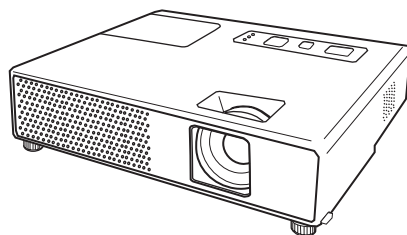


Proiettore

ED-X22

Manuale d'istruzioni (dettagliato) Guida operativa



Grazie per aver acquistato questo proiettore.

⚠AVVERTENZA ► Prima di usare questo prodotto, si prega di leggere tutti i relativi manuali. Accertarsi di leggere per prima la “Guida di sicurezza”. Dopo la lettura, conservare i manuali in un luogo sicuro, per riferimento futuro.

Riguardo a questo manuale

In questo manuale sono usati vari simboli. Il significato di questi simboli è descritto qui di seguito.

⚠AVVERTENZA Questo simbolo indica un'informazione che, se ignorata, potrebbe causare ferite alla persona o persino la morte per utilizzo scorretto.

⚠CAUTELA Questo simbolo indica un'informazione che, se ignorata, potrebbe causare ferite alla persona o danni fisici per utilizzo scorretto.

 Si prega di riferirsi alle pagine scritte seguendo questo simbolo.

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 è un marchio registrato della Apple Computer, Inc.
- VESA e SVGA sono marchi commerciali della Video Electronics Standard Association.
- Windows è un marchio registrato di Microsoft Corporation.

Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi titolari.

Indice

Riguardo a questo manuale ..	1
Indice	2
Caratteristiche del proiettore ..	3
Preparazione	3
Contenuto della confezione	3
Fissare il coperchio dell'obiettivo ..	3
Sostituzione del coperchio del filtro per l'uso capovolto	3
Nome dei componenti	4
Proiettore	4
Pannello di controllo	5
Telecomando	5
Impostazioni	6
Disposizione	6
Collegamento delle periferiche	8
Collegamento dell'alimentazione	10
Uso dello slot di sicurezza	10
Telecomando	11
Puntatore laser	11
Informazioni sul segnale del telecomando	11
Cambio di frequenza del segnale del telecomando	12
Uso come un semplice mouse e tastiera del PC	12
Accensione/Spegnimento ..	13
Accensione	13
Spegnimento	13
Operazioni	14
Regolazione del volume	14
Mettere temporaneamente il suono in sordina ..	14
Selezione di un segnale input	14
Ricerca di un segnale d'ingresso	15
Selezione del rapporto di larghezza/lunghezza ..	15
Impostazione dei piedini di regolazione del proiettore	16
Regolazione dello zoom e del focus ..	16
Utilizzo della funzione di regolazione automatica	17
Regolazione della posizione	17
Correzione dell'effetto Keystone ..	18
Utilizzo della caratteristica di ingrandimento ..	18
Fissaggio dello schermo	19
Cancellare temporaneamente lo schermo ..	19
Uso del menu funzione	20

MENU FACILE	21
LARG./ALT., ESEGUI AUTOKEystone  , KEYSTONE  , MODO IMMAG., LUMIN., CONTRASTO, COLORE, CHIARI, NITIDEZZA, SILENZIOSO, SPECCHIO, RESET, TEMPO FILTRO, LINGUA, Andare al Menu avanzato...	
Menu FOTO	23
LUMIN., CONTRASTO, GAMMA, TEMP. COL., COLORE, CHIARI, NITIDEZZA, MEMORIA	
Menu IMMAGINE	26
LARG./ALT., OVERSCAN, POSIZ V, POSIZ H, FASE H, FORM. H, ESEGUE AUTOREGOLAZIONE	
Menu IMMET	28
PROGRESSIVE, R.D. VIDEO, SPAZIO COL., FORMATO VIDEO, STOP FOTO, INGRESSO COMPUTER, RISOLUZIONE	
Menu IMPOSTA	31
ESEGUI AUTOKEystone  , KEYSTONE  , SILENZIOSO, SPECCHIO, VOLUME, AUDIO	
Menu SCHERMO	33
LINGUA, POS. MENU, SP. VUOTO, AVVIARE, Schermata, Bl. Schermata, MESSAGGIO, NOME SORG.	
Menu OPZ.	37
AUTO SEARCH, AUTOKEystone  , AUTO ON, AUTO OFF, TEMPO LAMPADA, TEMPO FILTRO, TASTO PERS., SERVIZIO, SICUREZZA	
Manutenzione	48
Lampada	48
Filtro dell'aria	50
Altre attenzioni	51
Guida alla risoluzione dei problemi	52
Messaggi attinenti	52
Informazioni sulle spie degli indicatori ..	53
Spegnimento del proiettore	54
Ripristino di tutte le impostazioni ..	54
Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio	55
Dati tecnici	57

Caratteristiche del proiettore

Questo proiettore ha la possibilità di proiettare vari segnali di immagini su uno schermo. Si richiede solo un minimo spazio per l'installazione ed è possibile produrre un'ampia immagine proiettata anche da distanza ravvicinata.

Questo proiettore ha un design molto compatto ed elegante. Nonostante il corpo compatto, è montato un motore ottico di alta potenza, che consente di creare un'immagine ad alta luminosità sullo schermo.

Preparazione

Contenuto della confezione

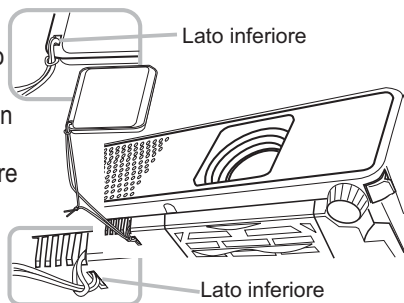
Vedere la sezione "Contenuto della confezione" nel "Manuale d'istruzioni (condensato)" in opuscolo. Il proiettore ha in dotazione gli elementi indicati lì. Se manca qualche parte contattare immediatamente il rivenditore.

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

Fissare il coperchio dell'obiettivo

Per evitare di perdere il coperchio dell'obiettivo, si raccomanda di fissarlo al proiettore servendosi della cinghietta in dotazione.

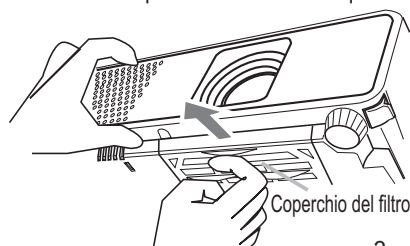
1. Fissare la cinghietta all'apposito foro del coperchio dell'obiettivo. Infilare un terminale della cinghietta nell'apposito foro del coperchio dell'obiettivo e fare un occhiello al terminale, successivamente far passare l'altro terminale della cinghietta nell'occhiello. Non fare nodi alla cinghietta su entrambi i terminali.
2. Fissare la cinghietta all'apposito foro del proiettore. Infilare l'altro terminale della cinghietta nel foro per la cinghietta del proiettore e fare un occhiello. Far passare il coperchio dell'obiettivo con un terminale della cinghietta attraverso l'occhiello.



Sostituzione del coperchio del filtro per l'uso capovolto

Per l'installazione del proiettore capovolto, si raccomanda di sostituire il coperchio del filtro con quello in dotazione per l'uso capovolto, allo scopo di mantenere il necessario spazio per la ventilazione.

Fare riferimento alla sezione "Filtro dell'aria" (50) per come smontare e rimontare un coperchio del filtro.

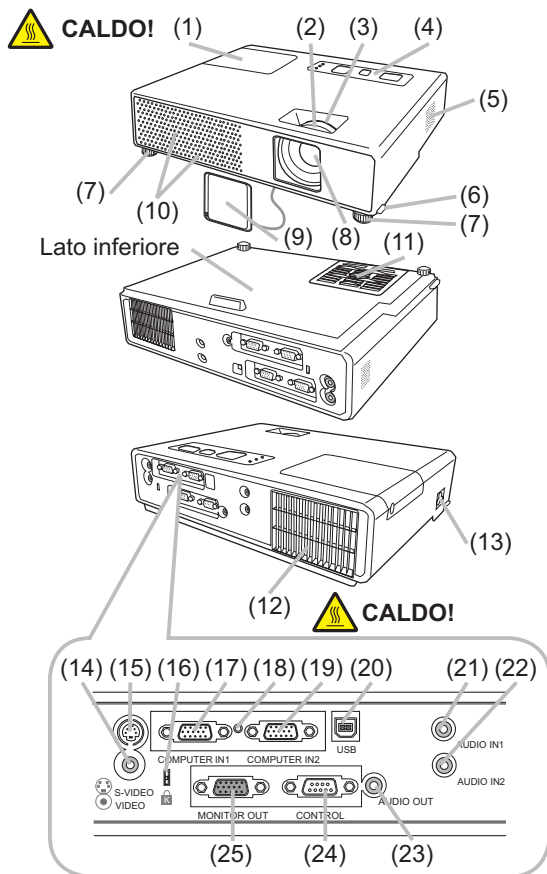


⚠ AVVERTENZA ► Consultare il vostro rivenditore prima di eseguire un'installazione speciale, come per esempio per la sospensione al soffitto.

Nome dei componenti

Proiettore

- (1) Coperchio della lampada (📘48)
L'unità lampada è interna.
- (2) Anello del focus (📘16)
- (3) Manopola zoom (📘16)
- (4) Pannello di controllo (📘5)
- (5) Altoparlanti (📘32)
- (6) Pomelli di sollevamento (x 2) (📘16)
- (7) Piedino di sollevamento (x 2) (📘16)
- (8) Obiettivo (📘13, 51)
- (9) Coperchio dell'obiettivo (📘3)
- (10) Feritoie di aspirazione
- (11) Coperchio del filtro (📘50)
Il filtro dell'aria e la feritoia di aspirazione sono interni.
- (12) Feritoie di scarico
- (13) Ingresso in c.a. (📘10)
- (14) Porta VIDEO (📘8)
- (15) Porta S-VIDEO (📘8)
- (16) Slot di sicurezza (📘10)
- (17) Porta COMPUTER IN1 (📘8)
- (18) Interruttore di spegnimento (📘54)
- (19) Porta COMPUTER IN2 (📘8)
- (20) Porta USB (📘8)
- (21) Porta AUDIO IN1 (📘8)
- (22) Porta AUDIO IN2 (📘8)
- (23) Porta AUDIO OUT (📘8)
- (24) Porta CONTROL (📘8)
- (25) Porta MONITOR OUT (📘8)



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

► Non guardare nell'obiettivo o nelle feritoie di ventilazione quando la lampada è accesa, poiché la luce forte è dannosa per gli occhi.

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

⚠️ CAUTELA ► Mantenere la ventilazione normale per prevenire il surriscaldamento del proiettore. Non coprire, bloccare o ostruire le feritoie di ventilazione. Non lasciare nessun oggetto che possa conficcarsi o venire risucchiato nelle feritoie, nelle vicinanze delle feritoie di aspirazione. Pulire il filtro dell'aria periodicamente.

► Non usare lo slot di sicurezza per prevenire la caduta del proiettore, poiché esso non è stato progettato a questo scopo.

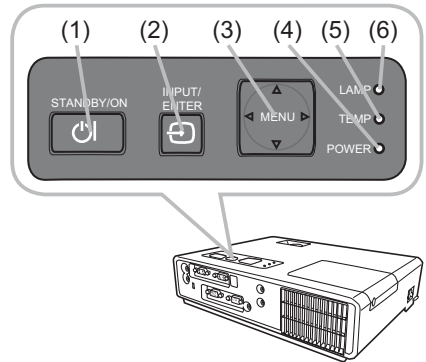
► Usare l'interruttore di spegnimento solo quando il proiettore non si spegne con la procedura normale, poiché azionando questo interruttore si arresta il funzionamento del proiettore senza che esso venga raffreddato.

Pannello di controllo

- (1) Tasto STANDBY/ON (13)
- (2) Tasto INPUT/ENTER (14, 20)
- (3) Tasto MENU (20)

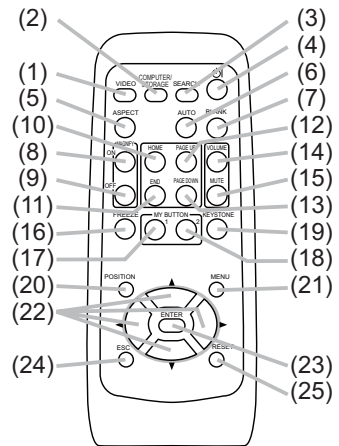
Consiste in quattro tasti cursori.

- (4) Indicatore POWER (13, 53)
- (5) Indicatore TEMP (53)
- (6) Indicatore LAMP (53)

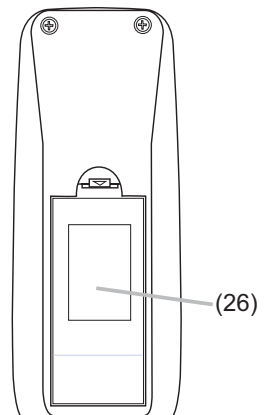


Telecomando

- (1) Tasto VIDEO (15)
- (2) Tasto COMPUTER/STORAGE (14)
- (3) Tasto SEARCH (15)
- (4) Tasto STANDBY/ON (13)
- (5) Tasto ASPECT (15)
- (6) Tasto AUTO (17)
- (7) Tasto BLANK (19)
- (8) MAGNIFY - Tasto ON (18)
- (9) MAGNIFY - Tasto OFF (12, 18)
- (10) Tasto HOME (12)
- (11) Tasto END (12)
- (12) Tasto PAGE UP (12)
- (13) Tasto PAGE DOWN (12)
- (14) Tasto VOLUME (14)
- (15) Tasto MUTE (12, 14)
- (16) Tasto FREEZE (19)
- (17) MY BUTTON - Tasto 1 (39)
- (18) MY BUTTON - Tasto 2 (39)
- (19) Tasto KEYSTONE (18)
- (20) Tasto POSITION (17)
- (21) Tasto MENU (20)
- (22) Tasti Cursori ▲/▼/◀/▶ (12, 20)
- (23) Tasto ENTER (12, 20)
- (24) Tasto ESC (12, 20)
- (25) Tasto RESET (12, 20)
- (26) Coperchio delle batterie (11)



Retro del telecomando



NOTA • Il tasto COMPUTER/STORAGE sul telecomando è un tasto per selezionare solo un ingresso PC. Questo modello non ha nessuna funzione riguardo il dispositivo di memorizzazione.

Impostazioni

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

Disposizione

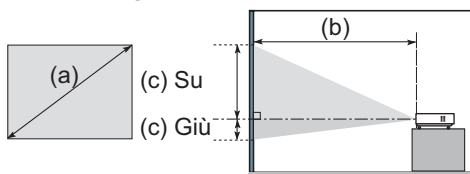
Vedere le immagini e le tabelle riportate di seguito per impostare le dimensioni dello schermo e la distanza di proiezione. I valori indicati nella tabella sono stati calcolati per una risoluzione a schermo intero: 1024×768.

(a) Formato dello schermo (diagonale)

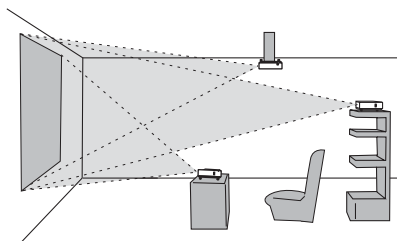
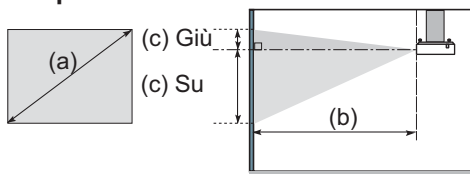
(b) Distanza di proiezione ($\pm 10\%$)

(c) Altezza dello schermo ($\pm 10\%$)

Su una superficie orizzontale



Sospeso al soffitto



- Lasciare uno spazio di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, come ad esempio le pareti.
- Consultare il rivenditore prima di effettuare un'installazione speciale come ad esempio la sospensione al soffitto.

(a) Formato schermo (diagonale)		Schermo 4:3								Schermo 16:9							
		(b) Distanza proiettore				(c) Altezza schermo				(b) Distanza proiettore				(c) Altezza schermo			
		min.	max.			Giù	Su			min.	max.			Giù	Su		
pollici	m	m	pollici	m	pollici	cm	pollici	cm	pollici	m	pollici	m	pollici	cm	pollici	cm	pollici
30	0,8	0,9	35	1,1	42	7	3	39	15	1,0	38	1,2	46	1	0	36	14
40	1,0	1,2	47	1,4	57	9	3	52	21	1,3	51	1,6	62	1	0	49	19
50	1,3	1,5	59	1,8	71	11	4	65	26	1,6	64	2,0	77	1	1	61	24
60	1,5	1,8	71	2,2	85	13	5	78	31	2,0	77	2,4	93	2	1	73	29
70	1,8	2,1	83	2,5	100	15	6	91	36	2,3	90	2,8	109	2	1	85	34
80	2,0	2,4	95	2,9	114	17	7	105	41	2,6	103	3,2	124	2	1	97	38
90	2,3	2,7	107	3,3	128	20	8	118	46	3,0	116	3,6	140	3	1	109	43
100	2,5	3,0	119	3,6	143	22	9	131	51	3,3	129	4,0	156	3	1	122	48
120	3,0	3,6	143	4,4	171	26	10	157	62	4,0	156	4,7	187	4	1	146	57
150	3,8	4,5	179	5,4	215	33	13	196	77	4,9	195	5,9	234	4	2	182	72
200	5,1	6,1	238	7,3	286	44	17	261	103	6,6	260	7,9	321	6	2	243	96
250	6,4	7,6	298	9,1	358	54	21	327	129	8,3	325	9,9	390	7	3	304	120
300	7,6	9,1	358	10,9	430	65	26	392	154	9,9	390	11,9	469	9	4	365	144

⚠AVVERTENZA ► Collocare il proiettore in una posizione orizzontale stabile. Se il proiettore cade o si rovescia potrebbe causare lesioni e/o danni al proiettore stesso. L'utilizzazione di un proiettore danneggiato potrebbe provocare incendi e/o scosse elettriche.

- Non collocare il proiettore su una superficie instabile, in pendenza o oscillante, quale un tavolo traballante o inclinato.
- Non collocare il proiettore sui suoi lati, in posizione frontale o posteriore.
- Consultare il rivenditore prima di effettuare un'installazione speciale come ad esempio la sospensione al soffitto.

► Collocare il proiettore in un luogo fresco e assicurarsi che ci sia ventilazione sufficiente. Un'alta temperatura del proiettore potrebbe causare incendi, ustioni e/o malfunzionamento del proiettore.

- Non ostruire, bloccare o altrimenti coprire le feritoie di ventilazione del proiettore.
- Lasciare uno spazio di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, come ad esempio le pareti.
- Non collocare il proiettore su oggetti metallici o su qualunque cosa debole al calore.
- Non collocare il proiettore su tappeti, cuscini o letti.
- Non collocare il proiettore sotto i raggi solari diretti o nelle vicinanze di oggetti caldi, quali i radiatori.
- Non collocare nessun oggetto vicino all'obiettivo o alle feritoie del proiettore, oppure sopra il proiettore.
- Non collocare nessun oggetto che potrebbe essere risucchiato dentro o conficcarsi nelle feritoie di ventilazione al fondo del proiettore. Questo proiettore ha qualche feritoia di aspirazione presente anche nel fondo.
- Non collocare il proiettore in nessun luogo soggetto all'umidità. Bagnare o inserire liquidi nel proiettore potrebbe causare incendi, scosse elettriche e/o malfunzionamento del proiettore.

- Non collocare il proiettore in una stanza da bagno o all'esterno.
- Non porre nessun oggetto contenente liquidi vicino al proiettore.

⚠CAUTELA ► Evitare di collocare il proiettore in luoghi fumosi, umidi o polverosi. Collocando il proiettore in tali condizioni potrebbe essere causa di incendi, scosse elettriche e/o malfunzionamento del proiettore.

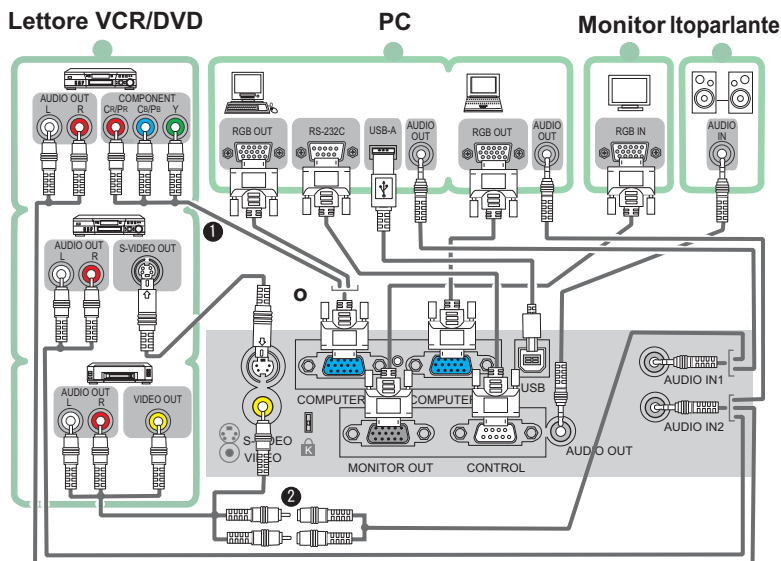
- Non collocare il proiettore vicino ad umidificatori, spazi fumosi o cucine.

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

Collegamento delle periferiche

Prima di eseguire il collegamento, si prega di leggere i manuali di tutte le periferiche da collegate 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.



NOTA 1 La porta COMPUTER IN1 può supportare anche un segnale component. Per maggiori informazioni, si prega di riferirsi alla descrizione della voce COMPUTER IN del menu IMMET (29).

2 Si prega di usare il cavo audio/video e l'adattatore audio in dotazione.

⚠AVVERTENZA ► Non smontare o modificare il proiettore e gli accessori.
 ► Fare attenzione a non danneggiare i cavi, e non utilizzare cavi danneggiati.

⚠CAUTELA ► Spegnerle tutte le periferiche e scollegare i loro cavi di alimentazione, prima di collegarle al proiettore. Collegando al proiettore una periferica sotto tensione potrebbero prodursi forti rumori o altre anomalie che possono causare malfunzionamento o danni alla periferica e al proiettore.

► Usare gli accessori idonei o altrimenti i cavi indicati. Contattare il rivenditore per i cavi non in dotazione, che potrebbero richiedere una lunghezza specificata o essere equipaggiati di un nucleo. Per i cavi con un nucleo su un solo terminale, collegare il terminale con il nucleo al proiettore.

► Assicurarsi che le periferiche siano state collegate alle porte corrette. Una connessione errata potrebbe causare malfunzionamento o danni alla periferica e al proiettore.

Collegamento delle periferiche (continua)

NOTA • Accertarsi di leggere i manuali delle periferiche prima di eseguire il loro collegamento al proiettore, e assicurarsi che tutte le periferiche siano adatte ad essere collegate a questo proiettore. Prima di collegare un PC, controllare il livello del segnale, la sincronizzazione del segnale e la risoluzione.

- Qualche segnale potrebbe richiedere un adattatore per essere immesso in ingresso a questo proiettore.
- Alcuni PC sono dotati di modi di visualizzazione a schermo multiplo che potrebbero includere alcuni segnali non supportati da questo proiettore.
- Sebbene il proiettore possa visualizzare segnali con risoluzione fino a UXGA (1600X1200), il segnale verrà convertito alla risoluzione del pannello del proiettore prima di essere visualizzato. La migliore prestazione di visualizzazione verrà ottenuta se la risoluzione del segnale d'ingresso e quella del pannello del proiettore sono identiche.
- Durante il collegamento, assicurarsi che la forma del connettore del cavo corrisponda alla porta da collegare. Accertarsi inoltre di fissare le viti sui connettori.
- Quando si collega un PC portatile al proiettore, verificare di attivare l'uscita RGB esterna del PC. (Impostare il PC portatile al monitor CRT o simultaneamente sul monitor LCD e su quello CRT). Per i dettagli della procedura, si prega di riferirsi al manuale di istruzioni del PC portatile corrispondente.
- Quando la risoluzione delle immagini viene cambiata su un computer, a seconda dell'input, la funzione di regolazione automatica può ritardare e non essere completata. In questo caso, non sarà forse possibile visualizzare una casella di verifica per selezionare "Sì/No" per la nuova risoluzione su Window. La risoluzione quindi ritornerà a quella originale. Per cambiare la risoluzione potrebbe raccomandarsi l'uso di altri monitor CRT o LCD.
- In alcuni casi, questo proiettore potrebbe non visualizzare un'immagine corretta o non visualizzare nessuna immagine sullo schermo. Ad esempio, la regolazione automatica potrebbe non funzionare correttamente con alcuni segnali di ingresso. Un segnale di ingresso composito sync o sync su G potrebbe disorientare il proiettore, per cui il proiettore potrebbe non visualizzare correttamente un'immagine.

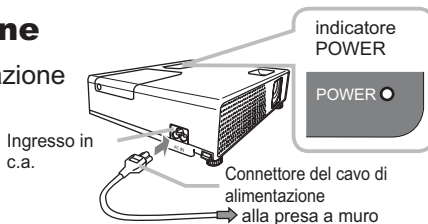
Informazioni sulla capacità Plug-and-Play

Plug-and-Play è un sistema composto di un computer, del suo sistema operativo e delle apparecchiature periferiche (p.e. dispositivi di visualizzazione). Questo proiettore è compatibile con VESA DDC 2B. La funzione plug-and-play si può ottenere collegando questo proiettore ad un computer compatibile con VESA DDC (canale dati di visualizzazione).

- Servirsi di questa funzione collegando un cavo RGB alla porta COMPUTER IN1 (compatibile con DDC 2B). Se si tenta di effettuare un collegamento diverso da questo, la funzione Plug-and-Play potrebbe non funzionare a dovere.
- Si prega di utilizzare i driver standard presenti sul computer, visto che questo proiettore è equivalente ad un monitor plug-and-play.

Collegamento dell'alimentazione

1. Inserire il connettore del cavo di alimentazione nell'ingresso CA del proiettore.
2. Collegare saldamente l'altra estremità del cavo di alimentazione nella presa a muro. 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 AUTO ON è attivata (📘37), la connessione dell'alimentazione accende il proiettore.

⚠AVVERTENZA ► Quando si collega il cavo di alimentazione, utilizzare il massimo delle precauzioni, perché un collegamento non corretto o sbagliato può provocare INCENDI e/o FOLGORAZIONI.

- Utilizzare soltanto il cavo di alimentazione forniti con il proiettore. Se è danneggiato, contattare il rivenditore per ottenerne uno nuovo.
- Collegare il cavo di alimentazione soltanto nelle prese con la tensione specificata per il cavo stesso. La presa deve essere vicina al proiettore e facilmente accessibile. Togliere il cordone d'alimentazione per la disconnessione totale.
- Non modificare mai il cavo di alimentazione.

Uso dello slot di sicurezza

Questo prodotto è dotato di slot di sicurezza per il bloccaggio Kensington.

Per maggiori informazioni, vedere il manuale del dispositivo per la sicurezza.

⚠AVVERTENZA ► Non usare la barra di sicurezza e lo slot di sicurezza per prevenire la caduta del proiettore, poiché essa non è stata progettata a questo scopo.



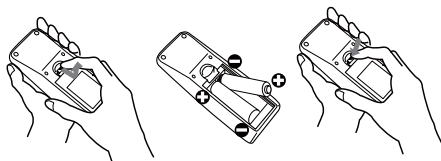
NOTA • Lo slot di sicurezza non è un dispositivo antifurto completo. Esso è concepito per essere usato come una misura antifurto aggiuntiva.

Telecomando

Puntatore laser

Si prega di inserire le pile nel telecomando prima dell'uso. Se il telecomando inizia a manifestare malfunzionamento, provare a sostituire le pile. Se non si intende utilizzare il telecomando per un lungo periodo di tempo, rimuovere le pile dal telecomando e conservarle in un luogo sicuro.

1. Mantenendo la parte di aggancio del coperchio delle pile, rimuoverlo.
2. Allineare ed inserire le due pile AA osservando la posizione dei poli positivo e negativo come indicato sul telecomando.
3. Posizionare nuovamente il coperchio delle pile nella direzione della freccia ed incastrarlo nuovamente in sede.



⚠ AVVERTENZA ► Maneggiare le pile sempre con cura ed usarle solo come indicato. Un utilizzo improprio può causare esplosione, rottura o perdite nelle pile con conseguenti rischi di incendio, lesioni e/o inquinamento dell'ambiente.

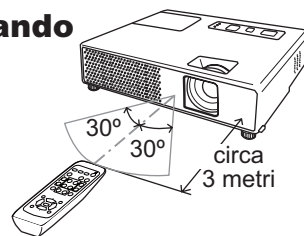
- Assicurarsi di usare solo le pile specificate. Non usare pile di tipo diverso nello stesso momento. Non usare pile nuove insieme ad altre già usate.
- Durante l'inserimento delle pile accertarsi che i poli positivo e negativo siano allineati correttamente.
- Tenere le pile fuori dalla portata dei bambini e degli animali domestici.
- Non ricaricare, provocare corto circuiti, saldare o smontare le pile.
- Evitare che la batteria entri in contatto con il fuoco o con l'acqua. Le batterie vanno conservate in un luogo scuro, fresco ed asciutto.
- Se si nota una perdita nelle pile, eliminare il liquido fuoriuscito e sostituire le pile. Se il liquido fuoriuscito aderisce al corpo o si versa sugli abiti, lavare con acqua immediatamente.
- Smaltire le batterie in ottemperanza alle leggi locali.

Informazioni sul segnale del telecomando

Il telecomando opera congiuntamente al sensore remoto del proiettore. Questo proiettore è dotato di un sensore remoto sul lato frontale.

Il sensore, quando è attivo, rileva il segnale entro il raggio riportato di seguito:

60 gradi (30 gradi a sinistra e a destra del sensore) entro 3 metri circa.



NOTA • Potrebbe essere disponibile il segnale del telecomando riflesso sullo schermo o cosa simile. Se risulta difficoltoso inviare il segnale direttamente al sensore, provare a rifletterne il segnale.

- Il telecomando impiega un raggio infrarosso per inviare i segnali al proiettore (LED Classe 1), quindi accertarsi di usare il telecomando in un'area priva di ostacoli che potrebbero bloccare l'invio del segnale del telecomando al proiettore.
- Il telecomando potrebbe non funzionare correttamente se una luce forte (come la luce solare diretta) o luce proveniente da una sorgente estremamente vicina (come una lampada fluorescente ad inverter) colpisce il sensore remoto del proiettore. Regolare la posizione del proiettore evitando tali fonti luminose.

Cambio di frequenza del segnale del telecomando

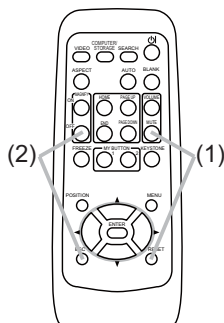
Il telecomando in dotazione consente di scegliere tra due frequenze di segnale, Modalità 1:NORMALE e Modalità 2:ELEVATA. Se il telecomando non funziona correttamente, provare a cambiare la frequenza del segnale.

Per impostare la Modalità, mantenere premuti in combinazione e simultaneamente i due tasti elencati di seguito per circa 3 secondi.

(1) Impostare alla Modalità 1:NORMALE... i tasti MUTE e RESET

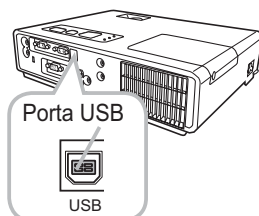
(2) Impostare alla Modalità 2:ELEVATA... i tasti MAGNIFY OFF e ESC

Si prega di ricordare che l'opzione FREQ. TELECOM. nella voce SERVIZIO del menu OPZ. (41) del proiettore da controllare deve essere impostata alla stessa modalità del telecomando.



Uso come un semplice mouse e tastiera del PC

Il telecomando in dotazione funziona come un semplice mouse e tastiera del PC, collegando tramite un cavo per il mouse la porta USB (tipo B) del proiettore con la porta del mouse del PC.



(1) **Tasto HOME:** Premere il tasto HOME.

(2) **Tasto END:** Premere il tasto END.

(3) **Tasto PAGE UP:** Premere il tasto PAGE UP.

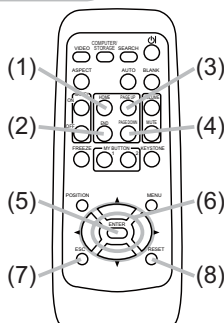
(4) **Tasto PAGE DOWN:** Premere il tasto PAGE DOWN.

(5) **Tasto sinistro del mouse:** Premere il tasto ENTER.

(6) **Spostare il puntatore:** Usare i tasti cursore ▲, ▼, ◀ e ▶.

(7) **Tasto ESC:** Premere il tasto ESC.

(8) **Tasto destro del mouse:** Premere il tasto RESET.



⚠ CAUTELA ► L'uso non corretto della funzione di semplice mouse & tastiera può danneggiare la vostra apparecchiatura.

Mentre si usa questa funzione, si raccomanda di collegare questo prodotto solo ad un PC. Accertarsi di controllare il manuale del vostro PC prima di collegare questo prodotto al PC.

NOTA • Qualora la funzione di semplice mouse & tastiera di questo proiettore non opera correttamente, si prega di verificare quanto segue.

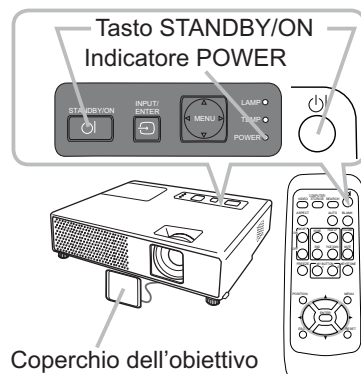
- Quando il cavo per il mouse collega questo proiettore con un PC dotato di dispositivo di puntamento incorporato (p.e. trac ball) come un PC notebook, aprire il menu di impostazione del BIOS, quindi selezionare il mouse esterno e disabilitare il dispositivo di puntamento incorporato, poiché tale dispositivo potrebbe avere la priorità a questa funzione.
- Windows 95 OSR 2.1 o superiore viene richiesto per questa funzione. Inoltre anche questa funzione potrebbe non operare a seconda delle configurazioni del PC e dei driver del mouse.
- Non è possibile eseguire operazioni come premere due tasti simultaneamente (per esempio, premere due tasti allo stesso momento per spostare il puntatore del mouse diagonalmente).
- Questa funzione è attivata solo quando il proiettore sta funzionando correttamente. Questa funzione non è disponibile quando la lampada è in fase di riscaldamento (l'indicatore POWER lampeggia in verde), e durante la regolazione del volume e del display, la correzione dell'effetto di distorsione keystone, lo zoomaggio sullo schermo, l'uso della funzione BLANK, o la visualizzazione della schermata di menu.

Accensione/Spegnimento

Accensione

1. Accertarsi che l'indicatore POWER rimanga acceso con luce arancione e il coperchio dell'obiettivo sia rimosso.
2. Premere il tasto 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.



Per visualizzare l'immagine, selezionare il segnale d'ingresso secondo quanto esposto nella sezione "Selezione di un segnale input" (📖19).

Spegnimento

1. Premere il tasto STANDBY/ON sul proiettore o il telecomando. Sullo schermo compare per circa 5 secondi il messaggio "Spegner?".
2. Premere di nuovo il tasto 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 circa 10 minuti dopo averlo spento.

Riacendendo il proiettore troppo presto, potrebbe abbreviarsi la durata all'usura di alcuni componenti di consumo del proiettore.

⚠️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.

► 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.

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

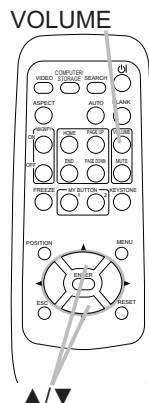
- Questo proiettore è dotato della funzione che rende possibile l'accensione/spegnimento automatico. Si prega di riferirsi alle voci AUTO ON (📖37) e AUTO OFF (📖38) nel menu OPZ.

- Usare l'interruttore di spegnimento (📖54) solo quando il proiettore non si spegne con la procedura normale.

Operazioni

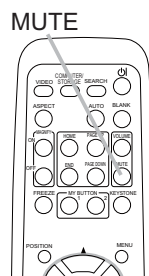
Regolazione del volume

1. Premere il tasto VOLUME sul telecomando.
Apparirà un dialogo sullo schermo per aiutarvi nella regolazione del volume.
 2. Per regolare il volume usare i tasti cursori ▲/▼.
Per chiudere il dialogo e completare l'operazione premere ancora il tasto VOLUME. Anche nel caso non si intervenga in alcun modo, la finestra di dialogo scompare automaticamente dopo alcuni secondi.
- Quando è selezionato $\times$ per la voce AUDIO nel menu IMPOSTA (p. 32), la regolazione del volume è disabilitata.



Mettere temporaneamente il suono in sordina

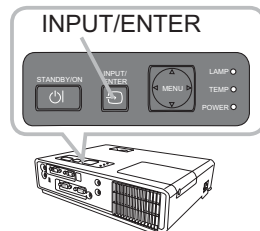
1. Premere il tasto MUTE sul telecomando.
Apparirà un dialogo sullo schermo indicante l'avvenuto suono in sordina. Per ripristinare il suono premere il tasto MUTE o VOLUME. Anche nel caso non si intervenga in alcun modo, la finestra di dialogo scompare automaticamente dopo alcuni secondi.
- Quando è selezionato $\times$ per la voce AUDIO nel menu IMPOSTA (p. 32), l'audio è sempre reso muto.



Selezione di un segnale input

1. Premere il tasto INPUT/ENTER sul proiettore.
Tutte le volte che si preme il tasto, il proiettore sposta la sua porta d'ingresso come di seguito.

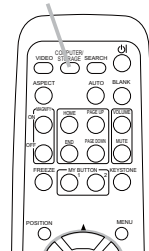
COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2
 ↑ VIDEO ← S-VIDEO ←



1. Premere il tasto COMPUTER/STORAGE sul telecomando. COMPUTER/STORAGE
Tutte le volte che si preme il tasto, il proiettore sposta la sua porta d'ingresso RGB come di seguito.

COMPUTER IN1 ↔ COMPUTER IN2

- Se si preme il tasto COMPUTER/STORAGE per commutare da un segnale proveniente dalla porta VIDEO o S-VIDEO, mentre è selezionato ACCEN.RE per l'opzione AUTO SEARCH nel menu OPZ. (p. 37), il proiettore controllerà innanzitutto la porta COMPUTER IN1. Se alla porta non viene rilevato nessun segnale d'ingresso, il proiettore verificherà quindi un'altra porta nell'ordine riportato sopra.



(continua alla pagina seguente)

Selezione di un segnale input (continua)

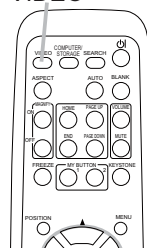
1. Premere il tasto VIDEO sul telecomando per selezionare una porta d'ingresso per il segnale video.

Tutte le volte che si preme il tasto, il proiettore sposta la sua porta d'ingresso video come di seguito.

S-VIDEO ↔ VIDEO

- Se si preme il tasto VIDEO per commutare da un segnale proveniente dalla porta COMPUTER IN1 o COMPUTER IN2, mentre è selezionato ACCEN.RE per l'opzione AUTO SEARCH nel menu OPZ. (p. 37), il proiettore controllerà innanzitutto la porta S-VIDEO. Se alla porta non viene rilevato nessun segnale d'ingresso, il proiettore verificherà la porta VIDEO.

VIDEO



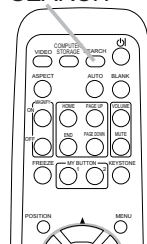
Ricerca di un segnale d'ingresso

1. Premere il tasto SEARCH sul telecomando. Il proiettore inizierà a controllare le sue porte d'ingresso per trovare qualche segnale d'ingresso.

Quando viene trovato un ingresso, il proiettore cessa la ricerca e visualizza l'immagine. Se non viene trovato nessun segnale, il proiettore ritornerà allo stato selezionato prima dell'operazione.

COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2
 ↑ VIDEO ← S-VIDEO ←

SEARCH



Selezione del rapporto di larghezza/lunghezza

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

○ Per un segnale PC

NORMALE → 4:3 → 16:9 → PICCOLO

↑

○ Per un segnale video, s-video o video component

4:3 → 16:9 → 14:9 → PICCOLO

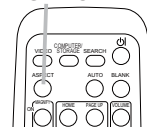
↑

○ Per nessun segnale

4:3 (fisso)

- Il tasto ASPECT non funziona quando nessun segnale corretto è in ingresso.
- Il modo NORMALE mantiene il rapporto larghezza/lunghezza originale del segnale.
- Operando sulla regolazione automatica si inizializza l'impostazione del rapporto larghezza/altezza.

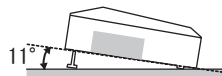
ASPECT



Impostazione dei piedini di regolazione del proiettore

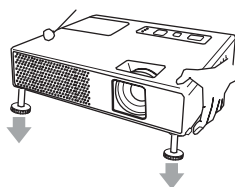
Se il posto su cui collocare il proiettore è leggermente irregolare verso destra o sinistra, utilizzare il piedino di sollevamento per posizionare il proiettore orizzontalmente.

Utilizzando il piedino è anche possibile inclinare il proiettore per proiettare con un'angolazione adatta allo schermo, sollevando il lato frontale del proiettore entro 11 gradi.

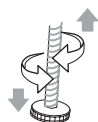


Questo proiettore è dotato di 2 piedini e 2 pomelli di sollevamento. Il piedino di sollevamento è regolabile spingendo verso l'alto il pomello di sollevamento posizionato sul suo stesso lato.

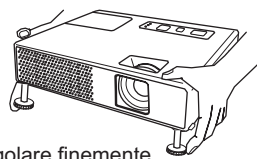
1. Sostenendo il proiettore, spingere i pomelli di sollevamento verso l'alto per rilasciare i piedini di sollevamento.
2. Posizionare il lato frontale del proiettore all'altezza desiderata.
3. Rilasciare i pomelli di sollevamento per bloccare i piedini.
4. Dopo aver confermato che i piedini di sollevamento 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.

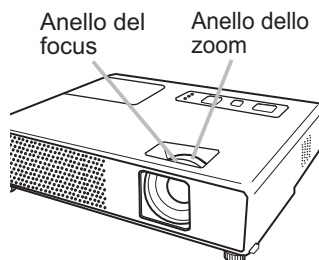


⚠ CAUTELA ► Non manovrare i pomelli di sollevamento senza sostenere il proiettore, poiché quest'ultimo potrebbe cadere.

► Non inclinare il proiettore all'infuori della sua elevazione frontale compresa entro 11 gradi usando i piedini di regolazione. Un'inclinazione del proiettore che eccede tale limitazione potrebbe causare malfunzionamento o abbreviare la durata all'usura del proiettore.

Regolazione dello zoom e del focus

1. Usare la anello dello zoom per regolare il formato dello schermo.
2. Usare la anello del focus per focalizzare l'immagine.



Utilizzo della funzione di regolazione automatica

1. Premere il tasto AUTO sul telecomando.
- Premendo questo tasto si effettua quanto segue.

○ Per un segnale PC

La posizione verticale, la posizione orizzontale, la fase orizzontale, il rapporto di aspetto e la dimensione orizzontale saranno automaticamente regolati. E il rapporto larghezza/altezza verrà automaticamente impostato al suo valore di default.

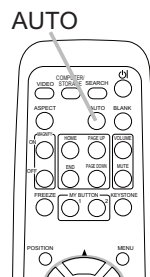
Accertarsi che la finestra applicativa sia impostata sulla dimensione massima prima di tentare di utilizzare questa funzione. Una immagine scura potrebbe non essere ancora regolata non correttamente. Usare uno schermo luminoso durante la regolazione.

○ Per un segnale video, s-video o video component

Si seleziona automaticamente il formato video più idoneo ai segnali in ingresso.

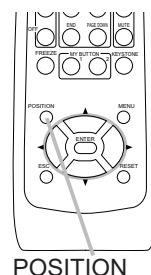
Questa funzione è disponibile solo quando è selezionato AUTO alla voce FORMATO VIDEO nel menu IMMET ([29](#)). La posizione verticale, la posizione orizzontale e il rapporto larghezza/altezza verranno regolati automaticamente all'impostazione di default. Per un segnale video component, anche la fase orizzontale verrà regolata automaticamente all'impostazione predefinita.

- Il tempo di esecuzione di questa operazione di regolazione automatica è di circa 10 secondi. Inoltre, si noti che non potrebbe funzionare bene con alcuni ingressi. Quando questa funzione viene eseguita per un segnale video, un determinato elemento estraneo come ad esempio una linea potrebbe apparire all'esterno dell'immagine.



Regolazione della posizione

1. Premere il tasto POSITION sul telecomando.
- L'indicazione "POSITION" apparirà sullo schermo.
2. Usare i tasti cursori ▲/▼/◀/▶ per regolare la posizione dell'immagine.
- Quando si vuole reimpostare l'operazione, premere il tasto RESET sul telecomando durante l'operazione.
- Per completare questa operazione, premere ancora il tasto POSITION.
- Anche senza effettuare nessuna operazione il dialogo scomparirà automaticamente dopo alcuni secondi.



- Quando questa funzione viene eseguita su un segnale video, segnale s-video o segnale video component, qualche immagine come una linea estranea potrebbe apparire fuori dall'immagine.
- Quando questa funzione viene eseguita su un segnale video, segnale s-video o segnale video component, la gamma di regolazione dipende dall'impostazione OVERSCAN nel menu IMMAGINE ([26](#)). Non è possibile eseguire la regolazione quando OVERSCAN è impostato a 10.

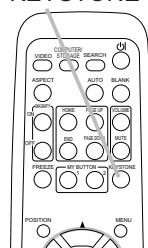
Correzione dell'effetto Keystone

1. Premere il tasto KEYSTONE del telecomando. Apparirà un dialogo sullo schermo per aiutarvi a correggere la distorsione.
2. Utilizzare i tasti ▲/▼ del cursore per selezionare il funzionamento AUTO o MANUALE, e quindi premere il tasto ► per eseguire quanto segue.
 - 1) AUTO esegue la correzione verticale automatica keystone.
 - 2) MANUALE visualizza una finestra di dialogo per la correzione keystone. Usare i tasti cursore ▲/▼ per la regolazione.

Per chiudere il dialogo e completare questa operazione, premere ancora il tasto KEYSTONE. Anche nel caso non si intervenga in alcun modo, la finestra di dialogo scompare automaticamente dopo alcuni secondi.

- La gamma di regolazione di questa funzione varia tra gli ingressi. Per alcuni ingressi, questa funzione potrebbe non operare correttamente.
- Quando si selezionano le opzioni INVERS.V o INVERS.H&V sotto la voce SPECCHIO nel menu IMPOSTA, se lo schermo del proiettore è inclinato o angolato verso il basso, questa funzione potrebbe non operare correttamente.
- Quando la regolazione dello zoom viene impostata sul lato TELE (messa a fuoco teleobiettivo), la correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone potrebbe essere eccessiva. Nei limiti del possibile, si consiglia di utilizzare questa funzione con lo zoom impostato completamente su PAN. (messa a fuoco grandangolo).
- Quando il proiettore è collocato a livello (circa $\pm 0^\circ$), la correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone potrebbe non operare.
- Quando il proiettore è inclinato a quasi ± 30 gradi o più, questa funzione potrebbe non operare bene.
- Questa funzione non sarà disponibile quando è attivata la funzione di Rilev. Spostamento (46).

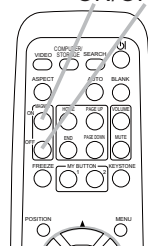
KEYSTONE



Utilizzo della caratteristica di ingrandimento

1. Premere il tasto ON di MAGNIFY sul telecomando.
 - L'indicazione "INGRANDISCA" apparirà sullo schermo (ma scompare dopo qualche secondo se nessuna operazione viene effettuata) e il proiettore entrerà nel modo INGRANDISCA.
2. Usare i tasti cursori ▲/▼ per regolare il livello dello zoom.
 - Per muovere l'area dello zoom, premere il tasto POSITION nel modo INGRANDISCA, quindi usare i tasti cursori ▲/▼/◀/▶ per muovere l'area. Per finalizzare l'area dello zoom, premere ancora il tasto POSITION.
 - Per uscire dal modo INGRANDISCA e ripristinare allo stato normale lo schermo, premere il tasto OFF di MAGNIFY sul telecomando.

MAGNIFY
ON/OFF



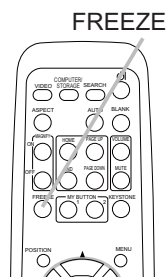
- Il proiettore uscirà automaticamente dal modo INGRANDISCA quando cambierà il segnale d'ingresso o quando viene eseguita un'operazione di modifica della condizione del display (regolazione automatica, ecc.).
- Sebbene nel modo INGRANDISCA, può variare la condizione della distorsione keystone, ma verrà ripristinata quando il proiettore uscirà dal modo INGRANDISCA.

NOTA • Il livello dello zoom può essere regolato finemente. Osservare lo schermo da vicino per trovare il livello che si desidera.

Fissaggio dello schermo

1. Premere il tasto FREEZE sul telecomando.
 - Apparirà l'indicazione "FISSA" sullo schermo (sebbene l'indicazione non apparirà quando viene selezionato SPEGNERE alla voce di MESSAGGIO nel menu SCHERMO (📖36)), e il proiettore entrerà nel modo FISSA.

Per uscire dal modo FISSA e ripristinare allo stato normale lo schermo, premere ancora il tasto FREEZE.



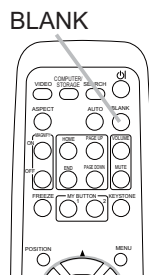
- Il proiettore uscirà automaticamente dal modo FISSA quando si preme uno dei tasti del proiettore o i tasti del telecomando STANDBY/ON, SEARCH, COMPUTER/STORAGE, VIDEO, BLANK, AUTO, VOLUME, MUTE, KEYSTONE, MENU, MAGNIFY e MY BUTTON1/2 (tranne MEMORIA o MODO IMMAG. assegnato a questi tasti) (📖39).
- Se il proiettore continua a proiettare un'immagine fissa per lungo tempo, potrebbe stamparsi sul pannello LCD. Non lasciare il proiettore sul modo FISSA per lungo tempo.

Cancellare temporaneamente lo schermo

1. Premere il tasto BLANK sul telecomando. Si visualizzerà lo schermo vuoto al posto dello schermo del segnale d'ingresso. Riferirsi all'articolo SP.VUOTO della sezione menu SCHERMO (📖33).

Per togliere lo schermo vuoto e ritornare allo schermo del segnale d'ingresso, premere ancora il tasto BLANK.

- Il proiettore ritorna automaticamente alla schermata del segnale d'ingresso quando si preme uno dei tasti del proiettore o del telecomando (tranne il tasto ASPECT, POSITION o FREEZE, e anche tranne MY BUTTON1/2 se AUTOKEYSTONE, MEMORIA o MODO IMMAG. è assegnato a questi tasti) (📖39).



NOTA • L'audio non è collegato con la funzione di schermo vuoto. Se è necessario, impostare prima il volume o il silenziamento.

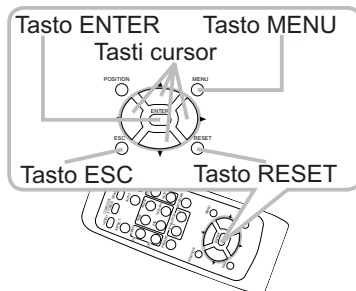
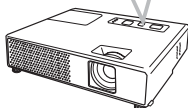
Uso del menu funzione

Questo proiettore ha i seguenti menu: FOTO, IMMAGINE, IMMET, IMPOSTA, SCHERMO, OPZ., e MENU FACILE. Il MENU FACILE offre le funzioni più spesso utilizzate, mentre i rimanenti menu sono classificati secondo i vari scopi. Tutti questi menu vengono operati con lo stesso metodo. Le operazioni di base di questi menu sono come di seguito.

1. Premere il tasto MENU sul telecomando o sul proiettore.

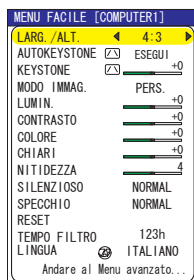
Apparirà il MENU avanzato, o MENU FACILE che ha la priorità immediatamente dopo l'accensione.

Mentre il proiettore sta visualizzando un qualsiasi menu, il tasto INPUT/ENTER sul proiettore funziona come il tasto ENTER, ed il tasto MENU funziona come i tasti cursore.



Quando si è su MENU FACILE

2. E si vuole cambiare per il MENU avanzato selezionare "Andare al Menu Avanzato..."
3. Per selezionare la voce da operare usare i tasti cursori ▲/▼.
4. Per rendere operativa la voce usare i tasti cursori ◀/▶.



MENU FACILE



Menu avanzato

Nel MENU Avanzato

2. Per selezionare un menu usare i tasti cursori ▲/▼. Se si vuole cambiare per il MENU FACILE selezionare MENU FACILE. Quindi premere il tasto cursore ▶, o il tasto ENTER per selezionare una voce. Apparirà il menu del livello più basso della voce selezionata.
3. Per selezionare la voce da operare usare i tasti cursori ▲/▼. Quindi premere il tasto cursore ▶, o il tasto ENTER per avanzare.
4. Per rendere operativa la voce usare i tasti cursori ▲/▼.

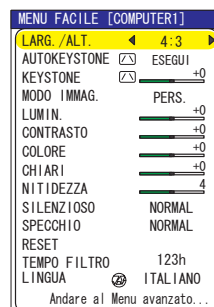
Certe funzioni non sono disponibili quando determinati porti sono stati selezionati, oppure quando visualizzati determinati segnali di ingresso. Quando si vuole reimpostare l'operazione, premere il tasto RESET sul telecomando durante l'operazione. Notare che alcune voci (es. LINGUA, FASE H, VOLUME) non possono essere reimpostate.

Nel Menu avanzato, quando si vuole ritornare al display precedente, premere il tasto cursore ◀, o il tasto ESC sul telecomando.
5. Per chiudere il menu e completare questa operazione, premere ancora il tasto MENU sul telecomando. Anche senza effettuare nessuna operazione il dialogo scomparirà automaticamente dopo circa 10 secondi.

MENU FACILE

Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu FACILE.

Selezionare una voce usando i tasti cursore ▲/▼. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.



Voce	Descrizione																					
LARG./ALT.	Usando i tasti ◀/▶ spostare il modo di rapporto larghezza/altezza. Riferirsi alla descrizione di LARG./ALT. nel menu "IMMAGINE". (26).																					
ESEGUI AUTOKEYSTONE ↗↘	Usando il tasto ▶ si esegue la funzione di correzione automatica dell'effetto keystone. Riferirsi alla voce AUTOKEYSTONE ↗↘ ESEGUI nel menu IMPOSTA (31).																					
KEYSTONE ↗↘	Usando i tasti ◀/▶ si corregge la distorsione verticale keystone. Riferirsi alla voce KEYSTONE ↗↘ nel settore del menu IMPOSTA (31).																					
MODO IMMAG.	Usando i tasti ◀/▶ spostare il modo del tipo di immagine. I modi del tipo di immagine sono combinazioni del modo GAMMA e del modo TEMP. COL.. Scegliere un modo adatto a seconda della sorgente proiettata.																					
	→ NORMALE ⇔ CINEMA ⇔ DINAMICA ← ↙ SCHER.BIANCO ⇔ SCH.(VERDE) ⇔ SCH.(NERO) ↘																					
	<table><tr><td></td><td>TEMP. COL.</td><td>GAMMA</td></tr><tr><td>NORMALE</td><td>MEDIA DEFAULT</td><td>#1 DEFAULT</td></tr><tr><td>CINEMA</td><td>BASSA DEFAULT</td><td>#2 DEFAULT</td></tr><tr><td>DINAMICA</td><td>ELEVATA DEFAULT</td><td>#3 DEFAULT</td></tr><tr><td>SCH.(NERO)</td><td>ALTA LUMIN-1 DEFAULT</td><td>#4 DEFAULT</td></tr><tr><td>SCH.(VERDE)</td><td>ALTA LUMIN-2 DEFAULT</td><td>#4 DEFAULT</td></tr><tr><td>SCHER.BIANCO</td><td>MEDIA DEFAULT</td><td>#5 DEFAULT</td></tr></table>		TEMP. COL.	GAMMA	NORMALE	MEDIA DEFAULT	#1 DEFAULT	CINEMA	BASSA DEFAULT	#2 DEFAULT	DINAMICA	ELEVATA DEFAULT	#3 DEFAULT	SCH.(NERO)	ALTA LUMIN-1 DEFAULT	#4 DEFAULT	SCH.(VERDE)	ALTA LUMIN-2 DEFAULT	#4 DEFAULT	SCHER.BIANCO	MEDIA DEFAULT	#5 DEFAULT
		TEMP. COL.	GAMMA																			
	NORMALE	MEDIA DEFAULT	#1 DEFAULT																			
CINEMA	BASSA DEFAULT	#2 DEFAULT																				
DINAMICA	ELEVATA DEFAULT	#3 DEFAULT																				
SCH.(NERO)	ALTA LUMIN-1 DEFAULT	#4 DEFAULT																				
SCH.(VERDE)	ALTA LUMIN-2 DEFAULT	#4 DEFAULT																				
SCHER.BIANCO	MEDIA DEFAULT	#5 DEFAULT																				
• Quando la combinazione tra GAMMA e TEMP. COL. differisce dal modo precedentemente assegnato sopra, il display sul menu per MODO IMMAG. è "PERS.". Riferirsi agli articoli GAMMA (23) e TEMP. COL. (24) del menu FOTO.																						
• Quando questa funzione viene eseguita, potrebbe comparire una linea estranea.																						

(continua alla pagina seguente)

MENU FACILE (continua)

Voce	Descrizione
LUMIN.	Regolare la luminosità usando i tasti ◀/▶ . Riferirsi alla descrizione di LUMIN. nel menu FOTO. (📖23)
CONTRASTO	Regolare il colore usando i tasti ◀/▶ . Riferirsi alla descrizione di COLORE nel menu FOTO. (📖23)
COLORE	Regolare il colore usando i tasti ◀/▶ . Riferirsi alla descrizione di COLORE nel menu FOTO. (📖24)
CHIARI	Regolare i chiari usando i tasti ◀/▶ . Riferirsi alla descrizione di CHIARI nel menu FOTO. (📖24)
NITIDEZZA	Regolare la nitidezza usando i tasti ◀/▶ . Riferirsi alla descrizione di NITIDEZZA nel menu FOTO. (📖24)
SILENZIOSO	Usando i tasti ◀/▶ si attiva/disattiva la funzione di silenzioso. Riferirsi alla descrizione di SILENZIOSO nel menu IMPOSTA. (📖32)
SPECCHIO	Usando i tasti ◀/▶ si cambia il modo per lo stato specchio. Riferirsi alla descrizione di SPECCHIO nel menu IMPOSTA. (📖32)
RESET	Operando questa voce si reimpostano tutte le voci di MENU FACILE con l'esclusione di TEMPO FILTRO e LINGUA. Si visualizza un dialogo per la verifica. Selezionando RESET usando il tasto ▲, si opera la reimpostazione.
TEMPO FILTRO	Eseguendo questa voce si reimposta il tempo del filtro che conteggia il tempo d'uso del filtro dell'aria. Si visualizza un dialogo per la verifica. Selezionando RESET usando il tasto ▲, si opera la reimpostazione. Riferirsi a TEMPO FILTRO nel menu OPZ.. (📖38)
LINGUA	Usando i tasti ◀/▶ si cambia la lingua del display. Riferirsi alla voce LINGUA nel menu SCHERMO. (📖33)
Andare al Menu avanzato...	Selezionare "Andare al Menu avanzato..." sul menu, e premere ► o il tasto ENTER per usare i menu di FOTO, IMMAGINE, IMMET, IMPOSTA, SCHERMO, o OPZ..

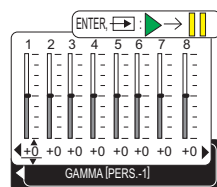
Menu FOTO

Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu FOTO.

Selezionare una voce usando i tasti cursore ▲/▼, e quindi premere il tasto cursore ► o il tasto ENTER per eseguirla. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

MENU [COMPUTER1]		SELEZIONE
FOTO	LUMIN.	+0
IMMAGINE	CONTRASTO	+0
IMMET	GAMMA	DEFAULT-1
IMPOSTA	TEMP. COL.	ELEVATA-1
SCHERMO	COLORE	+0
OPZ.	CHIARI	+0
MENU FACILE	NITIDEZZA	4
	MEMORIA	SALVA-1

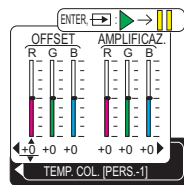
Voce	Descrizione
LUMIN.	Regolare la luminosità usando i tasti ▲/▼. Chiaro ⇄ Scuro
CONTRASTO	Regolare il contrasto usando i tasti ▲/▼. Forte ⇄ Debole
GAMMA	Selezionare un modo gamma usando i tasti ▲/▼. #1 DEFAULT ⇄ #1 PERS. ⇄ #2 DEFAULT ⇄ #2 PERS. ⇄ #3 DEFAULT ⇕ #5 PERS. ⇄ #5 DEFAULT ⇄ #4 PERS. ⇄ #4 DEFAULT ⇄ #3 PERS. Per regolare PERS. Selezionando un modo il cui nome include PERS. e quindi premendo il tasto ► o il tasto ENTER, si visualizza un dialogo per aiutarvi nella regolazione del modo. Questa funzione è utile quando si desidera cambiare la luminosità di un tono particolare. Scegliere una voce usando i tasti ◀/▶ e regolare il livello usando i tasti ▲/▼. Premendo il tasto ENTER si può visualizzare un modello test per controllare l'effetto della regolazione. Tutte le volte che si preme il tasto ENTER il modello cambia come di seguito. Senza modello ⇄ Scala grigio (9 fasi) ⇓ ⇑ Rampa ⇄ Scala grigio (15 fasi) Le otto barre equalizzanti corrispondono a otto toni del modello test, ad eccezione del più scuro nella parte finale sinistra. Se si desidera regolare il 2° tono dalla parte finale sinistra sul modello test (Scala di grigi a 9 fasi), usare la barra di regolazione equalizzante "1". Il tono più scuro nella parte finale sinistra del modello test non può essere controllato da nessuna delle barre di regolazione equalizzante. Quando si esegue questa funzione, potrebbero apparire delle linee o altro tipo di distorsione.



(continua alla pagina seguente)

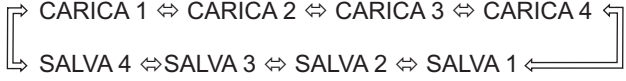
Menu FOTO (continua)

Voce	Descrizione
TEMP. COL.	Selezionare una temperatura di colore usando i tasti ▲/▼. → ELEVATA DEFAULT ⇌ ELEVATA PERS. ⇌ MEDIA DEFAULT ⇌ MEDIA PERS. ⇌ ↳ BASSA DEFAULT ⇌ BASSA PERS. ⇌ ALTA LUMIN-1 DEFAULT ⇌ ALTA LUMIN-1 PERS. ⇌ ↳ ALTA LUMIN-2 DEFAULT ⇌ ALTA LUMIN-2 PERS. ⇌ Per regolare PERS. Selezionando un modo il cui nome include PERS. e quindi premendo il tasto ► o il tasto ENTER, si visualizza un dialogo per aiutarvi nella regolazione OFFSET e AMPLIFICAZ. del modo selezionato. Le regolazioni OFFSET cambiano l'intensità del colore in tutti i toni del modello test. Le regolazioni AMPLIFICAZ. interessano principalmente l'intensità del colore nei toni più luminosi del modello test. Scegliere una voce usando i tasti ◀/▶ e regolare il livello usando i tasti ▲/▼. Premendo il tasto ENTER si può visualizzare un modello test per controllare l'effetto della regolazione. Tutte le volte che si preme il tasto ENTER il modello cambia come di seguito. Senza modello ⇌ Scala grigio (9 fasi) ⇌ ↳ Rampas ⇌ Scala grigio (15 fasi) • Quando si esegue questa funzione, potrebbero apparire delle linee o altro tipo di distorsione.
COLORE	Regolare il colore usando i tasti ▲/▼. : Forte ⇌ Debole • Questa voce può essere selezionata solo per un segnale video, s-video o video componente.
CHIARI	Regolare i chiari usando i tasti ▲/▼. : Verdastro ⇌ Rossastro • Questa voce può essere selezionata solo per un segnale video, s-video o video componente.
NITIDEZZA	Regolare la nitidezza usando i tasti ▲/▼. : Forte ⇌ Debole • All'esecuzione della regolazione per un istante si potrebbe udire del rumore oppure notare uno sfarfallio sullo schermo. Ciò non indica tuttavia un malfunzionamento.



(continua alla pagina seguente)

Menu FOTO (continua)

Voce	Descrizione
MEMORIA	Questo proiettore ha 4 memorie per la regolazione dei dati (per tutte le voci del menu FOTO). Selezionando una funzione usando i tasti ▲/▼ e premendo ► o il tasto ENTER si esegue ciascuna funzione.  <u>CARICA1, CARICA2, CARICA3, CARICA4</u> Eseguendo una funzione CARICA, si caricano i dati dalla memoria associata con il numero incluso nel nome della funzione, e l'immagine si regola automaticamente a seconda dei dati. • Le funzioni CARICA di cui la memoria associata non ha nessun dato vengono saltate. • Ricordare che la condizione regolata attualmente verrà persa caricando i dati. Se si desidera mantenere la regolazione attuale, salvarla prima di eseguire una funzione CARICA. • All'atto del caricamento dei dati potrebbe presentarsi qualche disturbo e lo schermo potrebbe tremolare per un attimo. Ciò non indica tuttavia malfunzionamento. • Le funzioni CARICA possono essere eseguite anche dal tasto MEMORIA che può essere impostato dalla voce TASTO PERS. nel menu OPZ. (📖 29). <u>SALVA1, SALVA2, SALVA3, SALVA4</u> Eseguendo una funzione SALVA, si salvano i dati attuali di regolazione nella memoria associata con il numero incluso nel nome della funzione. • Ricordare che i dati attuali essendo salvati nella memoria verranno persi salvando dei nuovi dati nella memoria.

Menu **IMMAGINE**

Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu **IMMAGINE**.

Selezionare una voce usando i tasti cursore ▲/▼, e quindi premere il tasto cursore ► o il tasto ENTER per eseguirla. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

MENU [COMPUTER]		SELEZIONE
FOTO	LARG./ALT.	4:3
IMMAGINE	OVERSCAN	5
IMMET	POSIZ V	25
IMPOSTA	POSIZ H	142
SCHERMO	FASE H	16
OPZ.	FORM. H	1344
MENU FACILE	ESEGUE AUTOREGOLAZIONE	

Voce	Descrizione
LARG./ALT.	Usando i tasti ◀/▶ spostare il modo di rapporto larghezza/altezza. Per un segnale PC NORMALE ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ PICCOLO ↑↑↑↑↑ Per un segnale Video, S-video o Video component 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ⇔ PICCOLO ↑↑↑↑↑ In assenza di segnale 4:3 (fisso) - Questa voce può essere selezionata solo con un segnale corretto. - Il modo NORMALE mantiene l'impostazione del rapporto larghezza/lunghezza originale. - L'esecuzione della regolazione automatica inizializza l'impostazione del rapporto larghezza/lunghezza.
OVERSCAN	Regolare il rapporto over scan usando i tasti ▲/▼. : Grande (Riduce l'immagine) ⇔ Piccolo (Ingrandisce l'immagine) - Questa voce può essere selezionata solo per un segnale video, s-video e video componente. - Quando questa regolazione è troppo grande, possono apparire certe degradazioni nell'area della cornice della foto. In questo caso regolare in piccolo.
POSIZ V	Regolare la posizione verticale usando i tasti ▲/▼. : Su ⇔ Giù - La regolazione eccessiva della posizione verticale potrebbe causare la visualizzazione di rumore sullo schermo. In tal caso è necessario resettare la posizione verticale all'impostazione di default. La pressione del tasto RESET mentre è selezionato POSIZ V determina il ritorno di POSIZ V stesso all'impostazione di default. - Quando questa funzione viene eseguita su un segnale video, s video o video component, la gamma di questa regolazione dipende dall'impostazione di OVERSCAN (🔵sopra). Non è possibile eseguire la regolazione quando OVERSCAN è impostato a 10.
POSIZ H	Regolare la posizione orizzontale usando i tasti ▲/▼. : Sinistra ⇔ Destra - La regolazione eccessiva della posizione orizzontale potrebbe causare la visualizzazione di rumore sullo schermo. In tal caso è necessario resettare la posizione orizzontale all'impostazione di default. La pressione del tasto RESET mentre è selezionato POSIZ H determina il ritorno di POSIZ H stesso all'impostazione di default. - Quando questa funzione viene eseguita su un segnale video, segnale s-video, o segnale video component, la gamma di questa regolazione dipende dall'impostazione di OVERSCAN (🔵sopra). Non è possibile eseguire la regolazione quando OVERSCAN è impostato a 10.

(continua alla pagina seguente)

Menu IMMAGINE (continua)

Voce	Descrizione
FASE H	Regolare la fase orizzontale per eliminare il tremolio usando i tasti ▲/▼. : Destra ⇄ Sinistra • Questa voce può essere selezionata solo con un segnale del computer o un segnale video component.
FORM. H	Regolare il formato orizzontale usando i tasti ▲/▼. : Grande ⇄ Piccolo • Questa voce può essere selezionata solo con un segnale del computer. • Quando questa regolazione è eccessiva la foto può non visualizzarsi correttamente. In tal caso si prega di reimpostare la regolazione premendo il tasto RESET durante questa l'operazione.
ESEGUE AUTOREGOLAZIONE	Selezionando questa voce si opera la caratteristica della regolazione automatica. Per un segnale PC La posizione verticale, la posizione orizzontale, la fase orizzontale, il rapporto di aspetto e la dimensione orizzontale (📐40) saranno automaticamente regolati. E il rapporto larghezza/altezza verrà automaticamente impostato al suo valore di default. Assicurarsi che la finestra applicativa sia impostata sulla dimensione massima prima di tentare di usare questa funzione. Una immagine scura potrebbe non essere ancora regolata correttamente. Usare uno schermo luminoso durante la regolazione. Per un segnale video, s-video o video component Il formato video più adatto per il corrispondente segnale d'ingresso verrà selezionato automaticamente. Questa funzione è disponibile solo quando AUTO è selezionato alla voce "FORMATO VIDEO" del menu IMMET (📐29). La posizione verticale, la posizione orizzontale e il rapporto larghezza/altezza verranno regolati automaticamente all'impostazione di default. Per un segnale video component, anche la fase orizzontale verrà regolata automaticamente all'impostazione predefinita. • L'operazione di regolazione automatica richiede circa 10 secondi. Si prega di notare che con alcuni segnali può non funzionare correttamente.

Menu IMMET

Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu IMMET.

Selezionare una voce usando i tasti cursore ▲/▼, e quindi premere il tasto cursore ► o il tasto ENTER per eseguirla.

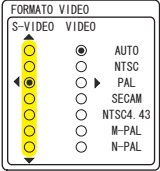
Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

MENU [COMPUTER]		:SELEZIONE
FOTO	PROGRESSIV	GIRI UN FILM
IMMAGINE	R. D. VIDEO	MEDIA
IMMET	SPAZIO COL.	AUTO
IMPOSTA	FORMATO VIDEO	
SCHERMO	STOP FOTO	SPEGNERE
OPZ.	INGRESSO COMPUTER	
MENU FACILE	RISOLUZIONE	

Voce	Descrizione
PROGRESSIVE	Usando i tasti ▲/▼ si cambia il modo di progressione. TELEVISIONE ⇔ GIRI UN FILM ⇔ SPEGNERE • Questa funzione viene eseguita solo per un segnale interlacciato di un segnale video, s-video o video component del segnale 525i (480i) o 625i (576i). • Quando viene selezionato TELEVISIONE o GIRI UN FILM, l'immagine dello schermo diviene più incisiva. Il modo GIRI UN FILM è adattabile al sistema 2-3 Pull-Down per la conversione. Tuttavia questo potrebbe causare determinati difetti (per esempio la presenza di una linea seghettata) dell'immagine al movimento veloce di un oggetto. In questo caso selezionare SPEGNERE, sebbene l'immagine dello schermo possa perdere in incisività.
R.D. VIDEO	Usando i tasti ▲/▼ si cambia il modo di riduzione del disturbo. ALTA ⇔ MEDIA ⇔ BASSA • Questa funzione viene eseguita solo per un segnale video, s-video o video component del segnale 525i (480i) o 625i (576i). • Quando si utilizza la funzione in modo eccessivo, essa può causare una certadegradazione dell'immagine.
SPAZIO COL.	Selezionare in modo spazio colore usando i tasti ▲/▼. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601  • Questa voce può essere selezionata solo con un segnale del computer o un segnale video component. • Il modo AUTO seleziona automaticamente il modo migliore. • Con alcuni tipi di segnale la funzione AUTO potrebbe non operare correttamente. In tal caso, in luogo di AUTO si suggerisce di selezionare un modo più adatto.

(continua alla pagina seguente)

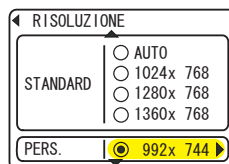
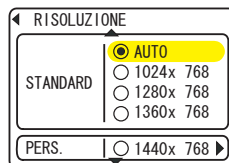
Menu IMMET (continua)

Voce	Descrizione
FORMATO VIDEO	Impostare il formato video per la porta s-video e la porta video. (1) Usare i tasti ◀/▶ per selezionare la porta d'ingresso. (2) Usando i tasti ▲/▼ si cambia il modo per il formato video. AUTO ⇄ NTSC ⇄ PAL ⇄ SECAM ⇨ N-PAL ⇄ M-PAL ⇄ NTSC4.43 ⇨ • Questa voce si esegue solo da un segnale video dalla porta VIDEO o dalla porta S-VIDEO. • Il modo AUTO seleziona automaticamente il modo migliore. • L'operazione AUTO può non operare bene con alcuni segnali. Se la foto è instabile (es. Foto irregolare, mancanza di colore) selezionare il modo a seconda del segnale input. 
STOP FOTO	Usando i tasti ▲/▼ si attiva/si disattiva la funzione di stop foto. ACCEN.RE ⇄ SPEGNERE • Questa voce può essere eseguita soltanto su un segnale di computer con una frequenza verticale da 50 a 60 Hz. • Quando si seleziona 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 l'opzione SPEGNERE.
INGRESSO COMPUTER	Impostare il tipo di segnale d'ingresso per le porte COMPUTER. (1) Usare i tasti cursore ◀/▶ per selezionare una porta COMPUTER da impostare. COMPUTER IN1 ⇄ COMPUTER IN2 (2) Usare i tasti cursore ▲/▼ per selezionare il tipo di segnale d'ingresso del computer. AUTO ⇄ SINC SU G SPEGNERE Il segnale SINC SU G può essere supportato se è selezionato AUTO. • Quando è selezionato AUTO, l'immagine potrebbe risultare distorta con determinati segnali in ingresso. In tal caso, rimuovere innanzitutto il connettore del segnale e selezionare SINC SU G SPEGNERE nel menu, e quindi riconnettere il segnale. • Il segnale component può essere supportato dalla porta COMPUTER IN1, se è selezionato AUTO per la porta COMPUTER IN1.

(continua alla pagina seguente)

Menu IMMET (continua)

Voce	Descrizione
RISOLUZIONE	Su questo proiettore è possibile impostare la risoluzione per i segnali d'ingresso COMPUTER IN1 e COMPUTER IN2. (1) Nel menu IMMET, usando i tasti cursore ▲/▼ selezionare RISOLUZIONE e premere il tasto ►. Verrà visualizzato il menu RISOLUZIONE. (2) Nel menu RISOLUZIONE, usando i tasti cursore ▲/▼ visualizzare. Selezionando AUTO si imposterà una risoluzione più appropriata al segnale d'ingresso. (3) Premendo il tasto ► o ENTER quando si seleziona una risoluzione STANDARD, verranno regolate automaticamente le posizioni orizzontale e verticale, la fase di clock e il formato orizzontale, ed inoltre verrà selezionato automaticamente un rapporto larghezza/altezza. Sarà visualizzato il dialogo INFO (41). (4) Per impostare una risoluzione personalizzata, usare i tasti cursore ▲/▼ per selezionare PERS. e visualizzare il dialogo RISOLUZIONE PERS.. Usando i tasti cursore ▲/▼/◀/►, impostare le risoluzioni orizzontale (ORIZZ.) e verticale (VERT.). Tuttavia non tutte le risoluzioni sono garantite. (5) Per salvare l'impostazione posizionare il cursore sulla cifra all'estrema destra e premere il tasto cursore ►. Verranno regolate automaticamente le posizioni orizzontale e verticale, la fase di clock e il formato orizzontale, ed inoltre verrà selezionato automaticamente un rapporto larghezza/altezza. Dopo che è stato visualizzato il dialogo INFO (41) per circa 0 secondi, la schermata ritornerà alla visualizzazione del menu RISOLUZIONE che visualizza la risoluzione cambiata. (6) Per ritornare indietro alla risoluzione precedente senza salvare i cambiamenti, posizionare il cursore sulla cifra all'estrema sinistra e premere il tasto ◀. Lo schermo ritornerà quindi al menu RISOLUZIONE visualizzando la risoluzione precedente. • Per alcune immagini, questa funzione potrebbe non operare correttamente.



Menu IMPOSTA

Dal menu IMPOSTA, è possibile accedere alle voci indicate nella tabella riportata qui sotto.

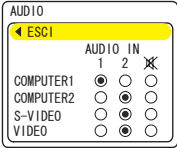
Selezionare una voce usando i tasti cursore ▲/▼, e quindi premere il tasto cursore ► o il tasto ENTER per eseguirla. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

MENU [COMPUTER1]		SELEZIONE
FOTO	AUTOKEYSTONE	ESSEGUI
IMMAGINE	KEYSTONE	+0
IMMET	SILENZIOSO	NORMAL
IMPOSTA	SPECCHIO	NORMAL
SCHERMO	VOLUME	16
OPZ.	AUDIO	
MENU FACILE		

Voce	Descrizione
ESEGUI AUTOKEYSTONE 	Selezionando questa voce si esegue la correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone. Il proiettore corregge automaticamente la distorsione keystone verticale dovuta all'angolo di impostazione (in avanti/indietro). Questa funzione verrà eseguita solo una volta quando è selezionata nel Menu. Quando l'inclinazione del proiettore viene cambiata, eseguire di nuovo questa funzione. • La gamma di regolazione di questa funzione varia tra gli ingressi. Per alcuni ingressi, questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Quando si selezionano le opzioni INVERS.V o INVERS.H&V sotto la voce SPECCHIO nel menu IMPOSTA, se lo schermo del proiettore è inclinato o angolato verso il basso, questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Quando la regolazione dello zoom viene impostata sul lato TELE (messa a fuoco teleobiettivo), questa funzione potrebbe risultare eccessiva. Nei limiti del possibile, si consiglia di utilizzare questa funzione con lo zoom impostato completamente su PAN. (messa a fuoco grandangolo). • Quando il proiettore è collocato a livello (circa $\pm 0^\circ$), questa funzione potrebbe non operare. • Quando il proiettore è inclinato a quasi ± 30 gradi o più, questa funzione potrebbe non operare bene. • Questa funzione non sarà disponibile quando è attivata la funzione Rilev. Spostamento ( 46)
KEYSTONE 	Usando i tasti ▲/▼ si corregge la distorsione verticale keystone. Restringere la parte superiore dell'immagine ⇔ Restringere la parte inferiore dell'immagine • Il campo di regolazione per questa funzione varierà a seconda del tipo di segnale d'ingresso. Per alcuni ingressi, questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Questa funzione non sarà disponibile quando è attivata la funzione Rilev. Spostamento ( 46).

(continua alla pagina seguente)

Menu IMPOSTA (continua)

Voce	Descrizione
SILENZIOSO	Usando i tasti ▲/▼ si attiva/si disattiva il modo silenzioso. LUMINOSITÀ ⇔ NORMALE Quando si seleziona NORMALE il rumore acustico e la luminosità dello schermo si riducono.
SPECCHIO	Selezionare uno stato specchio usando i tasti ▲/▼.  NORMALE ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS. HeV ↑ _____ ↓ Se la funzione Rilev. Spostamento è ACCEN.RE e lo stato SPECCHIO viene cambiato, verrà visualizzato Allarme Rilev. Spostamento (46) quando il proiettore viene riavviato dopo lo spegnimento.
VOLUME	Usando i tasti ▲/▼ si regola il volume. Alto ⇔ Basso
AUDIO	Assegna le porte audio. (1) Scegliere una porta d'ingresso di immagini usando i tasti ▲/▼. (2) Selezionare la porta audio da interconnettere con la porta d'ingresso usando i tasti ◀/▶. 1 ⇔ 2 ⇔ ✕ Quando ✕ è selezionato per una porta d'ingresso, nessuna delle porte audio è operativa con l'interconnessione con la porta d'ingresso, e vengono disattivate tutte le voci del menu AUDIO. 

Menu SCHERMO

Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu SCHERMO.

Selezionare una voce usando i tasti cursore ▲/▼, e quindi premere il tasto cursore ► o il tasto ENTER per eseguirla. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

MENU [COMPUTER1]		SELEZIONE
FOTO	LINGUA	ITALIANO
IMMAGINE	POS. MENU	
IMMET	SP. VUOTO	NERO
IMPOSTA	AVVIARE	ORIGINALE
SCHERMO	Schermata	
OPZ.	BI. Schermata	SPEGNERE
MENU FACILE	MESSAGGIO	ACCEN. RE
	NOME SORG.	

Voce	Descrizione								
LINGUA	Usando i tasti ▲/▼ si cambia la lingua dell'OSD (On Screen Display). ENGLISH ⇄ FRANÇAIS ⇄ DEUTSCH ⇄ ESPAÑOL ⇄ ITALIANO NORSK ⇄ NEDERLANDS ⇄ PORTUGUÊS ⇄ 日本語 简体中文 ⇄ 繁體中文 ⇄ 한글 ⇄ SVENSKA ⇄ РУССКИЙ SUOMI ⇄ POLSKI ⇄ TÜRKÇE								
POS. MENU	Regolare la posizione del menu usando i tasti ▲/▼/◀/▶. : Per uscire dall'operazione, premere il tasto MENU sul telecomando oppure non eseguire nessuna operazione per circa 10 secondi.								
SP.VUOTO	Selezionare un tipo di schermo SP.VUOTO usando i tasti ▲/▼. Lo schermo vuoto è lo schermo per la temporanea configurazione in bianco (📖19). Viene visualizzato premendo il tasto BLANK. Schermata ⇄ ORIGINALE ⇄ BLU ⇄ BIANCO ⇄ NERO <table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>Caratteristica</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Schermata</td><td>Schermo può essere registrato dalla voce Schermata (📖35).</td></tr> <tr> <td>ORIGINALE</td><td>Schermo preregolato come schermo standard.</td></tr> <tr> <td>BLUE, BIANCO, NERO</td><td>Schermi semplici in ciascun colore.</td></tr> </tbody> </table> • Per evitare la permanenza di un'immagine residua, lo schermo Schermata o ORIGINALE cambierà allo schermo nero dopo alcuni minuti.		Caratteristica	Schermata	Schermo può essere registrato dalla voce Schermata (📖35).	ORIGINALE	Schermo preregolato come schermo standard.	BLUE, BIANCO, NERO	Schermi semplici in ciascun colore.
	Caratteristica								
Schermata	Schermo può essere registrato dalla voce Schermata (📖35).								
ORIGINALE	Schermo preregolato come schermo standard.								
BLUE, BIANCO, NERO	Schermi semplici in ciascun colore.								

(continua alla pagina seguente)

Menu SCHERMO (continua)

Voce	Descrizione								
AVVIARE	Con i tasti ▲/▼ si commuta sul modo dello schermo di avvio. Lo schermo AVVIARE è lo schermo che si visualizza quando non si rileva nessun segnale o un segnale non adatto.								
	Schermata ⇔ ORIGINALE ⇔ SPEGNERE								
									
	<table><tr><td></td><td>Caratteristica</td></tr><tr><td>Schermata</td><td>Schermo può essere registrato dalla voce Schermata (📘35).</td></tr><tr><td>ORIGINALE</td><td>Schermo preregolato come schermo standard.</td></tr><tr><td>SPEGNERE</td><td>Schermo semplice nero.</td></tr></table>		Caratteristica	Schermata	Schermo può essere registrato dalla voce Schermata (📘35).	ORIGINALE	Schermo preregolato come schermo standard.	SPEGNERE	Schermo semplice nero.
		Caratteristica							
	Schermata	Schermo può essere registrato dalla voce Schermata (📘35).							
ORIGINALE	Schermo preregolato come schermo standard.								
SPEGNERE	Schermo semplice nero.								
• Per evitare la permanenza di un'immagine residua, lo schermo Schermata o ORIGINALE cambierà allo schermo SP.VUOTO (📘33) dopo alcuni minuti. Se anche lo schermo SP.VUOTO è Schermata o ORIGINALE, lo schermo semplice nero viene usato al suo posto. • Quando ACCEN.RE è selezionato per PASSWORD Schermata della voce SICUREZZA nel menu OPZ. (📘43), l'opzione AVVIARE è fissata a Schermata.									

(continua alla pagina seguente)

Menu SCHERMO (continua)

Voce	Descrizione
Schermata	Questa voce vi consente di catturare un'immagine per utilizzarla come immagine di Schermata per lo schermo SP.VUOTO e schermo AVVIARE. Visualizzare l'immagine che si desidera catturare prima di eseguire la procedura seguente. - Selezionando questa voce si visualizza un dialogo intitolato "Schermata". Vi sarà richiesto se si desidera avviare la cattura di un'immagine dallo schermo attuale.  - Attendere che l'immagine in oggetto venga visualizzata, e quindi premere il tasto ENTER quando l'immagine è visualizzata. L'immagine verrà congelata ed apparirà la cornice per la cattura. Per interrompere l'esecuzione, premere il tasto RESET o ESC. - L'uso dei tasti ▲/▼/◀/▶ regola la posizione della cornice. Spostare la cornice alla posizione dell'immagine che si desidera usare. Con alcuni segnali d'ingresso potrebbe non essere possibile spostare il riquadro. Per iniziare la registrazione, premere il tasto ENTER.  Per ripristinare lo schermo e ritornare al dialogo precedente, premere il tasto RESET o ESC.  La registrazione richiede alcuni minuti. Quando la registrazione è terminata, lo schermo registrato e il seguente messaggio vengono visualizzati per alcuni secondi: "La registrazione di Schermata è terminata." Se si verifica un errore, viene visualizzato il seguente messaggio: "Si è verificato un errore di cattura. Riprovare." - Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN.RE è selezionato alla voce BI.Schermata (43 sotto). - Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN.RE è selezionato per PASSWORD Schermata della voce SICUREZZA nel menu OPZ. (43).
BI.Schermata	Usando i tasti ▲/▼ si attiva/si disattiva la funzione BI.Schermata. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando si seleziona ACCEN.RE non si può operare la voce Schermata. Usare questa funzione per proteggere l'attuale Schermata. Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN.RE è selezionato per PASSWORD Schermata della voce SICUREZZA nel menu OPZ. (43).

(continua alla pagina seguente)

Menu SCHERMO (continua)

Voce	Descrizione
MESSAGGIO	Usando i tasti ▲/▼ si attiva/si disattiva la funzione di messaggio. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando si seleziona ACCEN.RE operano i seguenti messaggi. “AUTO IN CORSO” durante la regolazione automatica “NESSUN INGRESSO RIV.” “SINCRON. FUORI GAMMA” “Ricerca....” ricerca di un segnale d'ingresso “Rilevamento....” quando un segnale d'ingresso è rilevato Cambiando l'indicazione del segnale d'ingresso Cambiando l'indicazione del rapporto larghezza/altezza Cambiando l'indicazione MODO IMMAG Cambiando l'indicazione MEMORIA L'indicazione di “FISSA” e di “I” durante il blocco della visualizzazione sullo schermo premendo il tasto FREEZE. Quando si seleziona SPEGNERE è opportuno ricordare se l'immagine appare bloccata. Il bloccaggio dell'immagine non va inteso come un malfunzionamento del proiettore (19).
NOME SORG.	Ciascun porta d'ingresso di questo proiettore può essere denominato. (1) Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SCHERMO per selezionare NOME SORG. e quindi premere il tasto ►. Verrà visualizzato il menu NOME SORG.. (2) Usare i tasti ▲/▼ sul menu NOME SORG. Per selezionare la porta da nominare e quindi premere il tasto ►. Il lato destro del menu rimane vuoto finché non viene specificato un nome. Verrà visualizzato il dialogo NOME SORG. (3) Il nome corrente verrà visualizzato sulla prima riga. Usare i tasti cursore ◀/▶/▲/▼ e il tasto ENTER o INPUT per selezionare ed inserire i caratteri. Il tasto RESET può essere usato per cancellare un carattere alla volta. Il nome può avere fino ad un massimo di 16 caratteri. (4) Per cambiare un carattere già inserito, premere il tasto ▲ mentre il cursore si trova sulla riga [A-N] per spostarlo al nome visualizzato sulla prima riga, e quindi usare i tasti ◀/▶ per selezionare il carattere che si desidera cambiare. Una volta che si è selezionato un carattere nel nome, usare il tasto ▼ per riportare il cursore in basso all'area di immissione caratteri per selezionare e inserire i caratteri come descritto sopra. (5) Quando si è terminato di inserire il testo, selezionare ☒ e premere i tasti ENTER o INPUT. Per ritornare al nome precedente senza salvare le modifiche, premere il tasto ESC oppure i tasti ◀ e INPUT simultaneamente.

Menu OPZ.

Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu OPZ.

Selezionare una voce usando i tasti cursore ▲/▼, e quindi premere il tasto ► o il tasto ENTER per eseguirla, tranne per le voci TEMPO LAMPADA e TEMPO FILTRO.

Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

MENU [COMPUTER1]		SELEZIONE
FOTO	AUTO SEARCH	ACCEN. RE
IMMAGINE	AUTOKEYSTONE	ACCEN. RE
IMMET	AUTO ON	ACCEN. RE
IMPOSTA	AUTO OFF	0 min
SCHERMO	TEMPO LAMPADA	1234 h
OPZ	TEMPO FILTRO	123 h
MENU FACILE	TASTO PERS.	
	SERVIZIO	
	SICUREZZA	

Voce	Descrizione
AUTO SEARCH	Usando i tasti ▲/▼ si attiva o si disattiva la funzione di ricerca automatica del segnale. ACCEN.RE ⇄ SPEGNERE Quando si seleziona ACCEN.RE, nel caso di non rilevamento di segnale, automaticamente gira ciclicamente per le porte d'ingresso nell'ordine seguente. La ricerca si avvia dalla porta attuale. Quando viene trovato un ingresso, il proiettore cessa la ricerca e visualizzerà l'immagine. COMPUTER IN1 ⇄ COMPUTER IN2 ↑ VIDEO ⇄ S-VIDEO ↓
AUTOKEYSTONE [/ \]	Usando i tasti cursore ▲/▼ si attiva/disattiva la funzione di correzione automatica keystone. ACCEN.RE ⇄ SPEGNERE ACCEN.RE : La correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone verrà eseguita ogniqualvolta si cambia l'inclinazione del proiettore. SPEGNERE : Questa funzione è disabilitata. Si prega di eseguire ESEGUI AUTOKEYSTONE [/ \] nel menu IMPOSTA per la correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone. • Quando il proiettore è sospeso al soffitto questa funzione non opererà correttamente, in tal caso selezionare SPEGNERE. • Questa funzione non sarà disponibile quando è attivata la funzione Rilev. Spostamento (146).
AUTO ON	Usando i tasti cursore ▲/▼ si attiva/disattiva la funzione AUTO ON. ACCEN.RE ⇄ SPEGNERE Quando è impostato a ACCEN.RE, la lampada del proiettore si accenderà automaticamente senza la procedura usuale (113), solo se il proiettore è alimentato dopo aver spento l'alimentazione mentre la lampada era accesa. • Questa funzione non opera finché il proiettore viene alimentato mentre la lampada è spenta. • Dopo aver acceso la lampada con la funzione AUTO ON, se non viene rilevato nessun ingresso o operazione per circa 30 minuti, il proiettore si spegne, anche se la funzione AUTO OFF è disabilitata (138).

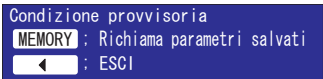
(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
AUTO OFF	Usando i tasti ▲/▼ si regola il tempo fino al conteggio automatico per lo spegnimento del proiettore. Lungo (max. 99 minuti) ⇔ Breve (min. 0 minuti = SPEGNERE)   Quando il tempo è impostato su 0, il proiettore non si spegnerà automaticamente. Quando il tempo è impostato da 1 a 99, e quando il tempo trascorso senza nessun segnale, o con un segnale non idoneo, raggiunge il tempo impostato, la lampada del proiettore si disattiverà. Se viene premuto uno dei tasti di cui il proiettore ed il telecomando sono provvisti, o uno dei comandi (tranne i comandi di acquisizione) viene trasmesso dalla porta CONTROL durante il tempo corrispondente, il proiettore non si disattiverà. Si prega di riferirsi alla sezione “Spegnimento” (13).
TEMPO LAMPADA	Il tempo lampada si riferisce al tempo conteggiato dopo l'ultima reimpostazione. Viene esposto nel menu OPZ. quale tempo d'uso della lampada. Premendo il tasto RESET o il tasto ► si visualizza una finestra di dialogo. Per reimpostare il tempo lampada, selezionare RESET usando il tasto ▲. RESET ⇔ CANCELLAR • Al fine di ottenere indicazioni corrette sulla lampada si raccomanda di resettarne il tempo solamente dopo averla sostituita. • Vedere la sezione “Lampada” (48) per la sostituzione della lampada.
TEMPO FILTRO	Il tempo filtro si riferisce al tempo conteggiato dopo l'ultima reimpostazione. Viene esposto nel menu OPZ. quale tempo d'uso del filtro. Premendo il tasto RESET o il tasto ► si visualizza una finestra di dialogo. Per reimpostare il tempo filtro, selezionare RESET usando il tasto ▲. RESET ⇔ CANCELLAR • Al fine di ottenere indicazioni corrette sul filtro dell'aria si raccomanda di resettare la durata del filtro solamente dopo averlo pulito o sostituito. • Vedere la sezione “Filtro dell'aria” (50) per la cura del filtro dell'aria.

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
TASTO PERS.	Questa voce è per assegnare una delle seguenti funzioni al TASTO PERS. 1 e 2 sul telecomando. (M5) Scegliere prima 1 o 2 sul menu TASTO PERS. utilizzando i tasti ◀/▶. Quindi, usando i tasti ▲/▼ si imposta una delle seguenti funzioni al tasto selezionato. • COMPUTER1: Imposta la porta a COMPUTER IN1. • COMPUTER2: Imposta la porta a COMPUTER IN2. • S-VIDEO: Imposta la porta a S-VIDEO. • VIDEO: Imposta la porta a VIDEO. • INFO: Visualizza una finestra di dialogo IMMET-INFO (M41). • AUTOKEYSTONE □ ESEGUI: Esegue la correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone (M31). • MEMORIA: Carica uno dei dati di regolazione in memoria (M25). Quando la regolazione attuale non è salvata in memoria, viene visualizzata una finestra di dialogo.  Quando nessun dato è salvato in memoria, viene visualizzata una finestra di dialogo.  Se si desidera mantenere la regolazione attuale, si prega di premere il tasto ◀ per uscire. Altrimenti la condizione di regolazione attuale verrà persa caricando un dato. • MODO IMMAG. : Cambia il modo IMMAGINE (M21). • RESET FILTR : Visualizza il dialogo di conferma di azzeramento del tempo filtro (M38). • VOLUME+: Aumenta il volume. • VOLUME-: Riduce il volume.
SERVIZIO	Selezionando questa voce si visualizza il menu SERVIZIO. Selezionare una voce usando i tasti ▲/▼, e premere il tasto ▶ o il tasto ENTER per eseguirla. VEL. VENTOLA ⇄ AUTO REGOL. ⇄ RIFLESSO ⇄ MSG. FILTRO ⇄ BLOCCO TASTI ↑ ↓ IMP. FABBRICA ⇄ INFO ⇄ FREQ. TELECOM. VEL. VENTOLA Usando i tasti ▲/▼ si cambia la velocità di rotazione della ventola di raffreddamento. ALTO è il modo per l'uso in montagna, ecc. Notare che il proiettore è più rumoroso quando si seleziona ALTO. ALTO ⇄ NORMALE 

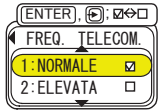
(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SERVIZIO (continua)	AUTO REGOL. La pressione dei tasti ▲/▼ abilita/disabilita la regolazione automatica. Anche se selezionando SPEGNERE la funzione di regolazione automatica si disabilita, in funzione dell'impostazione di base selezionata si esegue automaticamente una regolazione provvisoria. FINE ⇄ VELOCE ⇄ SPEGNERE ↑—————↑ FINE: Regolazione più fine, inclusa la regolazione FORM.H. VELOCE: Regolazione più veloce, impostando FORM.H ai dati prestabiliti per il segnale d'ingresso. • A seconda delle condizioni, ad esempio quelle relative all'inserimento di immagini, al cavo dei segnali all'unità e alla zona circostante l'unità stessa, la regolazione automatica potrebbe non operare correttamente. In tal caso si suggerisce di selezionare SPEGNERE in modo da disabilitare la regolazione automatica stessa e di procedere quindi con la regolazione manuale. 
	RIFLESSO 1. Selezionare un elemento colore del riflesso usando i tasti ◀/▶. 2. Regolare l'elemento selezionato usando i tasti ▲/▼ per la scomparsa del riflesso. 
	MSG. FILTRO Utilizzo del tasto ▼/▲ per impostare il timer dell'intervallo di visualizzazione del messaggio relativo alla pulizia del filtro dell'aria. 50h ⇄ 100h ⇄ 200h ⇄ 300h ⇄ SPEGNERE Dopo avere selezionato "50h", "100h", "200h" o "300h" nel menu, quando il timer raggiunge tale intervallo di tempo appare il messaggio "NOTA *** TRASCORSE DA ULTIMO CONTROLLO FILTRO". (U52) Selezionando "SPEGNERE" il messaggio relativo alla pulizia del filtro non appare. • Si suggerisce d'ispezionare periodicamente e quindi di pulire il filtro dell'aria senza necessariamente attendere la visualizzazione del messaggio. Se il filtro dell'aria si occlude a causa della polvere o di altri corpi estranei, la temperatura interna del proiettore aumenta causando malfunzionamenti all'apparecchio stesso oppure riducendone la vita operativa. • In linea di massima si raccomanda di selezionare "100h". In particolare, quando si seleziona "200h", "300h" o "SPEGNERE" si raccomanda di prestare attenzione all'ambiente di utilizzo del proiettore e alla condizione del filtro dell'aria. 

(continua alla pagina seguente)

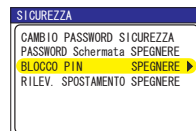
Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SERVIZIO (continua)	BLOCCO TASTI La pressione di ▲/▼ attiva/disattiva la funzione di blocco dei tasti. Selezionando ACCEN.RE i tasti del proiettore non operano ad eccezione di STANDBY/ON. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE - Fare attenzione a non premere accidentalmente questi tasti. Questa funzione non ha alcun effetto sui tasti del telecomando. FREQ. TELECOM. Usare i tasti cursore ▲/▼ per cambiare l'impostazione del sensore remoto del proiettore. 1:NORMALE⇔ 2:ELEVATA Le voci con un segno di spunto sono attivate. L'impostazione di fabbrica è per entrambi attivate 1:NORMALE e 2:ELEVATA. Se il telecomando non funziona correttamente, impostare questa funzione attivata solo per la voce 1 o per la voce 2 (📖12).  Nessuna delle voci può essere disattivata contemporaneamente. INFO Selezionando questa voce si visualizza un dialogo intitolato "INFO IMMET". Esponde le informazioni relative all'ingresso attuale. IMMET-INFO COMPUTER1 1024x768 @60 STOP FOTO. ACCEN.RE IMMET-INFO S-VIDEO PAL AUTO IMMET-INFO COMPUTER1 576i @50 - Il messaggio "STOP FOTO" sta a significare che la funzione fermo-fotogramma è operante. - Questa voce non può essere selezionata senza segnale e con sync out. IMP. FABBRICA La selezione di RESET usando il tasto ▲ esegue questa funzione. Con questa funzione, tutte le voci di tutti i menu ritorneranno collettivamente all'impostazione iniziale. Si fa notare che le voci TEMPO LAMPADA, TEMPO FILTRO, LINGUA e SICUREZZA non vengono ripristinate. RESET ⇔ CANCELLAR

(continua alla pagina seguente)

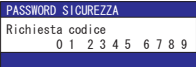
Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SICUREZZA	Questo proiettore è dotato di funzioni di sicurezza. Prima dell'uso delle funzioni di sicurezza si richiede la registrazione utente. Si prega di contattare il vostro rivenditore locale. 1. Uso delle funzioni di sicurezza 1.1 Inserimento della PASSWORD 1.1-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu OPZ. per selezionare SICUREZZA, e quindi premere il tasto ►. Verrà visualizzato il dialogo INSERISCI PASSWORD. La password dell'impostazione di fabbrica è 2805. Questa password può essere cambiata (1.2 Cambio della PASSWORD). • Si raccomanda di cambiare la PASSWORD di impostazione di fabbrica il più presto possibile.
	1.1-2 Usare i tasti cursore ▲/▼/◀/► per inserire la PASSWORD registrata. Spostare il cursore al lato destro del dialogo INSERISCI PASSWORD e premere il tasto cursore ► per visualizzare il menu SICUREZZA. Se viene inserita una PASSWORD non corretta, verrà visualizzato di nuovo il dialogo INSERISCI PASSWORD. Se viene inserita per 3 volte la PASSWORD non corretta, il proiettore si disattiverà. Dopodiché il proiettore si disattiverà ogni volta che viene inserita una PASSWORD non corretta.
	1.2 Cambio della PASSWORD 1.2-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare CAMBIO PASSWORD SICUREZZA, e quindi premere il tasto ► per visualizzare il dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD.
	1.2-2 Usare i tasti cursore ▲/▼/◀/► per inserire la nuova PASSWORD.
	1.2-3 Spostare il cursore al lato destro del dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD, e quindi premere il tasto ► per visualizzare il dialogo REINS. NUOVA PASSWORD, inserire di nuovo la stessa password. 1.2-4 Spremere il tasto ►, dopodiché verrà visualizzato il dialogo ANNOTARE PASSWORD per circa 20 secondi, annotare la PASSWORD durante questo periodo di tempo. Premendo il tasto ENTER si chiuderà il dialogo ANNOTARE PASSWORD. • Si prega di non dimenticare la vostra PASSWORD.



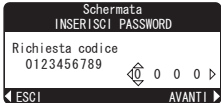
(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SICUREZZA (continua)	1.3 Se avete dimenticato la vostra PASSWORD 1.3-1 Seguire la procedura riportata al passo 1.1-1 per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD. 1.3-2 Mentre viene visualizzato il dialogo INSERISCI PASSWORD, tenere premuto il tasto RESET per circa 3 secondi, oppure tenere premuti i tasti INPUT e ► sul proiettore per circa 3 secondi.  Verrà visualizzato il dialogo Richiesta codice a 10 cifre. • Se non viene premuto nessun tasto per circa 55 secondi mentre appare il dialogo Richiesta codice, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal passo 1.3-1. 1.3-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La vostra PASSWORD verrà inviata dopo è stata confermata la vostra informazione di registrazione utente.
	2. Uso della funzione PASSWORD Schermata La funzione PASSWORD Schermata può essere impiegata per proibire l'accesso alla funzione Schermata e prevenire la sovrascrittura dell'immagine Schermata correntemente registrata.
	2.1 Attivazione della funzione PASSWORD Schermata 2.1-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare PASSWORD Schermata e premere il tasto ► per visualizzare il menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere. 
	2.2 Impostazione della PASSWORD 2.2-1 Visualizzare il menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere utilizzando la procedura riportata al passo 2.1-1. 2.2-2 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere per selezionare ACCEN.RE. Il dialogo INSERISCI PASSWORD (piccolo) verrà visualizzato. 
	2.2-3 Usare i tasti cursore ▲/▼/◀/▶ per inserire la PASSWORD. Spostare il cursore al lato destro del dialogo INSERISCI PASSWORD (piccolo) e premere il tasto ► per visualizzare il dialogo VERIFICA PASSWORD, quindi inserire di nuovo la stessa PASSWORD. 

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SICUREZZA (continua)	2.2-4 Spostare il cursore al lato destro del dialogo VERIFICA PASSWORD, e premere il tasto ► per visualizzare la PASSWORD per circa 20 secondi, annotare la PASSWORD durante questo periodo di tempo.  Premendo il tasto ENTER si ritornerà al menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere. Se è stata impostata una PASSWORD per Schermata: • La funzione di registrazione Schermata (e il menu) non sarà disponibile. • La funzione BI.Schermata (e il menu) non sarà disponibile. • L'impostazione AVVIARE verrà bloccata su Schermata (e il menu non sarà disponibile). Disattivando PASSWORD Schermata, si consentirà il normale impiego di entrambe le funzioni. • Si prega di non dimenticare la vostra PASSWORD Schermata.
	2.3 Disattivazione della PASSWORD 2.3-1 Seguire la procedura riportata al punto 2.1-1 per visualizzare il menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere. 2.3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la PASSWORD registrata e la schermata ritornerà al menu Schermata accen.re/spegnere. Se viene inserita una PASSWORD non corretta, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal passo 2.3-1.
	2.4 Se avete dimenticato la vostra PASSWORD 2.4-1 Seguire la procedura riportata al passo 2.1-1 per visualizzare il menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere. 2.4-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre.  2.4-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La vostra PASSWORD verrà inviata dopo è stata confermata la vostra informazione di registrazione utente.
	3. Uso della funzione BLOCCO PIN BLOCCO PIN è una funzione che previene l'utilizzo del proiettore, se non si inserisce un codice registrato.
	3.1 Registrazione del codice PIN 3.1-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare BLOCCO PIN, e quindi premere il tasto ► o il tasto ENTER per visualizzare il menu BLOCCO PIN accen.re/spegnere. 

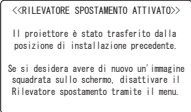
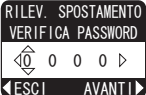
(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SICUREZZA (continua)	3.1-2 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu BLOCCO PIN accen.re/spengnere per selezionare ACCEN.RE, dopodiché verrà visualizzato CASELLA PIN. 3.1-3 Inserire il codice PIN a 4 cifre usando i tasti cursore ▲,▼,◀,▶ e i tasti COMPUTER/STORAGE e INPUT. Verrà visualizzato il dialogo CONFERMA. Reinserire lo stesso codice PIN. In tal modo verrà completata la registrazione del codice PIN. • Se non viene premuto nessun tasto per circa 55 secondi durante la visualizzazione della CASELLA PIN o del dialogo CONFERMA, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal passo 3.1-1. In seguito, ogniquale volta si riavvierà il proiettore dopo lo spegnimento, verrà visualizzato il dialogo CASELLA PIN. Inserire il codice PIN registrato. Il proiettore può essere utilizzato dopo aver inserito il codice PIN registrato. Se si inserisce un codice PIN non corretto, verrà di nuovo visualizzato il dialogo CASELLA PIN. Se viene inserito per 3 volte di seguito un codice PIN errato, il proiettore si spegnerà. Successivamente, il proiettore si spegnerà ogniqualvolta verrà inserito un codice PIN errato. Il proiettore si spegnerà anche nel caso in cui non viene premuto nessun tasto per circa 5 minuti, durante la visualizzazione del dialogo CASELLA PIN. Questa funzione si attiverà solo quando il proiettore viene avviato dopo lo spegnimento tramite l'interruttore di alimentazione. • Si prega di non dimenticare il vostro codice PIN. 3.2 Disattivazione della funzione BLOCCO PIN 3.2-1 Seguire la procedura riportata al passo 3.1-1 per visualizzare il menu BLOCCO PIN accen.re/spengnere. Usare i tasti cursore ▲/▼ per selezionare SPEGNERE, e quindi verrà visualizzato il dialogo CASELLA PIN. Inserire il codice PIN registrato per disattivare la funzione BLOCCO PIN. Se viene inserita una PASSWORD non corretta, il menu verrà chiuso. 3.3 Se avete dimenticato il vostro codice PIN 3.3-1 Mentre viene visualizzato il dialogo CASELLA PIN, mantenere premuto il tasto RESET, oppure i tasti INPUT e ► contemporaneamente, per 3 secondi. Verrà visualizzato il dialogo Richiesta codice a 10 cifre. • Se non viene premuto nessun tasto per circa 5 minuti mentre viene visualizzato il dialogo Richiesta codice, il proiettore si spegnerà. 3.3-2 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La vostra PASSWORD sarà inviata dopo è stata confermata la vostra informazione di registrazione utente.
	  

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SICUREZZA (continua)	4. Uso della funzione Rilev. Spostamento Mentre la funzione Rilev. Spostamento è attivata, se si accende l'interruttore di alimentazione del proiettore, esso reagisce come descritto di seguito. • Se il proiettore è stato spostato o reinstallato, può apparire sullo schermo l'Allarme Rilev. Spostamento mostrato di seguito. • Se l'impostazione SPECCHIO è stata cambiata, può apparire sullo schermo l'Allarme Rilev. Spostamento mostrato di seguito. • La funzione di regolazione keystone è proibita per tutto il tempo in cui è attivata la funzione Rilev. Spostamento. 4.1 Attivazione della funzione Rilev. Spostamento 4.1-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare Rilev. Spostamento, e quindi premere il tasto ► o il tasto ENTER per visualizzare il menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere. Selezionare ACCEN.RE e verrà registrata l'impostazione attuale di angolo e specchio. • Questa funzione può non operare correttamente se il proiettore non è in posizione stabile al momento della selezione di ACCEN.RE. 4.1-2 Se questa funzione è impostata a ACCEN.RE quando l'impostazione dell'angolo verticale del proiettore o specchio, con il quale il proiettore è stato acceso risulta differente rispetto a quella registrata precedentemente, verrà visualizzato l'allarme Rilev. Spostamento e il proiettore non visualizzerà il segnale d'ingresso. Per visualizzare il segnale d'ingresso, disattivare la funzione Rilev. Spostamento nel menu SICUREZZA. Se viene visualizzato il messaggio di Allarme Rilev. Spostamento per circa 5 minuti, la lampada si spegnerà. Questa funzione si attiverà soltanto quando il proiettore viene avviato dopo lo spegnimento dell'interruttore di alimentazione. 4.2 Impostazione della PASSWORD per Rilev. Spostamento 4.2-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare Rilev. Spostamento, e quindi premere il tasto ► o il tasto ENTER per visualizzare il menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere. 4.2-2 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere per selezionare ACCEN.RE. Verrà visualizzato il dialogo INSERISCI PASSWORD (piccolo). 4.2-3 Usare i tasti cursore ▲/▼/◀/▶ per inserire una PASSWORD. Spostare il cursore al lato destro del dialogo INSERISCI PASSWORD (piccolo) e premere il tasto ► per visualizzare il dialogo VERIFICA PASSWORD, inserire di nuovo la stessa PASSWORD. 4.2-4 Spostare il cursore al lato destro del dialogo VERIFICA PASSWORD e premere il tasto ► per visualizzare la PASSWORD per circa 20 secondi, annotare la PASSWORD durante questo periodo di tempo. Premendo il tasto ENTER si ritornerà al menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere. • Si prega di non dimenticare la PASSWORD Rilev. Spostamento.
	    

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SICUREZZA (continua)	4.3 Impostazione di annullamento di Rilev. Spostamento 4.3-1 Seguire la procedura riportata al passo 4.1-1 per visualizzare il menu Rilev. Spostamento. accen.re/spegnere.
	4.3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la PASSWORD registrata, dopodiché la schermata ritornerà al menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere. Se viene inserita una PASSWORD non corretta, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal passo 4.3-1.
	4.4 Se avete dimenticato la vostra PASSWORD 4.4-1 Seguire la procedura riportata al passo 4.1-1 per visualizzare il menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere.
	4.4-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre. The screenshot shows a black screen with white text. At the top, it says 'RILEV. SPOSTAMENTO' and 'INSERISCI PASSWORD'. Below that, it says 'Richiesta codice' followed by the number '0123456789'. To the right of the number is a small icon of a hand pointing to a screen. At the bottom, there are two buttons: 'ESCI' on the left and 'AVANTI' on the right.
	4.4-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La vostra PASSWORD sarà inviata dopo è stata confermata la vostra informazione di registrazione utente.

Manutenzione

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 di tipo : DT00781

Sostituzione della lampada

1. Spegner il proiettore e scollegare 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.

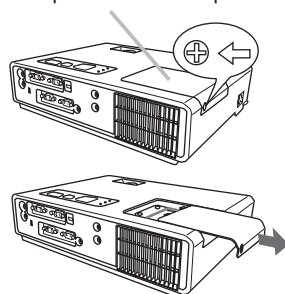
Nel caso si sostituisca la lampada da soli,

3. Allentare la vite (indicata dalla freccia) del coperchio della lampada, e quindi farlo scorrere lateralmente per rimuoverlo.
4. Allentare le 2 viti (indicate dalla freccia) della lampada e sollevare la lampada lentamente dalle maniglia.

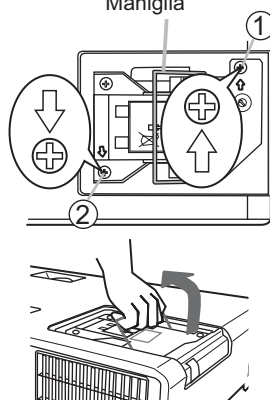
Ciò rende facile estrarre delicatamente la lampada verso il pannello di controllo del proiettore.

5. Inserire la lampada nuova e riavvitare saldamente le 2 viti della lampada allentate al passo precedente, per bloccarla in posizione. Stringere prima la vite ①, quindi la vite ②.
 6. Fare scorrere il coperchio della lampada indietro in posizione, e quindi fissare 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 tasto MENU in modo da visualizzare il menu.
 - (2) Con il tasto ▼/▲ selezionare nel menu "Andare al Menu avanzato" e premere quindi il tasto ►.
 - (3) Con il tasto ▼/▲ nella colonna di sinistra del menu selezionare "OPZ." e premere quindi il tasto ►.
 - (4) Con il tasto ▼/▲ selezionare "TEMPO LAMPADA" e premere quindi il tasto ►. Appare così una finestra di dialogo.
 - (5) Premere il tasto ▲ in modo da selezionare "RESET" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo della lampada.

Coperchio della lampada



Maniglia



⚠ 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.

Lampada (continua)

Avvertenze relative alla lampada

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

⚠ AVVERTENZA ► Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sballottata, 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. Si fa notare che i frammenti di vetro possono danneggiare le parti interne del proiettore oppure provocare ferite durante il maneggio, per tale motivo si raccomanda di non provare a pulire il proiettore o 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 spegnere il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione, quindi attendere almeno 45 minuti per un sufficiente raffreddamento della lampada. Se si maneggia la lampada quando è ancora calda, si può incorre in ustioni e si può danneggiare la lampada stessa.



- Non svitare mai, eccetto le viti designate (marcate da una freccia).
- Non aprire il coperchio della lampada quando il proiettore è sospeso dall'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. Al momento della sostituzione della lampada, accertarsi che le viti siano avvitate saldamente. Viti allentate possono causare danni o ferite.



- Usare solo la lampada 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 unfatti dar luogo a danneggiamenti.

Filtro dell'aria

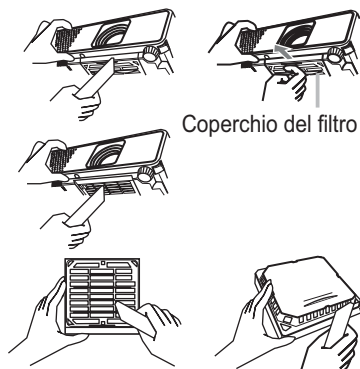
Si raccomanda di controllare e pulire il filtro dell'aria periodicamente. Quando gli indicatori o un messaggio sollecita di pulire il filtro dell'aria, eseguire l'operazione il più presto possibile. Sostituire il filtro dell'aria quando si danneggia o diviene eccessivamente sporco. A questo scopo si suggerisce di rivolgersi al proprio rivenditore comunicando il numero di tipo del filtro.

Numero di tipo = MU03602

Quando si sostituisce la lampada, si raccomanda di sostituire anche il filtro dell'aria. Un filtro dell'aria del tipo specificato verrà fornito unitamente alla lampada per la sostituzione per questo proiettore.

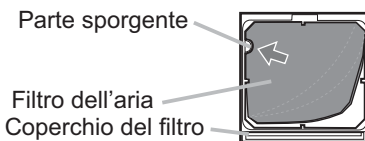
Pulizia del filtro dell'aria

1. Spegner il proiettore e scolgarne il cavo di alimentazione. Consentire al proiettore di raffreddarsi sufficientemente.
2. Usare un aspirapolvere sopra e intorno al coperchio del filtro.
3. Mentre con una mano si mantiene afferrato il proiettore, con l'altra si estrae in avanti il coperchio del filtro nella direzione mostrata dalla freccia.
4. Usare un aspirapolvere per pulire le feritoie del filtro di ventilazione del proiettore. Inoltre, pulire il filtro dell'aria che è collocato su un lato del coperchio del filtro, usando un aspirapolvere sull'altro lato del coperchio del filtro. Si raccomanda di sostituire il filtro dell'aria quando si danneggia o diviene eccessivamente sporco. Quando si monta il filtro dell'aria, rivolgere la parte sagomata a forma di mezzaluna alla parte sporgente del coperchio del filtro.
5. Rimettere l'unità del filtro nel proiettore.
6. Accendere il proiettore e azzerare il tempo del filtro mediante la funzione TEMPO FILTRO nel MENU FACILE.



Coperchio del filtro

Il filtro dell'aria è collocato al lato inverso



- (1) Premere il tasto MENU per visualizzare un menu.
- (2) Con i tasti ▼/▲ selezionare "TEMPO FILTRO" e premere quindi il tasto ►. Appare così una finestra di dialogo.
- (3) Premere il tasto ▲ per selezionare "RESET" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue l'azzeramento del tempo 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 attenzioni

Parte interna del proiettore

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

Cura dell'obiettivo

Se la lente è incrinata, sporca o annebbiata può causare un deterioramento della qualità del display. Si prega di fare attenzione alla lente, avendo precauzioni nel maneggio.

1. Spegnerne il proiettore e disinserire il cavo di alimentazione. Lasciare al proiettore il tempo sufficiente a raffreddarsi.
2. Dopo essersi assicurati che il proiettore è sufficientemente raffreddato, pulire delicatamente la lente con un panno apposito reperibile in commercio. Non toccare l'obiettivo direttamente con le mani.

Cura del mobiletto E del telecomando

Una sistemazione errata può avere effetti contrari, quali scolorimento, scortecciatura della vernice, ecc.

1. Spegnerne il proiettore e disinserire il cavo di alimentazione. Lasciare al proiettore il tempo sufficiente a raffreddarsi.
2. Dopo essersi assicurati che il proiettore sia sufficientemente raffreddato, pulire delicatamente con una garza o un panno morbido.
Se il proiettore è estremamente sporco, immergere il panno morbido in acqua o in un agente di pulizia neutro diluito nell'acqua e pulire delicatamente dopo avere strizzato il panno per bene. Quindi, pulire delicatamente con un panno morbido e asciutto.

⚠AVVERTENZA ► Prima di eseguire la manutenzione, accertarsi che il cavo di alimentazione non sia collegato, e quindi lasciare raffreddare sufficientemente il proiettore. L'uso del proiettore con un'alta temperatura può causare ustioni e/o disfunzioni del proiettore.

► Non tentare mai di controllare l'interno del proiettore personalmente. Fare ciò è estremamente pericoloso.

► Evitare di inumidire il proiettore o inserirvi liquidi. Fare ciò potrebbe causare incendi, scosse elettriche e/o disfunzioni del proiettore.

- Non collocare nessun oggetto contenente acqua, detersivi o prodotti chimici vicino al proiettore.

- Non usare nebulizzatori o spruzzi.

⚠CAUTELA ► Si prega di prendersi cura del proiettore come istruito qui di seguito. Una cura scorretta può, non solo causare lesioni, ma provocare scolorimenti, staccamento della vernice, ecc.

► Non usare detersivi o prodotti chimici diversi da quelli specificati in questo manuale.

► Non lucidare o strofinare con oggetti rigidi.

Guida alla risoluzione dei problemi

Se dovesse verificarsi un funzionamento anormale, interrompere immediatamente l'uso del proiettore.

⚠ AVVERTENZA ► Non usare mai il proiettore se si presentano anomalie quali fumo, strani odori, suono eccessivo, danni all'involucro o agli elementi o ai cavi, penetrazione di liquidi o sostanze estranee, ecc.. In tali circostanze, scollegare immediatamente la spina dalla presa di corrente. Dopo essersi assicurati che il fumo o l'odore sono scomparsi, contattare il vostro rivenditore o il centro servizio di assistenza.

Diversamente, se si verifica un problema con il proiettore, si raccomanda di eseguire i seguenti controlli e misure prima di richiedere la riparazione. Se ciò non risolve il problema, si prega di contattare il vostro rivenditore o il centro servizio di assistenza. Vi verrà comunicato quale condizione di garanzia sarà applicata.

Messaggi attinenti

Quando appare qualche messaggio, controllarlo e confrontarlo conformemente con la tabella seguente. Sebbene questi messaggi scompaiono automaticamente dopo qualche minuto, essi riappariranno tutte le volte che verrà attivata l'alimentazione.

Messaggio	Descrizione
NESSUN INGRESSO RILEVATO ***	Il segnale di entrata è assente. Verificare la connessione del segnale di entrata e lo stato della fonte del segnale.
SINCRONIZZAZIONE FUORI GAMMA *** [FH] **kHz [FV] **Hz	La frequenza orizzontale o verticale del segnale in ingresso è fuori della gamma specificata. Verificare le specifiche tecniche per questa unità o le specifiche della fonte del segnale.
CONTROLLO FLUSSO ARIA	La temperatura della parte interna aumenta. Spegnerne l'unità e lasciarla raffreddare per circa 20 minuti. Dopo aver controllato gli elementi seguenti, accendere di nuovo l'alimentazione. • L'apertura di ventilazione è bloccata? • Il filtro dell'aria è sporco? • La temperatura periferica è superiore a 35°C? Se la stessa indicazione si visualizza dopo il trattamento, si prega di impostare ALTO a VEL. VENTOLA della voce SERVIZIO nel menu OPZ..
NOTA *** TRASCORSE DA ULTIMO CONTROLLO FILTRO. MANUTENZIONE FILTRO NECESSARIA PER RIMUOVERE ALLARME, RESETTARE TIMER FILTRO. VEDERE IL MANUALE.	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 "Filtro dell'aria" di questo manuale. Dopo aver pulito o sostituito la filtro, azzerare il timer del filtro (🔧50).

Informazioni sulle spie degli indicatori

Quando il funzionamento degli indicatori LAMP, TEMP e POWER differisce dal solito, controllarlo e confrontarlo conformemente con la tabella seguente.

Indicatore POWER	Indicatore LAMP	Indicatore TEMP	Descrizione
Si accende con luce Arancione	Spento	Spento	Il proiettore è nella fase standby. Riferirsi alla sezione "Accensione/Spegnimento"
<i>Lampeggia con luce Verde</i>	Spento	Spento	Il proiettore si sta scaldando. Attendere.
Si accende con luce Verde	Spento	Spento	Il proiettore è nella fase attiva. Si possono svolgere le operazioni ordinarie.
<i>Lampeggia con luce Arancione</i>	Spento	Spento	Il proiettore si sta raffreddando. Attendere.
<i>Lampeggia con luce Rossa</i>	(Discrezionale)	(Discrezionale)	Il proiettore si sta raffreddando. E' stato rilevato un errore. Attendere fino a che l'indicatore POWER termina di lampeggiare e poi compiere le misure di risposta necessarie utilizzando le descrizioni di riferimento qui di seguito indicate.
<i>Lampeggia con luce rossa o si accende con luce rossa</i>	Si accende con luce Rossa	Spento	La lampada non si illumina e c'è la possibilità che la porzione interna si stia riscaldando. Spegnere l'unità e lasciarla raffreddare per almeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, assicurarsi sulle seguenti voci e accendere nuovamente l'unità. • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata ? • Il filtro dell'aria è sporco ? • La temperatura periferica supera i 35 gradi ? Se la stessa indicazione si visualizza dopo il trattamento, sostituire la lampada riferendosi alla sezione "Lampada".
<i>Lampeggia con luce rossa o si accende con luce rossa</i>	<i>Lampeggia con luce Rossa</i>	Spento	Il coperchio della lampada non è stato fissato correttamente. Si prega di spegnere e permettere all'unità di raffreddarsi almeno per 45 minuti. Dopo che il proiettore si è sufficientemente raffreddato, si prega di verificare lo stato di fissaggio del coperchio della lampada. Dopo aver eseguito le manutenzioni necessarie, accendere di nuovo. Se si visualizza la stessa indicazione dopo il trattamento, si prega di contattare il rivenditore o il centro servizi dell'azienda.
<i>Lampeggia con luce rossa o si accende con luce rossa</i>	Spento	<i>Lampeggia con luce Rossa</i>	La ventola refrigerante non funziona. Spegnere l'unità e lasciarla raffreddare per almeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato assicurarsi che non ci siano sostanze estranee intrappolate nella ventola, ecc., quindi accendere di nuovo. Se la stessa indicazione si visualizza dopo il trattamento, contattare il rivenditore o il servizio di assistenza della ditta.

(continua alla pagina seguente)

Informazioni sulle spie degli indicatori (continua)

Indicatore POWER	Indicatore LAMP	Indicatore TEMP	Descrizione
Lampeggia con luce rossa o si accende con luce rossa	Speinto	Si accende con luce Rossa	Esiste la possibilità che la parte interna si sia surriscaldata. Spegnere l'unità e lasciarla raffreddare perlomeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, assicurarsi sulle seguenti voci e accendere nuovamente l'unità. • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata ? • Il filtro dell'aria è sporco ? • La temperatura periferica supera i 35 gradi ? Se la stessa indicazione si visualizza dopo il trattamento, si prega di impostare ALTO a VEL. VENTOLA della voce SERVIZIO nel menu OPZ.
Si accende con luce Verde	Lampeggia simultaneamente con luce Rossa		E' tempo di pulire il filtro dell'aria. Spegnere immediatamente e pulire o cambiare il filtro dell'aria consultando la sezione "Filtro dell'aria". Dopo la pulizia o la sostituzione del filtro dell'aria, si prega di assicurarsi di reimpostare il timer del filtro. Dopo il trattamento, riattivare l'alimentazione.
Si accende con luce Verde	Lampeggia alternativamente con luce Rossa		Esiste la possibilità che la parte interna dell'unità sia troppo fredda. Si raccomanda di utilizzare l'unità entro i parametri di temperature d'impiego (da 5°C a 35°C). Riaccendere il proiettore solo dopo averlo riportato alla sua normale temperatura d'impiego.

NOTA • Quando la parte interna si surriscalda, per motivi di sicurezza il proiettore si spegne automaticamente e anche le spie degli indicatori potrebbero spegnersi. In tal caso, scollegare il cavo di alimentazione ed attendere almeno 45 minuti. Dopo che il proiettore si è sufficientemente raffreddato, assicurarsi dello stato dell'attacco della lampada e della sua copertura, quindi accendere di nuovo l'alimentazione.

Spegnimento del proiettore

Solo quando non è possibile spegnere il proiettore con la procedura usuale (13), si prega di premere l'interruttore di spegnimento usando un spillo o cosa simile, quindi scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Prima di riaccendere nuovamente il proiettore, attendere almeno 10 minuti per farlo raffreddare sufficientemente.

**Ripristino di tutte le impostazioni**

Quando risulta difficoltoso correggere alcune impostazioni errate, la funzione IMP. FABBRICA della voce SERVIZIO nel menu OPZ. (41) può ripristinare tutte le impostazioni (eccetto LINGUA, TEMPO FILTRO, TEMPO LAMPADA, MSG. FILTRO ed altro) alle impostazioni predefinite di fabbrica.

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio

Riguardo il fenomeno confuso con un difetto dell'apparecchio, controllarlo e confrontarlo conformemente alla tabella seguente.

Fenomeno	Casi in cui non sono implicati difetti della macchina	Pagine di riferimento
L'unità non si accende.	Il cavo di corrente elettrica non è inserito. Collegare correttamente il cavo di alimentazione.	10
	La sorgente elettrica principale si è interrotta durante l'operazione per interruzione di corrente elettrica (blackout), ecc. Si raccomanda di scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente e lasciare raffreddare il proiettore per almeno 10 minuti, quindi riaccenderlo nuovamente.	10, 13
	Non c'è la lampada e/o la copertura della lampada, o un delle due non è stata fissata correttamente. Si raccomanda di spegnere l'unità e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente, e lasciare raffreddare il proiettore per almeno 45 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato assicurarsi dello stato dell'attacco della lampada e della copertura e quindi accendere di nuovo.	48
Non vengono emessi né suoni né immagini.	I cavi segnale non sono collegati correttamente. Collegare correttamente i cavi di connessione.	8
	La sorgente del segnale non funziona correttamente. Mettere a punto correttamente gli strumenti di sorgente del segnale riferendosi al manuale degli strumenti di sorgente.	—
	Le impostazioni del passaggio di uscita non sono regolate correttamente. Selezionare il segnale di entrata e correggere le impostazioni.	14, 15
Non si produce alcun suono.	I cavi del segnale non sono correttamente collegati. Collegate correttamente i cavi audio.	8
	Sta operando la funzione SILENZIOSO. Ripristinare il suono premendo il tasto MUTE o VOLUME del telecomando.	14
	Il volume è regolato ad un livello eccessivamente basso. Con l'apposita funzione di menu oppure dal telecomando regolare il volume ad un livello più alto.	14
	L'impostazione AUDIO non è corretta. Impostare correttamente la voce AUDIO nel menu IMPOSTA.	32
Non viene visualizzata nessuna immagine.	Il cappuccio della lente è fissato. Rimuovere il coperchio dell'obiettivo.	13
	I cavi segnale non sono collegati correttamente. Collegare correttamente i cavi di connessione.	8

(continua alla pagina seguente)

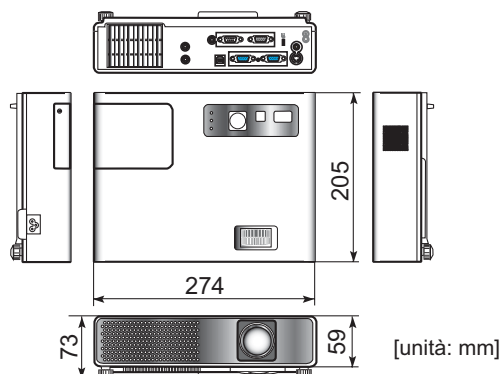
Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeno	Casi in cui non sono implicati difetti della macchina	Pagine di riferimento
Non viene visualizzata nessuna immagine. (continua)	La luminosità è regolata ad un livello estremamente basso. Regolare la LUMIN. ad un livello più alto usando il menu funzione sul telecomando.	21, 23
	Il computer non rileva il proiettore come una spina e un play monitor. Assicurarsi che il computer possa rilevare una spina e un play monitor usando una spina e un play monitor diversi.	9
	Viene visualizzato lo SP.VUOTO. Premere il tasto BLANK sul telecomando.	19
La visualizzazione a schermo si blocca.	Sta operando la funzione FISSA. Per ripristinare la normale visualizzazione premere il tasto FREEZE.	19
I colori appaiono affievoliti. Il tono del colore è scarso.	Le impostazioni del colore non sono regolate correttamente. Eseguire la regolazione dell'immagine cambiando le impostazioni di TEMP. COL., COLORE, CHIARI e/o SPAZIO COL., usando le funzioni menu.	21, 24, 28
	L'impostazione SPAZIO COL. non è adatta. Cambiare SPAZIO COL. impostando su AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 o REC601.	28
Le immagini appaiono scure.	La luminosità e/o il contrasto sono regolati ad un livello estremamente basso. Regolare la LUMIN. e/o il CONTRASTO ad un livello più alto usando il menu funzione.	21, 23
	La funzione SILENZIOSO non funziona. Selezionare LUMINOSITÀ per la voce SILENZIOSO nel menu IMPOSTA.	22, 32
	La lampada sta raggiungendo il termine della sua durata. Sostituire la lampada.	48
Le immagini appaiono sfocate.	Le impostazioni focus e/o fase orizzontale non sono corrette. Regolare il focus usando l'anello del focus e/o usando la funzione del menu FASE H.	16, 27
	La lente è sporca o annerita. Pulire la lente riferendosi alla sezione "Cura della obiettivo".	51

NOTA • 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.

Dati tecnici

Articolo		Dati tecnici
Denominazione prodotto		Proiettore a cristalli liquidi
Pannello a cristalli liquidi	Dimensione pannello	1,6 cm (tipo 0,63)
	Sistema di comando	TFT active matrix
	Pixel	786.432 pixels (1024 horizontal x 768 vertical)
Obiettivo		Obiettivo zoom F=1,7~1,9 f=19~23 mm
Lampada		160W UHB
Altoparlante		1 W x1
Altoparlanto		100 ~ 120 V c.a, 2,8 A, 220 ~ 240 V c.a, 1,4 A
Potenza assorbita		250 W
Fascia di temperatura		5 ~ 35°C (Funzionamento)
Dimensione		274 (L) x 59 (A) x 205 (P) mm * Parti sporgenti escluse. Si prega di riferirsi alla seguente figura.
Peso (massa)		circa 1,8 kg
Terminali		Porta di ingresso del computer COMPUTER IN1 D-sub 15 pin mini x1 COMPUTER IN2 D-sub 15 pin mini x1 Porta di uscita Monitor MONITOR OUT D-sub 15 pin mini x1 Porta di ingresso video S-VIDEOmini DIN4 pin x1 VIDEO RCA x1 Porta di ingresso/uscita audio AUDIO IN1 Stereo mini x1 AUDIO IN2 Stereo mini x1 AUDIO OUT Stereo mini x1 Porta di comunicazione CONTROL D-sub 9 pin x1 USB USB-B x1
Parti Opzional		Lampada: DT00781 Filtro Aria: MU03602 Altre: Consultare il rivenditore.



Projector

ED-X22

User's Manual (detailed)

Technical

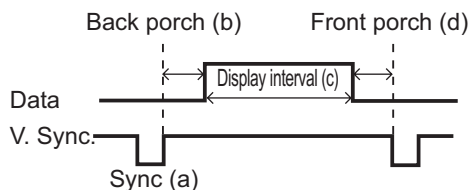
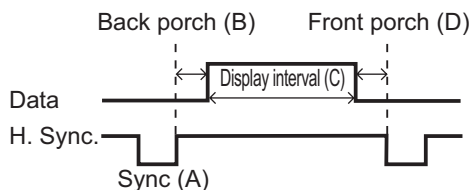
Example of PC signal

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 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)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (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.
 - Automatically 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

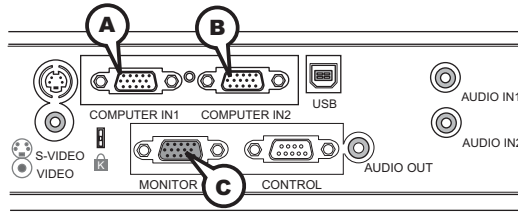
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some PC models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



PC/Signal	Horizontal signal timing (μs)			
	(A)	(B)	(C)	(D)
TEXT	2.0	3.0	20.3	1.0
VGA (60Hz)	3.8	1.9	25.4	0.6
VGA (72Hz)	1.3	4.1	20.3	0.8
VGA (75Hz)	2.0	3.8	20.3	0.5
VGA (85Hz)	1.6	2.2	17.8	1.6
SVGA (56Hz)	2.0	3.6	22.2	0.7
SVGA (60Hz)	3.2	2.2	20.0	1.0
SVGA (72Hz)	2.4	1.3	16.0	1.1
SVGA (75Hz)	1.6	3.2	16.2	0.3
SVGA (85Hz)	1.1	2.7	14.2	0.6
Mac 16" mode	1.1	3.9	14.5	0.6
XGA (60Hz)	2.1	2.5	15.8	0.4
XGA (70Hz)	1.8	1.9	13.7	0.3
XGA (75Hz)	1.2	2.2	13.0	0.2
XGA (85Hz)	1.0	2.2	10.8	0.5
1152 x 864 (75Hz)	1.2	2.4	10.7	0.6
1280 x 960 (60Hz)	1.0	2.9	11.9	0.9
SXGA (60Hz)	1.0	2.3	11.9	0.4
SXGA (75Hz)	1.1	1.8	9.5	0.1
SXGA (85Hz)	1.0	1.4	8.1	0.4
UXGA (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4
W-XGA (60Hz)	1.7	2.5	16.0	0.8
SXGA+ (60Hz)	1.2	2.0	11.4	0.7

PC/Signal	Vertical signal timing (lines)			
	(a)	(b)	(c)	(d)
TEXT	3	42	400	1
VGA (60Hz)	2	33	480	10
VGA (72Hz)	3	28	480	9
VGA (75Hz)	3	16	480	1
VGA (85Hz)	3	25	480	1
SVGA (56Hz)	2	22	600	1
SVGA (60Hz)	4	23	600	1
SVGA (72Hz)	6	23	600	37
SVGA (75Hz)	3	21	600	1
SVGA (85Hz)	3	27	600	1
Mac 16" mode	3	39	624	1
XGA (60Hz)	6	29	768	3
XGA (70Hz)	6	29	768	3
XGA (75Hz)	3	28	768	1
XGA (85Hz)	3	36	768	1
1152 x 864 (75Hz)	3	32	864	1
1280 x 960 (60Hz)	3	36	960	1
SXGA (60Hz)	3	38	1024	1
SXGA (75Hz)	3	38	1024	1
SXGA (85Hz)	3	44	1024	1
UXGA (60Hz)	3	46	1200	1
W-XGA (60Hz)	3	23	768	1
SXGA+ (60Hz)	3	33	1050	1

Connection to the ports

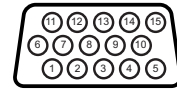


ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT

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

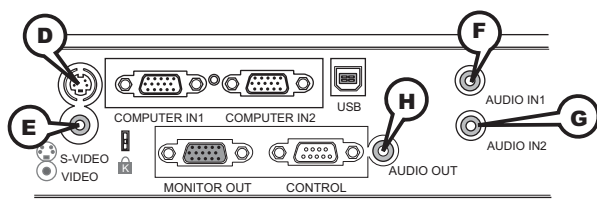


Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red	10	Ground
2	Video Green	11	(No connection)
3	Video Blue	12	Ⓐ: SDA (DDC data)
4	(No connection)		Ⓑ: (No connection)
5	Ground	13	H. sync / Composite sync.
6	Ground Red	14	V. sync.
7	Ground Green	15	Ⓐ: SCL (DDC clock)
8	Ground Blue		Ⓑ: (No connection)
9	(No connection)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

(2) for Component signal (COMPUTER IN1 only)

- Y : Component video Y, 1.0±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator with composite
- CR/PR : Component video CR/PR, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
- CB/PB : Component video CR/PR, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator

Pin	Signal	Pin	Signal
1	CR/PR	10	Ground
2	Y	11	(No connection)
3	CB/PB	12	(No connection)
4	(No connection)	13	(No connection)
5	Ground	14	(No connection)
6	Ground CR/PR	15	(No connection)
7	Ground Y	-	-
8	Ground CB/PB	-	-
9	(No connection)	-	-



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
- 1.0 ± 0.1 Vp-p, 75Ω terminator

F AUDIO IN1, G AUDIO IN2,

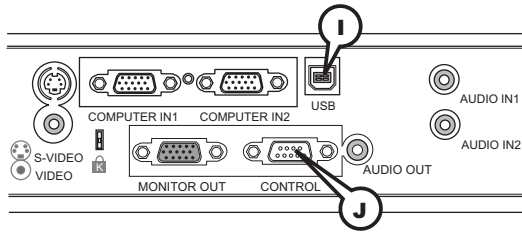
Ø3.5 stereo mini jack

- 200 mVrms 47kΩ terminator

H AUDIO OUT

Ø3.5 stereo mini jack

- 200 mVrms 1kΩ output impedance



I USB

USB B type jack



Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

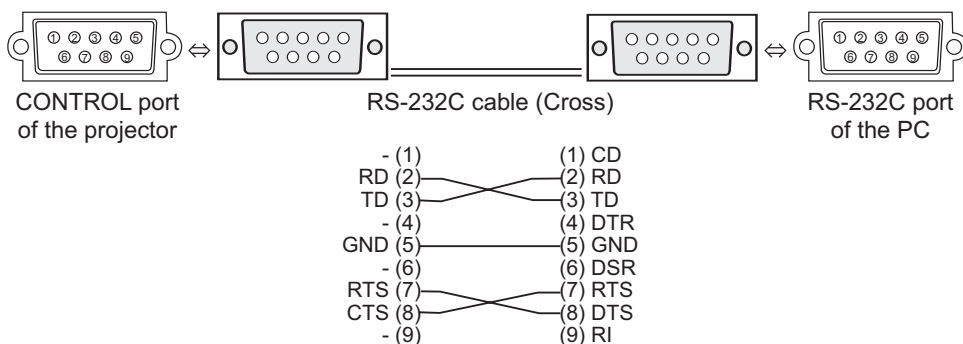
J CONTROL

D-sub 9pin plug



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



Connecting the cable

1. Turn off the projector and the PC.
2. Connect the CONTROL port of the projector with a RS-232C port of the PC by a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in the previous page.
3. Turn the PC on, and after the PC has started up turn the projector on.

Communications setting

19200bps, 8N1

1. Protocol

Consist of header (7 bytes) + command data (6 bytes).

2. Header

BE + EF + 03 + 06 + 00 + CRC_low + CRC_high

CRC_low : Lower byte of CRC flag for command data

CRC_high : Upper byte of CRC flag for command data

3. Command data

Command data chart

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Type		Setting code	
low	high	low	high	low	high

Action (byte_0 - 1)

Action	Classification	Content
1	SET	Change setting to desired value.
2	GET	Read projector internal setup value.
4	INCREMENT	Increment setup value by 1.
5	DECREMENT	Decrement setup value by 1.
6	EXECUTE	Run a command.

Requesting projector status (Get command)

- (1) Send the following request code from the PC to the projector.
Header + Command data ('02H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')
- (2) The projector returns the response code '1DH' + data (2 bytes) to the PC.

Changing the projector settings (Set command)

- (1) Send the following setting code from the PC to the projector.
Header + Command data ('01H' + '00H' + type (2 bytes) + setting code (2 bytes))
- (2) The projector changes the setting based on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the PC.

Using the projector default settings (Reset Command)

- (1) The PC sends the following default setting code to the projector.
Header + Command data ('06H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')
- (2) The projector changes the specified setting to the default value.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the PC.

Increasing the projector setting value (Increment command)

- (1) The PC sends the following increment code to the projector.
Header + Command data ('04H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')
- (2) The projector increases the setting value on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the PC.

Decreasing the projector setting value (Decrement command)

- (1) The PC sends the following decrement code to the projector.
Header + Command data ('05H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')
- (2) The projector decreases the setting value on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the PC.

When the projector cannot understand the received command

When the projector cannot understand the received command, the error code '15H' is sent back to the PC.

Sometimes the projector cannot properly receive the command. In such a case, the command is not executed and the error code '15H' is sent back to the PC. If this error code is returned, send the same command again.

When the projector cannot execute the received command

When the projector cannot execute the received command, the error code '1CH' + 'xxxxH' is sent back to the PC.

When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code. Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, an error code will be returned to the PC.

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 (continued)

Names	Operation Type	Header	Command Data						
			CRC		Action	Type	Setting Code		
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn 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 1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER 2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 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 [Lamp time error] 07 00 [Cool error] 08 00 [Filter error]							
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
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
GAMMA	Set		[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cinema] 04 00 [Dynamic] 10 00 [Custom] 20 00 [BOARD(BLACK)] 21 00 [BOARD(GREEN)] 22 00 [WHITEBOARD]						
		#1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		#1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		#2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		#2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		#3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		#3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		#4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		#4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		#5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		#5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 step 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 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 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 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 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 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 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 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	
COLOR TEMP	Set	HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		CUSTOM-1	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		CUSTOM-2	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		CUSTOM-3	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		CUSTOM-4	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		CUSTOM-5	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 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 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	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data		
						Action	Type	Setting Code
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 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 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 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	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
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20
PROGRESSIVE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22
	Get		BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22
	Get		BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
					CRC	Action	Type	Setting Code	
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
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		SMALL	BE EF	03	06 00	FE D1	01 00	08 20	02 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	
	Get	BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00	
OVER SCAN Reset	Decrement	BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00	
	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	
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	
COLOR SPACE	Set	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
		SMPT240	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
		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	
C-VIDEO FORMAT	Set	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
		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	
S-VIDEO FORMAT	Set	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
		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	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
							Action	Type	Setting Code
COMPUTER 1	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00
COMPUTER 2	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00
FRAME LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	CB D6	01 00	14 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	5B D7	01 00	14 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	F8 D6	02 00	14 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
WHISPER	Set	BRIGHT	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		NORMAL	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
VOLUME-COMPUTER1	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
VOLUME-COMPUTER2	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-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-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

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header	Command Data						
			CRC		Action	Type	Setting Code		
MUTE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		TURN 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
AUDIO - COMPUTER1	Set	TURN 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
	Get		BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00
AUDIO - COMPUTER2	Set	TURN 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
	Get		BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00
AUDIO - Video	Set	TURN 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
	Get		BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00
AUDIO - S-Video	Set	TURN 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
	Get		BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00
IR REMOTE FREQ. NORMAL	Set	Off	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		On	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
IR REMOTE FREQ. HIGH	Set	Off	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		On	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
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
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 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
	Get		BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
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

RS-232C Communication (continued)

Names		Operation Type		Header			Command Data		
							Action	Type	Setting Code
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
BLANK	Set	My Screen	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	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		TURN 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	My Screen	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
		TURN 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
My Screen LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		TURN 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	TURN OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		TURN 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
AUTO SEARCH	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		TURN 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
AUTO 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
AUTO ON	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		TURN 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
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
FILER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00
AUTO KEYSTONE EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
AUTO KEYSTONE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	EAD1	01 00	0F 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	7AD0	01 00	0F 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data		
						Action	Type	Setting Code
					CRC			
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
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30
	Get	BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00

HITACHI

Inspire the Next

Hitachi, Ltd.
Consumer Business Group
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: 0870 405 4405
Email: consumer.mail@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE GmbH

Munich Office
Dornacher Strasse 3
D-85622 Feldkirchen bei München
GERMANY
Tel: 089-991 80-0
Fax: 089 - 991 80 -224
Hotline: 0180 - 551 25 51 (12ct/min.)
Email: dm-g-mun.service@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.r.l.

Via T. Gulli n.39
20147 MILAN
ITALY
Tel: 02 487861
Fax: 02 48786381
Servizio Clienti
Tel. 02 38073415
Email: customerservice.italy@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.S

Lyon Office
Digital Media Group
94 Quai Charles de Gaulles, 69006 Lyon
FRANCE
Tel: 04 72 14 29 70
Fax: 04 72 14 29 99
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD.

Benelux Branche Office
Bergensesteenweg 421
1600 Sint-Pieters-Leeuw
BELGIUM
TEL : 0032/2 363 99 01
FAX: 0032/2 363 99 00
Email : info@hitachi.be

HITACHI EUROPE LTD.

Na Sychrove 975/8
101 27 Pr aha 10 Bohdalec
CZECH REPUBLIC
TEL : 267 212 383
FAX: 267 212 385
Email : dm-g.eu@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.
152 33 Chalandri
Athens
GREECE
Tel: 1-6837200
Fax: 1-6835694
Email: dmgservice.gr@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

Gran Via Carles III, 86 Planta 5ª
Edificios Trade - Torre Este
08028 Barcelona
SPAIN
Tel: 93 409 2550
Fax: 93 491 3513
Email: atencion.cliente@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE AB

Box 77
S-164 94 KISTA
SWEDEN
Tel: 08 562 711 00
Fax: 08 562 711 11
Email: csgswe@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE AB

(Norway Branch Nuf)
Strandveien 18
1366 Lysaker
NORWAY
Tel: 67519030
Fax: 67519032
Email: csgnor@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE AB

Egebækvej 98
2850 Nærum
DENMARK
Tel: 43 43 60 50
Fax: 43 43 60 51
Email: csgden@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE AB

Lars Sonckin kaari 16
FIN-02600 ESPOO
FINLAND
Tel: 010-8503085
Fax: 010-8503086
Email: info.finland@hitachi-eu.com