32	864	1
1280 x 768 / W-XGA (60Hz)	1.7	2.5	16.0	0.8	3	23	768	1
1280 x 800 (60Hz)	1.6	2.4	15.3	0.8	3	24	800	1
1280 x 960 (60Hz)	1.0	2.9	11.9	0.9	3	36	960	1
1280 x 1024 / SXGA (60Hz)	1.0	2.3	11.9	0.4	3	38	1024	1
1280 x 1024 / SXGA (75Hz)	1.1	1.8	9.5	0.1	3	38	1024	1
1280 x 1024 / SXGA (85Hz)	1.0	1.4	8.1	0.4	3	44	1024	1
1400 x 1050 / SXGA+ (60Hz)	1.2	2.0	11.4	0.7	3	33	1050	1
1600 x 1200 / UXGA (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4	3	46	1200	1

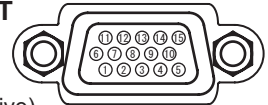
Connection to the ports

NOTICE ▶ Use the cables with straight plugs, not L-shaped ones, as the input ports of the projector are recessed.



ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT

D-sub 15pin mini shrink jack



(1) for PC signal

- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
- H/V. sync. Signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. Signal: TTL level

Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red	10	Ground
2	Video Green	11	(No connection)
3	Video Blue	12	Ⓐ: SDA (DDC data) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
4	(No connection)		
5	Ground	13	H. sync / Composite sync.
6	Ground Red	14	V. sync.
7	Ground Green	15	Ⓐ: SCL (DDC clock) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
8	Ground Blue		
9	(No connection)	-	-

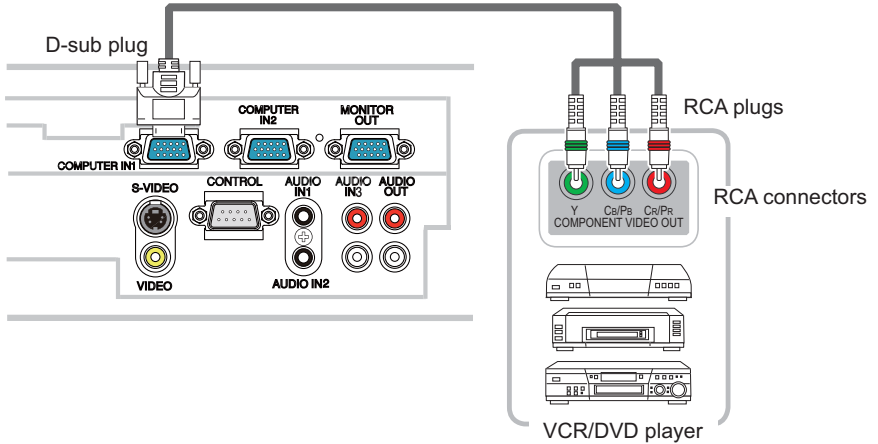
(2) for Component signal

- Y : Component video Y with composite sync, 1.0±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
 - Cr/Pr : Component video Cr/Pr, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
 - Cb/Pb : Component video Cb/Pb, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
- System:480i@60,480p@60,576i@50,576p@50,720p@50/60,1080i@50/60,1080p@50/60

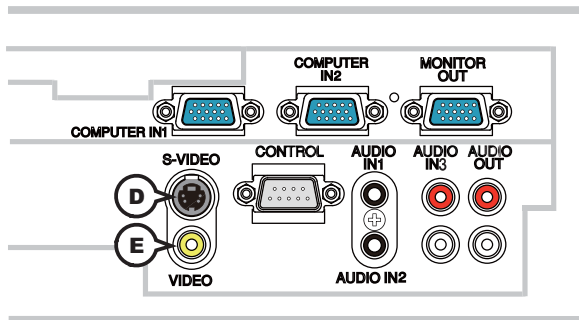
Pin	Signal	Pin	Signal
1	Cr/Pr	9	(No connection)
2	Y	10	Ground
3	Cb/Pb	11	(No connection)
4	(No connection)	12	(No connection)
5	Ground	13	(No connection)
6	Ground Cr/Pr	14	(No connection)
7	Ground Y	15	(No connection)
8	Ground Cb/Pb	-	-

To input component video signal to **COMPUTER IN** ports

ex.

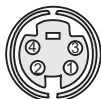


To input component video signal to the **COMPUTER IN1** or **IN2** port of the projector, use a RCA to D-sub cable or adapter.
For about the pin description of the required cable or adapter, refer to the descriptions about **COMPUTER IN1** and **IN2** port (📖3).



D S-VIDEO

Mini DIN 4pin jack

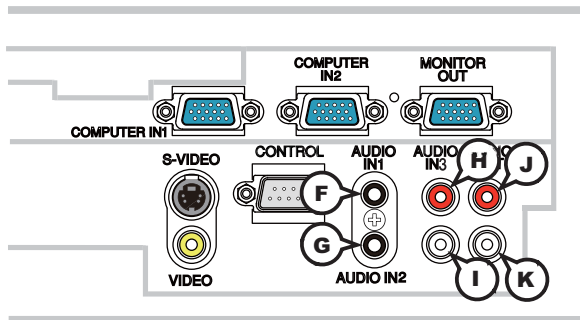


Pin	Signal
1	Color signal 0.286Vp-p (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300Vp-p (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0Vp-p, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

E VIDEO

RCA jack

- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL60
- 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator



Ⓕ AUDIO IN1, Ⓖ AUDIO IN2

Ø3.5 stereo mini jack

- 200 mVrms 47kΩ terminator

AUDIO IN3 ⒻR, ⒼL

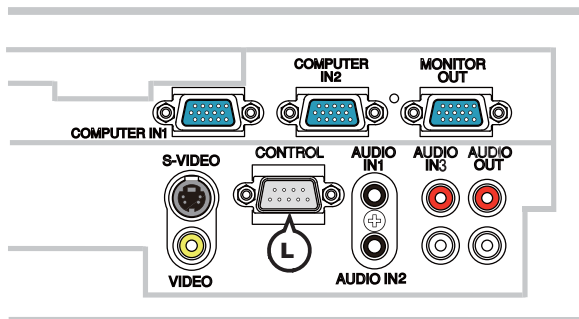
RCA jack x2

- 200 mVrms 47kΩ terminator

AUDIO OUT ⒼR, ⒼL

RCA jack x2

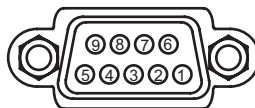
- 200 mVrms 1kΩ output impedance



L CONTROL

D-sub 9pin plug

• About the details of RS-232C communication, please refer to the following page.



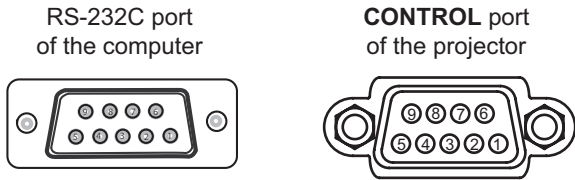
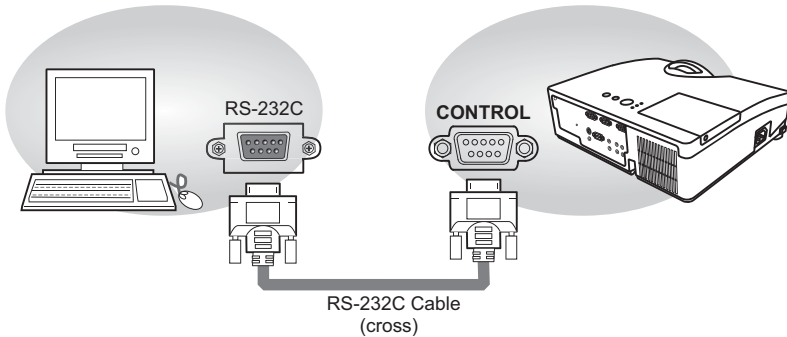
Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

RS-232C Communication

When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer. For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication command table (19).

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the computer's RS-232C port with a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in figure
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.



CD (1)		(1) —
RD (2)	\	(2) RD
TD (3)	/	(3) TD
DTR (4)		(4) —
GND (5)	—	(5) GND
DSR (6)		(6) —
RTS (7)		(7) RTS
DTS (8)	\	(8) CTS
RI (9)	/	(9) —

Communication settings

1. Protocol

19200bps,8N1

2. Command format ("h" shows hexadecimal)

Byte Number	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Command Action	Header						Data						
	Header code		Packet	Data size		CRC flag		Action		Type		Setting code	
	L	H		L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
<SET>Change setting to desired value [(cL)(cH)] by [(eL)(eH)].	BEh	EFh	03h	06h	00h	(aL)	(aH)	01h	00h	(bL)	(bH)	(cL)	(cH)
<GET>Read projector internal setup value [(bL)(bH)].						(aL)	(aH)	02h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<INCREMENT> Increment setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	04h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<DECREMENT> Decrement setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	05h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<EXECUTE> Run a command [(bL)(bH)].						(aL)	(aH)	06h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h

[Header code] [Packet] [Data size]

Set [BEh, EFh, 03h, 06h, 00h] to byte number 0~4.

[CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication command table ([11](#)).

[Action]

Set functional code to byte number 7, 8.

<SET> = [01h, 00h], <GET> = [02h, 00h], <INCREMENT> = [04h, 00h]

<DECREMENT> = [05h, 00h], <EXECUTE> = [06h, 00h]

Refer to the Communication command table ([above](#)).

[Type] [Setting code]

For byte number 9~12, refer to RS-232C Communication command table

([11](#)).

3. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

(1) ACK reply : 06h

When the projector receives the Set, Increment, Decrement or Execute command correctly, the projector changes the setting data for the specified item by [Type], and it returns the code.

(2) NAK reply : 15h

When the projector cannot understand the received command, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and send the same command again.

(3) Error reply : 1Ch + 0000h

When the projector cannot execute the received command for any reasons, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and the setting status of the projector.

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh

When the projector receives the GET command correctly, the projector returns the response code and 2 bytes of data.

- NOTE** • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
 - The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
 - Commands are not accepted during warm-up.

RS-232C Communication command table

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
Power	Set	OFF	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
		[Example return]	00 00 [Off]	01 00 [On]	02 00 [Cool down]				
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00	
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
		[Example return]	00 00 [Normal]	01 00 [Cover error]	02 00 [Fan error]	03 00 [Lamp error]	04 00 [Temp error]	05 00 [Air flow error]	06 00 [Cold error]
MAGNIFY	Get	BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00	
Magnify Position H	Get	BE EF	03	06 00	C8 D7	02 00	10 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AE D7	04 00	10 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7F D6	05 00	10 30	00 00	
Magnify Position V	Get	BE EF	03	06 00	34 D6	02 00	11 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 D6	04 00	11 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 D7	05 00	11 30	00 00	
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00	
BRIGHTNESS	Get	BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00	
BRIGHTNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00	
CONTRAST	Get	BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00	
CONTRAST Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00	
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAYTIME	BE EF	03	06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00
		CUSTOM	BE EF	03	06 00	E3 FB	01 00	BA 30	10 00
	Get	BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
GAMMA	Set	#1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		#2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		#3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		#4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		#5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		#6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00
		#1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		#2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		#3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		#4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		#5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
		#6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00
User Gamma Point 1	Get	BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00	
User Gamma Point 1 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	00 00	
User Gamma Point 2	Get	BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00	
User Gamma Point 2 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	00 00	
User Gamma Point 3	Get	BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00	
User Gamma Point 3 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	00 00	
User Gamma Point 4	Get	BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00	
User Gamma Point 4 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C C2	06 00	53 70	00 00	
User Gamma Point 5	Get	BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00	
User Gamma Point 5 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 C3	06 00	54 70	00 00	
User Gamma Point 6	Get	BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00	
User Gamma Point 6 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	00 00	
User Gamma Point 7	Get	BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00	
User Gamma Point 7 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header			Command Data				
					CRC	Action	Type	Setting Code	
User Gamma Point 8	Get	BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00	
User Gamma Point 8 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	2C C3	06 00	57 70	00 00	
COLOR TEMP	Set	#1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		#2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		#3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		#4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		#5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		#6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		#1 CUSTOM (HIGH)	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		#2 CUSTOM (MID)	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		#3 CUSTOM (LOW)	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		#4 CUSTOM (Hi-BRIGHT-1)	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		#5 CUSTOM (Hi-BRIGHT-2)	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
		#6 CUSTOM (Hi-BRIGHT-3)	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
		Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R	Get	BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN R Reset	Execute	BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00	
COLOR TEMP GAIN G	Get	BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN G Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	00 00	
COLOR TEMP GAIN B	Get	BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN B Reset	Execute	BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	00 00	
COLOR TEMP OFFSET R	Get	BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET R Reset	Execute	BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	00 00	
COLOR TEMP OFFSET G	Get	BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET G Reset	Execute	BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00	
COLOR TEMP OFFSET B	Get	BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET B Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
COLOR	Get	BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00	
COLOR Reset	Execute	BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00	
TINT	Get	BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00	
TINT Reset	Execute	BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00	
SHARPNESS	Get	BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00	
SHARPNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00	
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		NATIVE	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	08 20	08 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
OVER SCAN	Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00	
OVER SCAN Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00	
V POSITION	Get	BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00	
V POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00	
H POSITION	Get	BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00	
H POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00	
H PHASE	Get	BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
H SIZE	Get	BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00	
H SIZE Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00	
AUTO ADJUST	Execute	BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00	
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MIDDLE	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
COLOR SPACE	Set	Get	BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
S-VIDEO FORMAT	Set	REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
		Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
C-VIDEO FORMAT	Set	M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
		Get	BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
COMPUTER IN1	Set	NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
		Get	BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
COMPUTER IN2	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
COMPUTER IN2	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting Code	
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00	
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00	
KEYSTONE V	Get	BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00	
KEYSTONE V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00	
ECO MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		ECO	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00	
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
	H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00	
Get	BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00		
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00	
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00	
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00	
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00	
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00	
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00	
VOLUME - COMPUTER IN1	Get	BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
VOLUME - COMPUTER IN2	Get	BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00	
VOLUME - S-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00	
VOLUME - VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00	
VOLUME - AUDIO OUT STANDBY	Get	BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00	
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00	
SPEAKER	Set	OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00	
AUDIO - COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
	AUDIO3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00	
Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00		
AUDIO - COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
	AUDIO3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00	
Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00		
AUDIO - S-VIDEO	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
	AUDIO3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00	
Get	BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00		
AUDIO - VIDEO	Set	OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
	AUDIO3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00	
Get	BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00		

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
AUDIO OUT STANDBY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	E4 DE	01 00	3F 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
	AUDIO3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00	
	Get	BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00	
LANGUAGE *	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00
		POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		DANSK	BE EF	03	06 00	A7 DF	01 00	05 30	11 00
		ČESKY	BE EF	03	06 00	57 DF	01 00	05 30	12 00
		MAGYAR	BE EF	03	06 00	C7 DE	01 00	05 30	13 00
		ROMÂNĂ	BE EF	03	06 00	F7 DC	01 00	05 30	14 00
		SLOVENSKI	BE EF	03	06 00	67 DD	01 00	05 30	15 00
		HRVATSKI	BE EF	03	06 00	97 DD	01 00	05 30	16 00
		ΕΛΛΗΝΙΚΑ	BE EF	03	06 00	07 DC	01 00	05 30	17 00
		LIETUVIŲ	BE EF	03	06 00	F7 D9	01 00	05 30	18 00
		EESTI	BE EF	03	06 00	67 D8	01 00	05 30	19 00
		LATVIEŠU	BE EF	03	06 00	97 D8	01 00	05 30	1A 00
		ไทย	BE EF	03	06 00	07 D9	01 00	05 30	1B 00
		كبرعلا ةغلللا	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
		کسراف	BE EF	03	06 00	A7 DA	01 00	05 30	1D 00
		PORTUGUÊS BRA	BE EF	03	06 00	57 DA	01 00	05 30	1E 00
			Get	BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30
MENU POSITION H	Get	BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00	
MENU POSITION H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00	
MENU POSITION V	Get	BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00	
MENU POSITION V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00	

* Not all of the languages in the table are supported.

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
	BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00	
	Get	BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00	
BLANK On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00	
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00	
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00	
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00	
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
		CIRCLE 1	BE EF	03	06 00	13 DA	01 00	22 30	05 00
		CIRCLE 2	BE EF	03	06 00	E3 DA	01 00	22 30	06 00
		MAP 1	BE EF	03	06 00	83 D4	01 00	22 30	10 00
	MAP 2	BE EF	03	06 00	13 D5	01 00	22 30	11 00	
Get	BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00		
TEMPLATE On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00	
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00	
DIRECT POWER ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
AUTO POWER OFF	Get	BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00	
LAMP TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00	
LAMP TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00	
FILTER TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00	
FILTER TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00	
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
		D-ZOOM	BE EF	03	06 00	FA 3B	01 00	00 36	1C 00
		D-SHIFT	BE EF	03	06 00	6A 3A	01 00	00 36	1D 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	9A 3A	01 00	00 36	1E 00
	Get	BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00	
MY BUTTON-2	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
		D-ZOOM	BE EF	03	06 00	06 3A	01 00	01 36	1C 00
		D-SHIFT	BE EF	03	06 00	96 3B	01 00	01 36	1D 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	66 3B	01 00	01 36	1E 00
	Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00	
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00	
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	Disable	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00	
REMOTE FREQ. HIGH	Set	Disable	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header			Command Data				
					CRC	Action	Type	Setting Code	
D-ZOOM	Get	BE EF	03	06 00	D0 D0	02 00	0A 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	B6 D0	04 00	0A 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	67 D1	05 00	0A 30	00 00	
D-ZOOM Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C9	06 00	70 70	00 00	
D-SHIFT V	Get	BE EF	03	06 00	2C D1	02 00	0B 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	4A D1	04 00	0B 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	9B D0	05 00	0B 30	00 00	
D-SHIFT V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C8	06 00	74 70	00 00	
D-SHIFT H	Get	BE EF	03	06 00	58 D0	02 00	0C 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	3E D0	04 00	0C 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	EF D1	05 00	0C 30	00 00	
D-SHIFT H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	54 C9	06 00	75 70	00 00	
PICTURE POSITION	Set	TOP	BE EF	03	06 00	02 D0	01 00	09 20	02 00
		MID	BE EF	03	06 00	62 D1	01 00	09 20	00 00
		BOTTOM	BE EF	03	06 00	F2 D0	01 00	09 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	51 D1	02 00	09 20	00 00	
CLOSED CAPTION DISPLAY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00	
CLOSED CAPTION MODE	set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00	
CLOSED CAPTION CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00	

HITACHI

Inspire the Next

Hitachi Consumer Electronics Co. Ltd.,
Shin-Otemachi Bldg 5f, 2-1, Otemachi 2-Chome,
Chiyoda-Ku, Tokyo 100-0004 Japan

HITACHI EUROPE LTD.

Consumer Affairs Department
PO Box 3007
Maidenhead
Berkshire SL6 8ZE

UNITED KINGDOM

Tel: 0844 481 0297
Email: consumer.mail@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.
152 33 Chalandri
Athens

GREECE

Tel: 210 6837200
Fax: 210 6835694
Email: dmgservice.gr@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE GmbH

Am Seestern 18
40547 Düsseldorf
GERMANY
Tel: 211-5283-808
Fax: 211-5283-809
Hotline: 0180 - 551 25 51 (12ct/min.)
Email: Service.germany@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

Gran Via Carles III, 86 Planta 5ª
Edificios Trade - Torre Este
08028 Barcelona
SPAIN
Tel: 0034 934 092 5 50
Email: garantias@ltr-hitachi.es

HITACHI EUROPE S.r.l.

Via T. Gulli, 39
20147 MILANO
ITALY
Tel. +39 02 2570094
Fax +39 02 25712029
E.mail: aerta_sas@iol.it

HITACHI EUROPE AB

Frösundaviks Alle 15
169 29 Solna
SWEDEN
Sweden Tel: +46 856 27 1100
Finland Tel: +358 10 8503 085
Norway Tel: +47 9847 3898
Denmark Tel: +45 43 43 6050
Email: rma.nordic@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.S

Digital Media Group
77 Rue Alexandre Dumas
69120 Vaulx en Velin
FRANCE
Tel: 04 37 42 84 30
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

www.hitachidigitalmedia.com