



LG

Life's Good

MANUAL DE INSTRUÇÕES PROJECTOR DLP

Leia este manual com atenção antes de utilizar o dispositivo e guarde-o para futuras consultas.

BX327

www.lg.com

PROJECTOR DLP

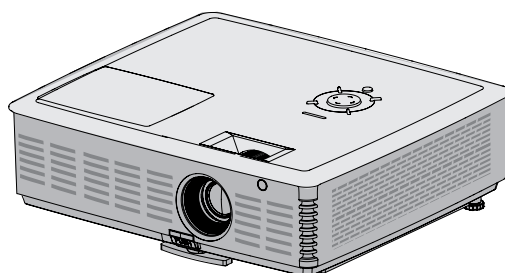


Aviso - Classe B

(b) No que respeita a um dispositivo digital de classe B ou a um periférico, as informações fornecidas ao utilizador devem incluir a declaração seguinte ou semelhante, e situadas num local de fácil visibilidade no texto do manual:

NOTA: Este equipamento foi testado e está em conformidade com os limites de um dispositivo digital de classe B, de acordo com a parte 15 das Regras da FCC. Estes limites foram concebidos para proporcionar uma protecção razoável contra interferência nociva numa instalação doméstica. Este equipamento gera, utiliza e pode irradiar radiofrequência e, se não for instalado e utilizado de acordo com estas instruções, pode causar interferências nocivas às comunicações por rádio. Contudo, não há qualquer garantia que não ocorra interferência numa instalação específica. Se este equipamento causar interferências nocivas no que respeita à recepção de rádio ou televisão, o que pode ser determinado ligando ou desligando o equipamento, o utilizador deve corrigir a interferência, efectuando um ou mais dos seguintes passos:

- Oriente novamente a antena de recepção ou coloque-a noutra local.
- Aumente a distância entre o equipamento e o receptor.
- Ligue o equipamento a uma saída num circuito diferente daquele onde está ligado o receptor.
- Contacte o fornecedor e um técnico de rádio/TV experiente para obter ajuda.



Índice

Instruções de segurança 4

Nomes dos componentes

Corpo principal	7
Painel de controlo	7
Peças de ligação	8
Controlo remoto	9
Instalação das Pilhas.....	9
Indicadores de estado do projector.....	10
Acessórios	11
Extras opcionais	11

Instalação e composição

Instruções de instalação.....	12
Funcionamento básico do projector	13
Utilização do sistema de segurança "Kensington".....	14
Ligar o projector	14
Desligar o projector	14
Focagem e posicionamento da imagem do ecrã.....	15
Seleção do modo de entrada	15

Ligação

Ligação a um notebook PC	16
Ligação a uma Fonte de Vídeo	16
Ligação a um DVD.....	17
Ligação a uma caixa de Sintonização D-TV	17

Função vídeo em 3D

Antes de ver a imagens em 3D.....	18
Para ver imagens em 3D.....	19
Como ver a imagem em 3D.....	19

Funções

Menu Opções IMAGEM

Modo de imagem	21
Ajuste do Modo imagem.....	21
Função de Controlo avançado.....	22
Função Temperatura de cor	23
Função Repor imagem.....	23

Menu Opções ECRÃ

Alterar o Modo de projecção.....	24
Utilizar a Função proporção	24
Utilizar a função Keystone	24
Função de ajustamento automático	24
Função Config. RGB.....	25
Utilizar a função Zoom digital.....	25
Utilizar a função Imagem parada.....	25

Menu Opções SOM

Ajuste do volume	26
Função Áudio	26
Ajustar balanço	26
Ajuste de Agudos.....	26
Ajustar os graves.....	26

Menu Opções HORA

Função Temporizador.....	27
Função Desligar automático.....	27
Função Relógio de apresentação	28

Menu Opções OPÇÕES

Seleccionar o idioma.....	29
Utilizar a função Sem imagem	29
Seleccionar Sem imagem	29
Função Captura de ecrã.....	30
Para ajustar a luminosidade do ecrã.....	30
Utilizar a função Saída do monitor	30
Definição de ID	31
Para ligar com uma comunicação de série.....	31
Configuração de rede.....	37
Modo de altitude elevada	38

Menu Opções INFORMAÇÃO

Para visualizar as informações do projector.....	38
--	----

USB

Para usar o dispositivo USB

Ligação do dispositivo USB.....	39
Ejectar USB.....	39
Precauções quando usar um dispositivo USB	39

LISTA FOTGRAFIAS

Componentes de ecrã.....	40
Seleção de fotos e Menu de contexto.....	40
Menu ecrã total.....	41

LISTA MÚSICAS

Componentes de ecrã.....	42
Seleção de músicas e Menu de contexto	42

LISTA DE FILMES

Ficheiro de filme suportado	43
Precauções quando utilizar DivX	44
Componentes de ecrã.....	45
Seleção de filmes e Menu de contexto.....	45
Reproduzir o filme	46
Seleção do menu Opção.....	46
Para ver o Código de registo DivX	47
Função Desactivar	47

VISOR DE FICHEIROS

Componentes de ecrã	48
Visualizar ficheiros.....	48

Informações

Apresentações de monitor admitidas.....	49
Manutenção	49
Substituir a lâmpada.....	50
Como prender a tampa da objectiva ao projector	52
NOTA	53
Especificações.....	54
Aviso de Software de Código Aberto	55

Eliminação do seu antigo aparelho



1. Quando este símbolo de latão cruzado estiver afixado a um produto, significa que o produto é abrangido pela Directiva Europeia 2002/96/EC.
2. Todos os produtos eléctricos e electrónicos devem ser eliminados separadamente do lixo doméstico através de pontos de recolha designados, facilitados pelo governo ou autoridades locais.
3. A eliminação correcta do seu aparelho antigo ajuda a evitar potenciais consequências negativas para o ambiente e para a saúde humana.
4. Para obter informações mais detalhadas acerca da eliminação do seu aparelho antigo, contacte as autoridades locais, um serviço de eliminação de resíduos ou a loja onde comprou o produto.
5. A lâmpada fluorescente utilizada neste produto contém uma pequena quantidade de mercúrio. Não deite fora este produto juntamente com o lixo doméstico. A eliminação deste produto deve ser realizada em conformidade com as regulamentações da sua autoridade local.

Instruções de segurança

Leia atentamente as instruções de segurança para prevenir potenciais acidentes ou a utilização errónea do projector.

- As instruções de segurança são apresentadas de duas formas.

 **AVISO** : A violação desta instrução pode causar lesões graves e até mesmo a morte.

 **NOTAS** : A violação desta instrução pode causar lesões ligeiras ou danos no projector.

- Após a leitura cuidadosa do manual, guarde-o num local de fácil acesso.

Instalação dentro de casa

AVISO

Não coloque o Projector exposto à luz solar directa, nem próximo de fontes de calor, como radiadores, fogueiras e fornos, etc.

Tal pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Não coloque materiais inflamáveis perto do projector.

Tal pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Não permita que as crianças se pendurem no projector instalado.

Pode provocar a queda do projector, provocando ferimentos ou a morte.

Não bloqueie os ventiladores do projector nem restrinja o fluxo de ar de forma alguma.

Tal aumentaria a temperatura interna e poderia causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Não coloque o projector perto de fontes de vapor ou de óleo, como um humidificador.

Isto pode provocar um risco de incêndio ou de choque eléctrico!

Não coloque o projector onde possa ficar exposto ao pó.

Tal pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Não utilize o projector em locais húmidos, como casas de banho, onde é provável que este se molhe.

Isto poderá provocar um incêndio ou risco de choque eléctrico!

Não coloque o projector directamente numa carpete, tapete ou num local onde a ventilação seja restrita.

Tal aumentaria a temperatura interna e poderia causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Garanta uma boa ventilação à volta do projector. A distância entre o projector e o tecto ou o chão deverá ser superior a 30 cm.

Um aumento excessivo na temperatura interna pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

Instalação dentro de casa

NOTAS

Quando instalar o projector sobre uma mesa, não o coloque demasiado perto dos limites da mesma.

Isto pode fazer com que o projector caia, provocando lesões graves nas crianças e adultos, bem como danos graves no projector.

Coloque o projector num suporte adequado.

Desligue o cabo de alimentação e desencaixe todos os fios antes de movimentar o projector.

Utilize o projector apenas numa superfície nivelada e estável.

Pode cair e causar ferimentos e/ou danificar a unidade.

Fornecimento de Energia

AVISO

O fio de terra deve de estar ligado.

Se o fio de terra não estiver ligado, existe um perigo potencial de choque eléctrico provocado pela fuga de corrente. Se não forem possíveis métodos de isolamento através da terra, deverá ser utilizado e instalado por um electricista qualificado um disjuntor de circuito eléctrico separado. Não ligue o isolamento de terra a fios do telefone, barras de iluminação ou tubos de gás.

A ficha do cabo de alimentação deve ser inserida totalmente na tomada para evitar o perigo de incêndio!

Isto pode provocar perigo de incêndio!

Não coloque objectos pesados sobre o cabo eléctrico.

Isto pode provocar perigo de incêndio ou de choque eléctrico!

Fornecimento de Energia**AVISO**

Nunca toque na ficha com as mãos molhadas.

Isto pode provocar perigo de choque eléctrico!

Não ligue demasiadas fichas à tomada da fonte de alimentação (extensões).

Pode causar o aquecimento excessivo da tomada e provocar um incêndio!

Evite a acumulação de pó nos pinos da ficha ou na tomada.

Isto pode provocar perigo de incêndio!

Fornecimento de Energia**NOTAS**

Ao desligar o aparelho, segure adequadamente na ficha. Se puxar a ficha pelo cabo, pode danificá-la.

Isto pode provocar perigo de incêndio!

Não ligue à tomada eléctrica quando o cabo eléctrico ou a ficha estiverem danificados ou qualquer componente da tomada eléctrica estiver solto.

Tal pode causar risco de incêndio ou choque eléctrico, ou danificar a unidade!

Verifique se o cabo de alimentação não entra em contacto com objectos afiados ou quentes como um aquecedor.

Tal pode causar risco de incêndio ou choque eléctrico, ou danificar a unidade!

Coloque o projector num local onde as pessoas não tropecem no cabo de alimentação.

Tal pode causar risco de incêndio ou choque eléctrico, ou danificar a unidade!

Não Ligue/Desligue o projector, puxando ou inserindo a ficha na tomada da parede. (Não utilize a tomada do aparelho como interruptor.)

Tal pode causar uma avaria mecânica ou um choque eléctrico.

Utilização**AVISO**

Não coloque nada que contenha líquido em cima do projector, como vasos, chávenas, cosméticos ou velas.

Tal pode causar risco de incêndio ou danificar a unidade!

No caso de choque ou de danos provocados por impacte do projector, desligue-o da fonte de alimentação e contacte o centro de assistência local.

Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!

Não deixe cair objectos para dentro do projector.

Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!

Se cair água para dentro do projector, desligue-o de imediato da fonte de alimentação e contacte o revendedor local.

Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!

Elimine as pilhas usadas de acordo com as normas de segurança.

Se alguma criança engolir uma pilha, consulte o médico de imediato.

Não retirar as tampas. Elevado risco de descarga eléctrica!

Não olhe directamente para a lente do projector quando este estiver ligado. Podem ocorrer lesões oculares!

Não toque nas partes metálicas durante ou imediatamente após o funcionamento, visto que as aberturas ficarão muito quentes!

Cuidados com o cabo eléctrico

Não sobrecarregue as tomadas de parede ou interruptores. Tomadas de parede sobrecarregadas, soltas ou danificadas, o uso de extensões, cabos eléctricos gastos, ou isolamentos dos fios danificados ou rachados são perigosos. Qualquer uma destas condições pode causar um choque eléctrico ou incêndio. Inspeccione periodicamente o cabo do seu aparelho e, se a aparência indicar danos ou deterioração, desligue-o, descontinue a utilização do aparelho e faça com que o cabo seja substituído exactamente pela mesma peça por um serviço de assistência autorizado.

Proteja o cabo eléctrico contra danos físicos ou mecânicos, como ser torcido, dobrado, comprimido, entalado numa porta ou pisado. Preste atenção às fichas, às tomadas eléctricas e ao ponto em que o cabo sai do aparelho.

Utilização  **AVISO**


<p>Nunca toque na tomada da parede quando existir uma fuga de gás, abra as janelas e proceda à ventilação.</p> <p>Isto pode provocar um incêndio ou uma explosão provocada por uma faísca.</p>	<p>Abra sempre a porta da lente ou retire a cobertura da lente quando a lâmpada do projector estiver acesa.</p>
--	---

Utilização  **NOTAS**


<p>Não coloque objectos pesados por cima do projector.</p> <p>Isto pode provocar avarias mecânicas ou ferimentos!</p>	<p>Tenha cuidado para não provocar impactos com a lente e em particular quando movimenta o projector.</p>	<p>Não toque na lente do projector. Esta é delicada e danifica-se facilmente.</p>
<p>Não utilize ferramentas afiadas no projector, pois tal irá danificar o invólucro deste.</p>	<p>Se não aparecer imagem no ecrã, desligue-o da fonte de alimentação e contacte o revendedor local.</p> <p>Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!</p>	<p>Não deixe cair o projector, nem permita que este sofra impactos.</p> <p>Isto pode provocar avarias mecânicas ou ferimentos pessoais!</p>

Limpeza  **AVISO**

<p>Não utilize água para limpar o projector.</p> <p>Tal pode danificar o projector ou provocar perigo de choque eléctrico.</p>	<p>Na improvável eventualidade de surgir fumo ou um cheiro estranho do projector, desligue-o, retire o cabo de alimentação da tomada da parede e contacte o seu vendedor ou centro de assistência.</p> <p>Tal pode causar um choque eléctrico ou danificar a unidade!</p>	<p>Utilize um pulverizador de ar ou um pano macio humedecido com um detergente neutro e água para remover pó ou manchas da lente de projecção.</p>
--	---	--


Limpeza  **NOTAS**

<p>Contacte o Centro de Assistência uma vez por ano para limpar os componentes internos do projector.</p> <p>O pó acumulado pode provocar avarias mecânicas.</p>	<p>Ao limpar os componentes de plástico, como a cobertura do projector, desligue-o da corrente eléctrica e limpe com um pano macio. Não utilize líquidos de limpeza, não pulverize água, nem limpe com um pano molhado. Especificamente, nunca utilize líquidos de limpeza (limpa-vidros), brilhantes industriais ou para automóveis, abrasivos ou cera, benzeno, álcool etc., ou outros que possam danificar o produto. Utilize um vaporizador de ar ou um pano macio humedecido com detergente neutro para remover poeiras ou manchas da lente de projecção.</p> <p>Tal pode causar um incêndio, choques eléctricos ou danos no produto (deformação, corrosão e danos).</p>
--	---

Outros  **AVISO**

Não tente consertar o projector por si próprio. Contacte o seu vendedor ou centro de assistência.

Isto pode provocar danos no projector e choques eléctricos, e ainda invalidar a garantia do aparelho!

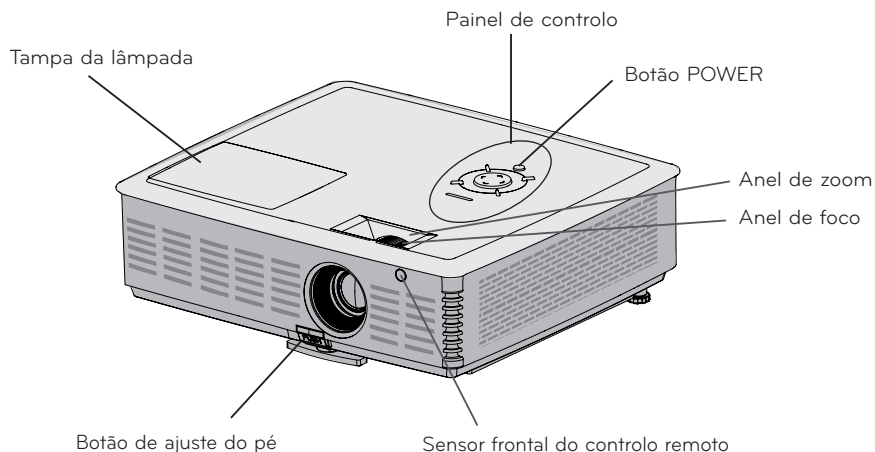
Outros  **NOTAS**

<p>Não misture baterias novas com usadas.</p> <p>Pode provocar sobreaquecimento e fuga nas baterias.</p>	<p>Certifique-se que remove a ficha do projector quando não for utilizado durante um longo período de tempo.</p> <p>A acumulação de pó pode provocar incêndio ou danificar a unidade.</p>	<p>Utilize apenas tipos de baterias especificadas.</p> <p>Pode provocar danos no controlo remoto.</p>
--	---	---

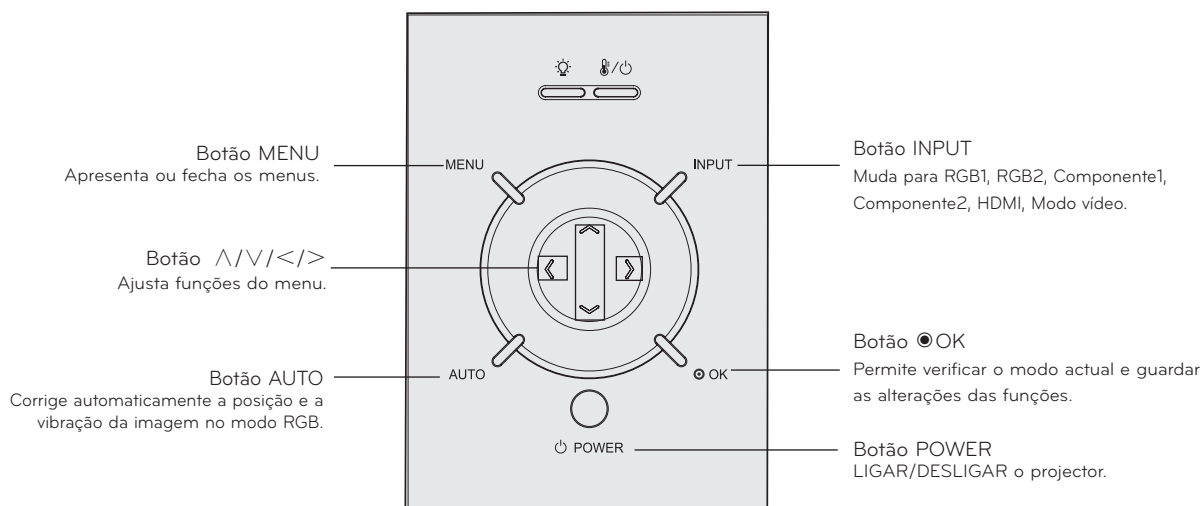
Nomes dos componentes

Corpo principal

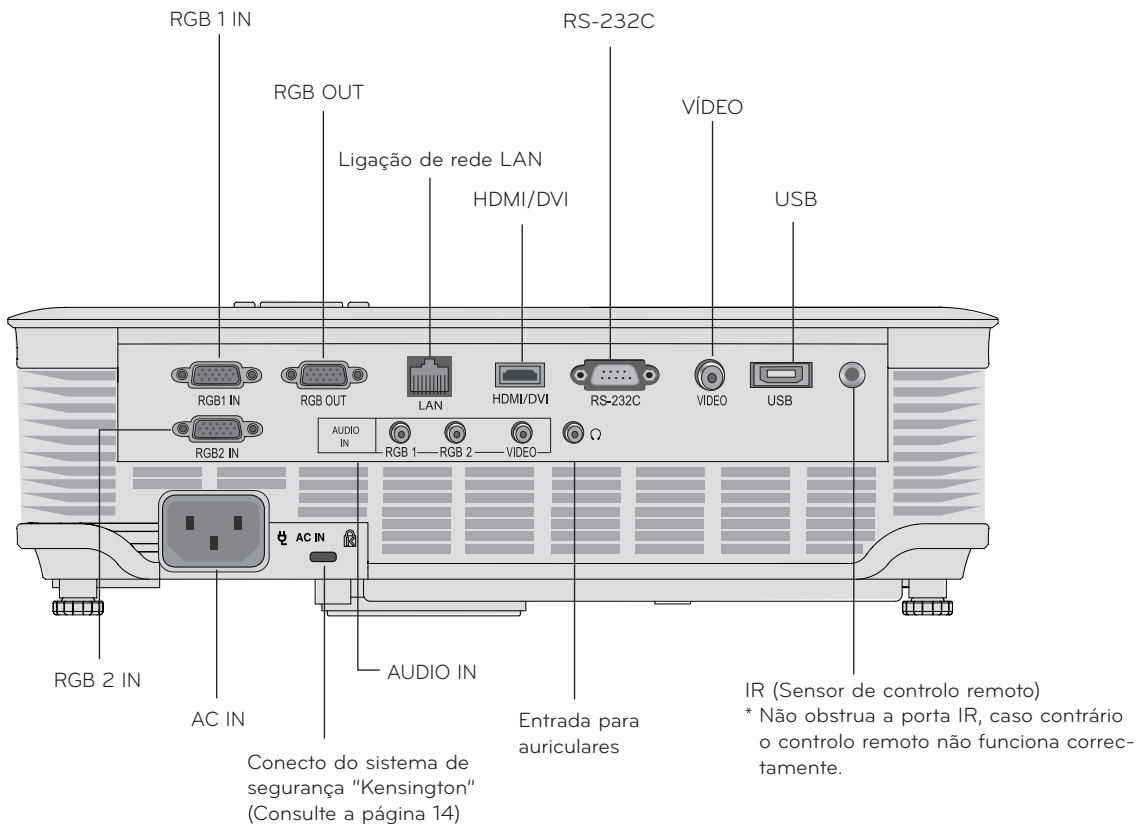
* O projector foi fabricado com tecnologia de elevada precisão. Contudo, poderá visualizar no ecrã do projector pequenos pontos negros e/ou pontos brilhantes (vermelhos, azuis, ou verdes). Isto pode resultar de um processo de manufactura normal e nem sempre indica a existência de uma avaria.



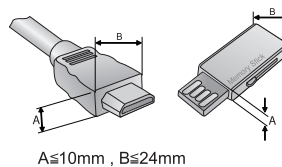
Painel de controlo



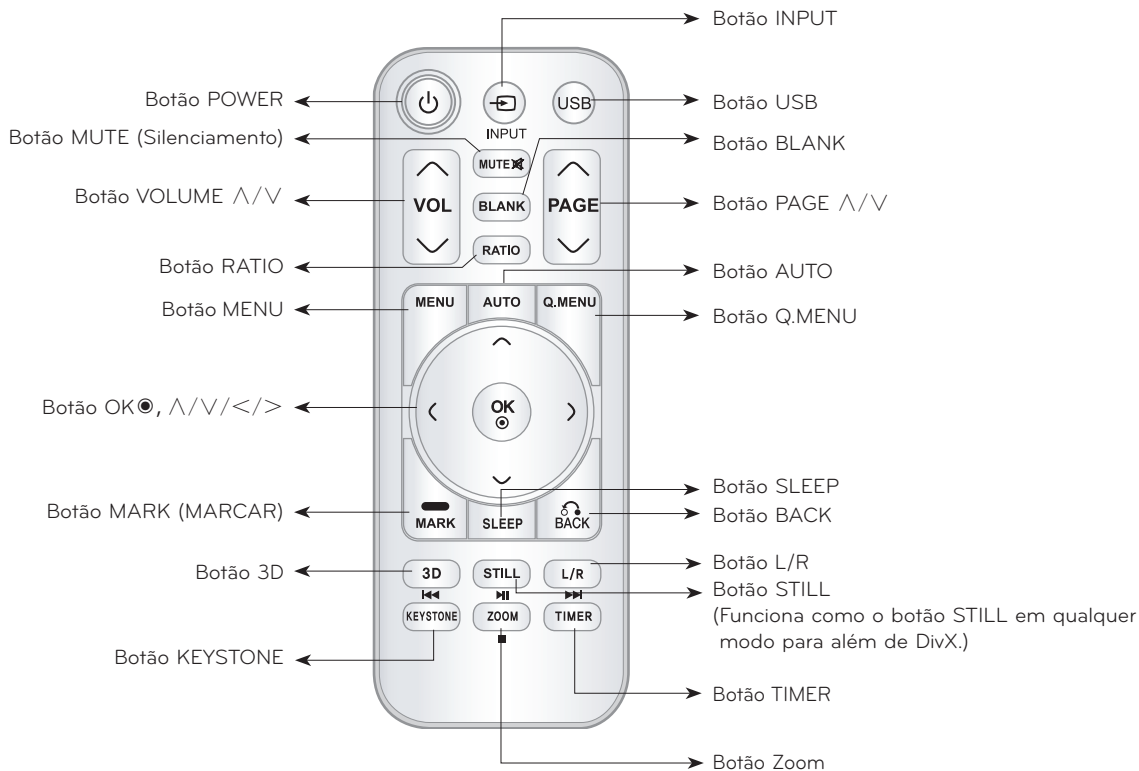
Peças de ligação



*Quando usar o conector HDMI/USB, se o tamanho da ficha de ligação ao conector for muito grande, não podem ser ligados em conjunto. Use por favor uma ficha de tamanho padrão.



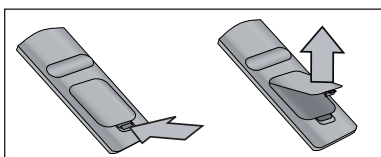
Controlo remoto



Instalação das Pilhas

CUIDADO

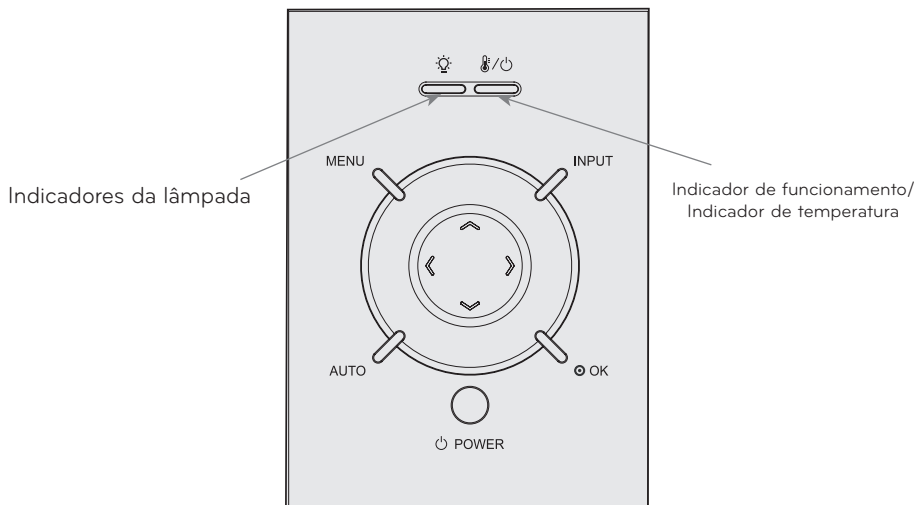
RISCO DE EXPLOSAO SE A PILHA FOR SUBSTITUIDA POR OUTRA DE TIPO INCORRECTO. ELIMINE AS PILHAS USADAS DE ACORDO COM AS INSTRUÇÕES.



- Abra a cobertura do compartimento da bateria na traseira do controlo remoto.
- Insira as baterias especificadas com a polaridade correcta, fazendo corresponder os "+" com "+" e "-" com "-".
- Instale duas baterias 1.5V AAA. Não misture baterias usadas com novas.

Indicadores de estado do projector

* Os indicadores de funcionamento, da lâmpada e da temperatura na parte superior do projector mostram o estado de funcionamento do projector.

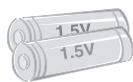


Indicador de funcionamento/ Indicador de temperatura	Vermelho	Modo de espera.
	Verde (intermitente)	A lâmpada está a iniciar.
	Verde	A unidade está em funcionamento (A lâmpada está ligada)
	Laranja (intermitente)	A lâmpada está a arrefecer (10 segundos). O projector foi desligado devido ao calor excessivo (1 minuto e 30 segundos).
	Desligado	Desligar
	Laranja	Modo de espera - Este modo arrefece o projector naturalmente durante 4 minutos depois de ter sido desligado. Esta é a mensagem de aviso de calor excessivo que surge quando o projector está ligado e muito quente. Desligue o projector e verifique o ventilador.
	Vermelho (intermitente)	A corrente foi desligada devido a um problema com a ventoinha de arrefecimento interna. Contacte o seu centro de apoio ao cliente.
Indicador da lâmpada	Vermelho	A lâmpada está a chegar ao fim da sua vida útil e é necessário substituí-la por uma nova lâmpada.
	Vermelho (intermitente)	Ocorreu um erro na lâmpada do projector. Ligue o projector novamente depois de passar tempo suficiente. Se este indicador se apresentar vermelho intermitente novamente, contacte o seu centro de apoio ao cliente local.
	Verde (intermitente)	A tampa da lâmpada está aberta.
	Laranja (intermitente)	Isto indica um problema do Motor da roda de cor ou do Marcador da roda de cor. Contacte o seu centro de apoio ao cliente local.

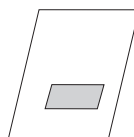
Acessórios



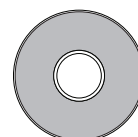
Controlo remoto



Pilhas AAA



Manual de instruções



Manual do utilizador para o CD



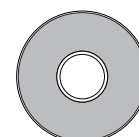
Cabo de alimentação



Cabo de computador



Tampa da objectiva e cor-
reia

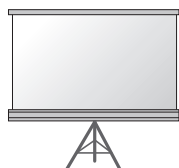


CD do eZ-Net Manager

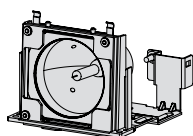
Extras opcionais

* Contacte o seu vendedor para adquirir estes produtos.

* As peças opcionais podem ser alteradas sem pré-aviso, para melhorar a qualidade do produto, e novas peças opcionais podem ser acrescentadas.



Ecrã de projecção



Lâmpada



Cabo LAN



Cabo de componente

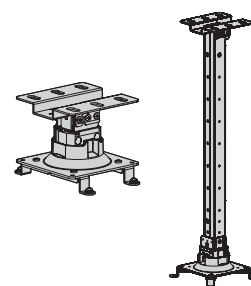


Cabo HDMI



Cabo RS-232C

Instalador do tecto para o projector



Adaptador RCA para D-Sub



Cabo de vídeo



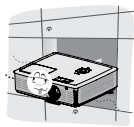
Óculos 3D
(DLP-LINK or
DLP-Ready Type)

Instalação e composição

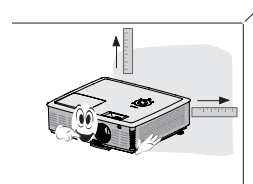
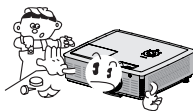
Instruções de instalação

Forneça uma ventilação adequada a este projector.

- O projector está equipado com orifícios de ventilação (entrada) no fundo e orifícios de ventilação (exaustão) na parte da frente. Não obstrua nem coloque nada perto destes orifícios. Pode ocorrer acumulação de calor interno, provocando degradação da imagem ou danos no projector.
- Não coloque o projector em cima de alcatifas, tapetes ou quaisquer outras superfícies semelhantes. Pode impedir a ventilação adequada do fundo do projector. Este aparelho só deve ser montado na parede ou no tecto.



- Nunca empurre o projector nem derrame líquidos para dentro do projector.
- Deixe uma distância adequada (igual ou superior a 30 cm) em volta do projector.



Coloque este projector em locais com condições de temperatura e humidade adequadas.

- Instale este projector apenas em locais onde estejam disponíveis condições adequadas de temperatura e de humidade. (consulte a página 54)

Não coloque o projector onde este possa ficar coberto de pó.

- Isto pode provocar um sobreaquecimento do projector.

Não obstrua as ranhuras e aberturas do projector. Pode causar aquecimento excessivo e perigo de incêndio.

O projector foi fabricado utilizando tecnologia de elevada precisão. Contudo, poderá visualizar no ecrã do projector pequenos pontos negros e/ou pontos brilhantes (vermelhos, azuis, ou verdes). Isto pode resultar de um processo de manufactura normal e nem sempre indica a existência de uma avaria.

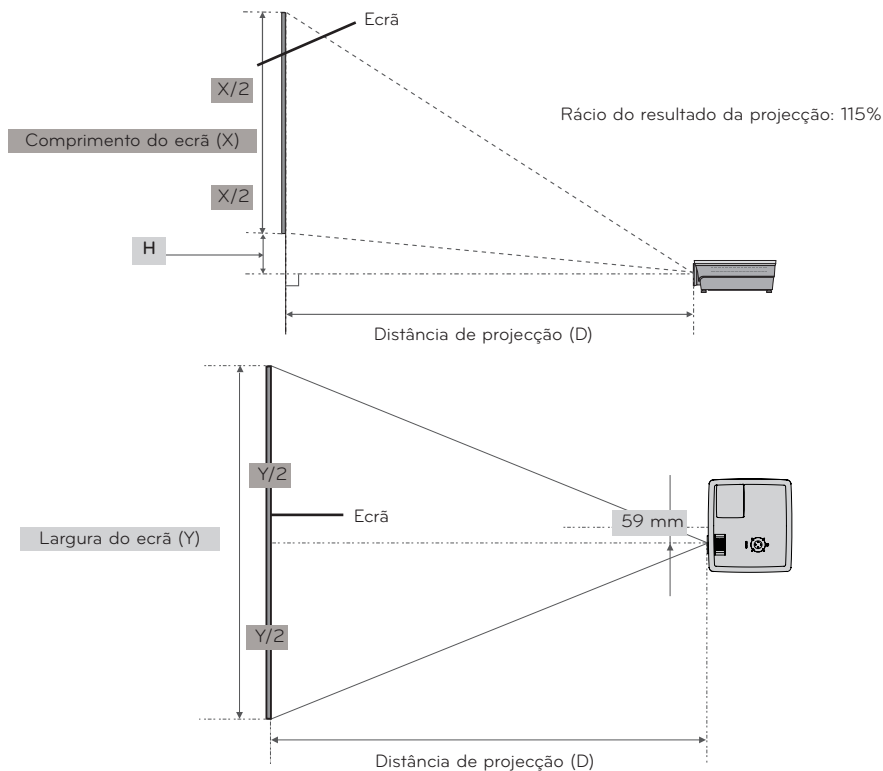
Para apresentar programas DTV, tem de adquirir uma caixa de Sintonização D-TV e ligá-la ao projector.

O controlo remoto pode não funcionar quando é instalada uma lâmpada equipada com balastro electrónico ou uma lâmpada de três comprimentos de onda. Substitua essas lâmpadas por produtos de padrão internacional a fim de utilizar o controlo remoto normalmente.

Funcionamento básico do projector

1. Coloque o projector numa superfície robusta e horizontal com o PC ou o audiovisual.
2. Coloque o projector à distância que pretender do ecrã. A distância entre o projector e o ecrã vai determinar o tamanho final da imagem.
3. Posicione o projector de forma a que a lente forme um ângulo recto com o ecrã. Se o projector não formar com o ecrã um ângulo recto, a imagem surgirá distorcida. Se assim for, o ajuste keystone poderá corrigir este defeito. (Consultar a pág. 24.)
4. Ligue os cabos do projector a uma tomada eléctrica na parede depois de o colocar no local pretendido.

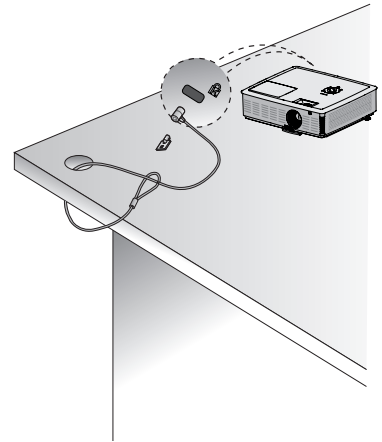
distância de projecção com base no formato da imagem



Formato de imagem 4 : 3					
Imagem (mm)				Distância de projecção(mm)	
Tamanho diagonal	Tamanho horizontal	Tamanho vertical	H	Distância em largura	Distância em profundidade
1016	813	610	92	1595	1849
1270	1016	762	114	1999	2317
1524	1219	914	137	2403	2786
1778	1422	1067	160	2808	3254
2032	1626	1219	183	3212	3723
2286	1829	1372	206	3616	4191
2540	2032	1524	229	4020	4660
3048	2438	1829	274	4829	5597
3556	2845	2134	320	5637	6534
4064	3251	2438	366	6446	7471
4572	3658	2743	411	7254	8408
5080	4064	3048	457	8062	9345
5588	4470	3353	503	8871	10282
6096	4877	3658	549	9679	11219
6350	5080	3810	572	10084	11688

Utilização do sistema de segurança "Kensington"

- O projector inclui um Conector do sistema de segurança "Kensington" no painel traseiro. Ligue o cabo do sistema de segurança "Kensington" tal como indicado em baixo.
- Para uma instalação e utilização detalhadas do sistema de segurança "Kensington", consulte o manual do utilizador que vem junto com o sistema de segurança "Kensington". Para mais informações, contacte <http://www.kensington.com>, a homepage da Internet da empresa "Kensington" que lida com equipamento electrónico dispendioso como PCs portáteis ou projectores.
- O sistema de segurança "Kensington" é opcional.



Ligar o projector

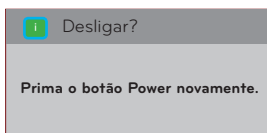
1. Ligue o cabo de alimentação correctamente.
2. Remova a tampa da objectiva. Se não o fizer, pode ficar deformada devido ao calor produzido pela lâmpada de projecção.
3. Prima o botão **POWER** (LIGAR/DESLIGAR) no controlo remoto ou na parte de cima do projector. (O indicador de funcionamento ficará verde intermitente se a lâmpada estiver no ciclo de arranque.)
 - Depois de acesa a luz do indicador de funcionamento (verde), aparecerá uma imagem.
 - Seleccione o modo de fonte com o botão INPUT (ENTRADA).

Note!

* Não desligue o cabo de alimentação enquanto a ventoinha de sucção/descarga estiver em funcionamento. Se o cabo de alimentação for desligado enquanto a ventoinha de sucção/descarga estiver em funcionamento, pode demorar mais tempo a activar a lâmpada depois de ligar o projector e a vida útil da mesma pode ser reduzida.

Desligar o projector

1. Prima o botão **POWER** (LIGAR/DESLIGAR) na parte de cima do projector ou no controlo remoto.



2. Prima novamente o botão **POWER** (LIGAR/DESLIGAR) na parte de cima do projector ou no controlo remoto para desligar o projector.
3. Se o LED indicador de funcionamento for apresentado a laranja e ficar intermitente, só deve desligar a corrente de alimentação (30 seg.) quando o LED indicador de funcionamento ficar fixo (a laranja).
 - Se o LED indicador de funcionamento estiver laranja e intermitente, o botão power (ligar/desligar) na parte de cima do projector ou no controlo remoto não funcionará.
 - Este projector inclui a função Ligar/Desligar Rápido, que permite ao utilizador ligá-lo e desligá-lo rapidamente.

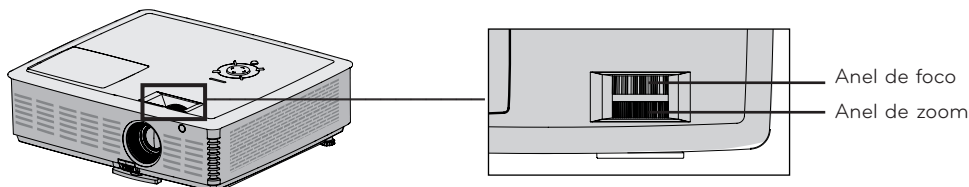
* O que é a função Ligar/Desligar Rápido?

O projector entra no modo de espera sem esperar que arrefeça.

Quando o modo de espera é mantido durante cerca de 4 minutos depois de desligar o projector, liga-se imediatamente sem arrefecer quando o aparelho é ligado.

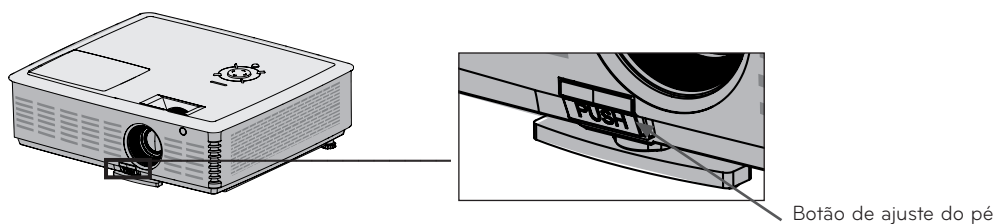
Focagem e posicionamento da imagem do ecrã

Quando uma imagem surge no ecrã, verifique se esta está focada e bem ajustada ao mesmo.



- Para ajustar o foco da imagem, rode o anel de foco que é o anel exterior da objectiva.
- Para ajustar o tamanho da imagem, rode o anel de zoom que é o anel interior da objectiva.

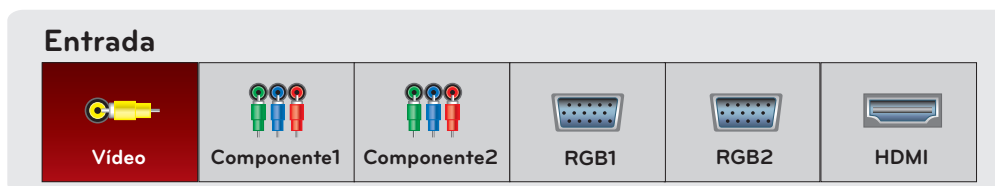
Para subir ou baixar a imagem no ecrã, aumente ou diminua o pé na parte de baixo do projector, puxando o botão de ajuste do pé, como indicado abaixo.



1. Ao mesmo tempo que pressiona o botão de ajuste do pé, suba ou baixe o projector para colocar a imagem do ecrã na posição correcta.
2. Liberte o botão para bloquear o pé na sua nova posição.
3. Vire o pé que se encontra atrás para a esquerda ou para a direita para conseguir uma sintonia fina do comprimento do projector.
4. Depois de levantar o pé frontal, não faça pressão sobre o projector.

Seleção do modo de entrada

1. Prima novamente o Botão **INPUT** (Entrada) na tampa de cima ou no controlo remoto.
2. Seleccionar um sinal de entrada com o botão **INPUT** só é possível para as entradas ligadas ao projector. Poderá comutá-lo para todos os tipos de entrada com os botões **<**, **>**.



- A entrada Componente está sempre activa e não suporta a função Ligação e Reprodução.

Ligação

Ligação a um notebook PC

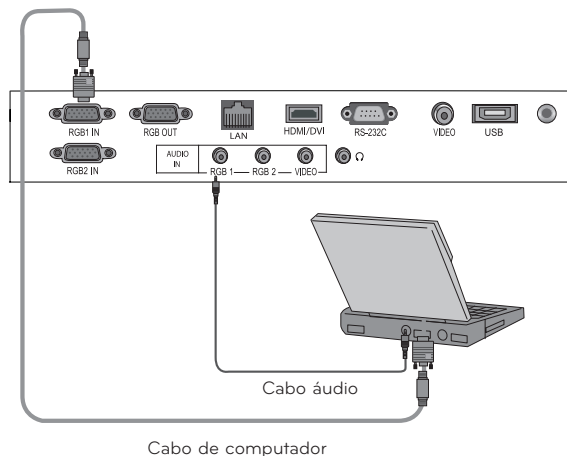
- * Pode ligar o projector a um computador que disponha de uma saída VGA, SVGA, XGA, SXGA e UXGA.
- * Consulte a página 49 para ficar a conhecer as apresentações de monitor admitidas pelo projector.

< Como ligar >

1. Ligue a **RGB 1 IN** do projector e a porta de saída do computador com um cabo de computador.
2. Ligue a **AUDIO IN RGB 1** do projector e a porta de saída do computador com um cabo áudio.

* Poderá ter de alterar a resolução de exportação do seu PC para uma suportada pelo projector. (Consultar a página 49.) Este projector pode não suportar a saída de imagem dos computadores portáteis que tenham o ecrã ligado.

* Também pode ligar à porta **RGB 2 IN**.



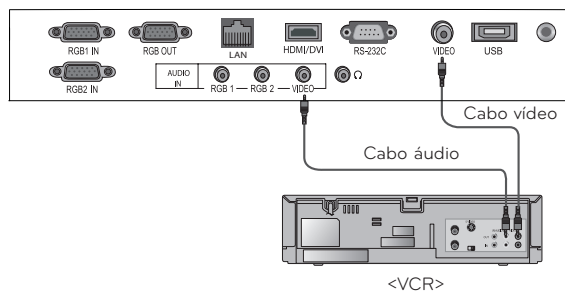
Cabo de computador

Ligação a uma Fonte de Vídeo

* Pode ligar um videogravador, uma câmara de filmar portátil ou outro tipo de fonte de imagem vídeo compatível com o projector.

< Como ligar >

1. Ligue a **VIDEO IN** do projector à ficha de saída da fonte de vídeo com o cabo vídeo.
2. Ligue a **AUDIO IN VÍDEO** do projector à ficha de saída da fonte de áudio com um cabo áudio.



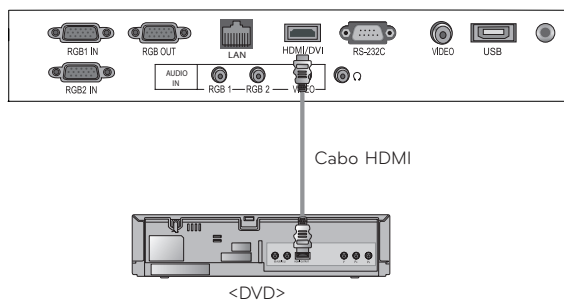
<VCR>

Ligação a um DVD

* As conexões de saída (Y, Pb, Pr) do DVD podem ser identificadas como Y, Pb, Pr / Y, B-Y, R-Y / Y, Cb, Cr de acordo com o equipamento.

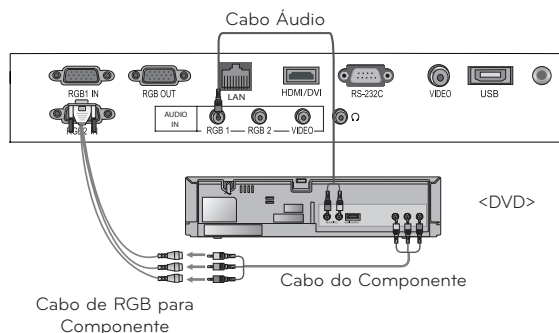
< Como ligar uma fonte de HDMI >

1. Ligue a **HDMI** do projector e a porta de saída HDMI do DVD com um cabo HDMI.
2. Ajuste a resolução do DVD a um dos seguintes: Modo 480p(576p)/720p/1080i/1080p.



< Como ligar uma fonte de Componente >

1. Depois de ligar o cabo do Componente do leitor de DVD ao cabo de RGB para Componente, ligue-o ao terminal **RGB 1 IN** do projector.
 - * Quando ligar o cabo do Componente, faça corresponder as cores da ligação com o cabo do Componente. (Y=verde, PB=azul, PR=vermelho)
2. Ligue os conectores de entrada de **AUDIO IN RGB 1** do projector às conexões de saída da fonte áudio com um cabo áudio.
 - * Também pode ligar à porta RGB 2 IN.



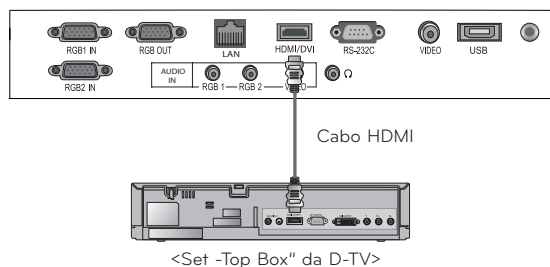
Ligação a uma caixa de Sintonização D-TV

* Para captar programas de TV digital (D-TV), é necessário adquirir um receptor de D-TV (caixa adaptadora) e ligá-lo ao projector.

* Por favor consulte o manual do proprietário da Set-Top Box para ficar a conhecer os detalhes da ligação entre o projector e a Set-Top Box.

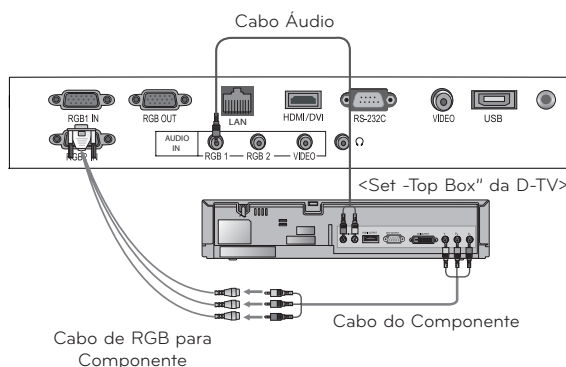
< Como ligar uma fonte de HDMI >

1. Ligue a **HDMI** do projector e a porta de saída HDMI da caixa de Sintonização D-TV com o cabo HDMI.
2. Ajuste a resolução do receptor DTV a um dos seguintes: Modo 480p(576p)/720p/1080i/1080p.



< Como ligar uma fonte de Componente >

1. Depois de ligar o cabo do Componente da caixa de Sintonização D-TV ao cabo RGB para Componente, ligue-o ao **RGB 1 IN** do projector.
 - * Quando ligar o cabo do Componente, faça corresponder as cores da ligação com o cabo do Componente.(Y=verde, PB=azul, PR =vermelho)
2. Ligue os conectores de entrada de **AUDIO IN RGB 1** do projector às conexões de saída da fonte áudio com um cabo áudio.
 - * Também pode ligar à porta RGB 2 IN.



Função vídeo em 3D.

* A Imagem em 3D é uma tecnologia que utiliza a paralaxe de ambos os olhos, para fazer com que uma imagem seja percebida como um sólido.

Antes de ver a imagens em 3D

Enquanto ver a imagens em 3D



Aviso

- ▶ Não ver imagens em 3D a uma curta distância por um longo período de tempo. Pode prejudicar a acuidade visual.
- ▶ O uso de óculos 3D pode causar tonturas, se os utilizar para ver uma projecção numa tela ou jogar um vídeo, durante um longo período de tempo.
- ▶ Por favor, não ver imagens em 3D em qualquer um dos seguintes casos: se for uma mulher grávida, se for um idoso, se tiver problemas cardíacos, se tiver náuseas com frequência, ou se estiver alcoolizado.
- ▶ A Imagem em 3D pode ser entendida como a realidade, o que pode provocar espanto ou entusiasmo.
- ▶ Não colocar objectos que possam ser facilmente quebrados ou que possam provocar danos ao ver a imagem em 3D.
- ▶ A Imagem em 3D pode ser entendida como a realidade e provocar danos materiais ou humanos.
- ▶ Por favor, evitar que as crianças menores de 5 anos, vejam imagens em 3D. Pode impedir o desenvolvimento da acuidade visual.
- ▶ Aviso para a possibilidade de convulsão fotossensível.

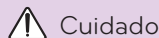
Algumas pessoas podem sofrer convulsões ao ver uma imagem específica num jogo de vídeo, uma imagem a piscar continuamente, ou uma imagem com um padrão específico. Em caso de histórico pessoal ou familiar de epilepsia ou convulsões, deve consultar o médico antes de ver a imagem em 3D. Se sentir algum dos seguintes sintomas enquanto estiver a ver imagens em 3D, por favor, parar logo de ver e descansar um pouco.

- Sensação de névoa, mudanças na visão, instabilidade nos olhos ou o rosto, movimento inconsciente, convulsões, perda de consciência, confusão, perda do sentido de direcção, ou náusea. Se um ou mais desses sintomas persistir, deve consultar um médico.

Seguir as medidas de precaução pode reduzir o risco de convulsão, causado pela observação de imagens em 3D.

- Descansar entre 5 a 15 minutos após uma hora de observação.
- Verificar após a correção da visão, se cada um dos olhos tem uma visão diferente.
- Ver as imagens em 3D ao nível dos olhos e em frente.
- Se sentir dor de cabeça, fadiga, ou náuseas, por favor, parar de ver e descansar.
- Não prestar atenção por muito tempo quando estiver com sono, cansado ou doente.

Enquanto ver imagens em 3D



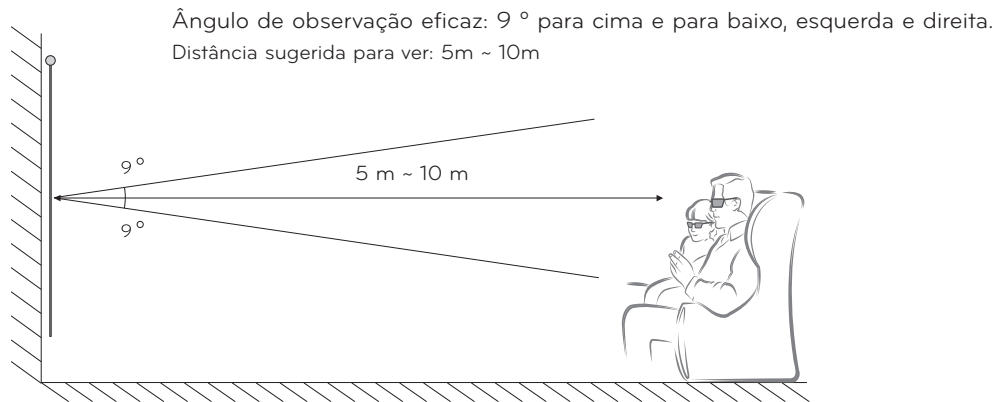
Cuidado

- ▶ Por favor ter um cuidado extra, quando as crianças estão a ver.

Verificar estes tópicos quando ver imagens em 3D

- ▶ Por favor, ver a imagem dentro de um ângulo e distância efectivos.
- ▶ Pode não ser visto em 3D, se estiver fora do ângulo ou a da distância efectivos. Não irá ser visto se estiver deitado.
- ▶ Pode haver maior sobreposição de imagens durante a operação inicial, depois de ligar a energia. É preciso tempo para a optimização.
- ▶ Se olhar fixamente para outro lugar e depois olhar novamente para a imagem em 3D, vai talvez necessitar de algum tempo para ver em 3D.
- ▶ Se ver sob luz fluorescente (50Hz ~ 60Hz), luz tricromática, ou perto de uma janela, a imagem pode piscar. Neste caso, utilizar cortinas para bloquear a luz do sol e escurecer a iluminação.
- ▶ Usar óculos 3D do tipo DLP-LINK (DLP Ready)
- ▶ Se houver obstáculos entre o projector e os óculos 3D, as imagens 3D podem não ser totalmente apreciadas.
- ▶ Por favor, instalar o projector, o mais distante quanto possível de outros dispositivos.

Para ver imagens em 3D



* As condições de observação em 3D são baseadas numa câmara escura

Note!

- Alguns menus podem não funcionar enquanto ver imagens em 3D
- Escolher o formato suportado e correcto de imagem 3D, para desfrutar plenamente da imagem 3D.

Como usar óculos 3D do tipo DLP-LINK (DLP Ready)

1. Enquanto ver a imagem em 3D no projector, pressionar um botão sobre os óculos.
2. Quando for pressionado, os óculos irão começar a piscar e sincronizar com a imagem em 3D. (Piscar é método de operação dos óculos 3D do tipo DLP-LINK (DLP Ready) e pode variar de acordo com a sua variedade.)
3. Se continuarem a piscar ou se os óculos tiverem tem outro problema, desligar a luz no quarto enquanto ver. Entre em contacto com vendedor para perguntas sobre óculos 3D.

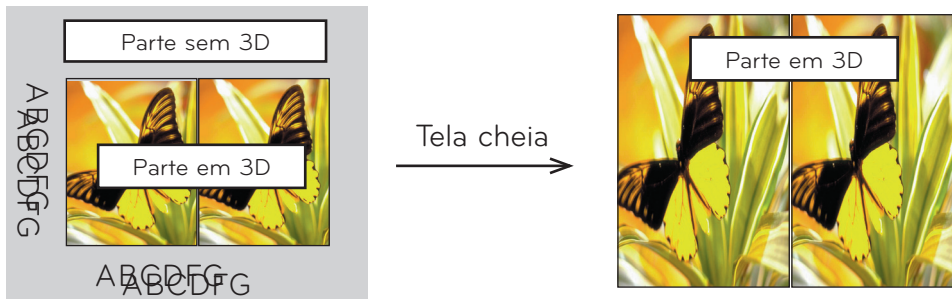
Como ver a imagem em 3D

1. Reproduzir os conteúdos da imagem em 3D. Por favor consultar o seguinte para ajuda sobre formato da imagem de entrada em 3D.

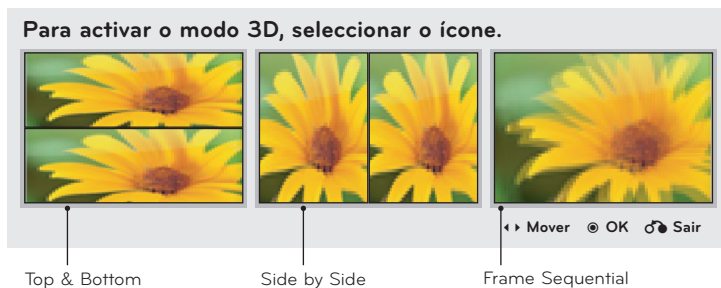
	Sinal	Resolução	Frequência Vertical (Hz)	Formatos de vídeo em 3D que podem ser reproduzidos
HDMI	720p	1280x720	60	HDMI (V1.4 com HDMI 3D) Frame Packing, Side by Side, Top & Bottom, Frame Sequential
			50	HDMI (V1.4 com HDMI 3D) Frame Packing, Side by Side, Top & Bottom
	1080i	1920x1080	50/60	Side by Side, Top & Bottom
	1080p	1920x1080	24/30	HDMI (V1.4 com HDMI 3D) Frame Packing, Side by Side, Top & Bottom
			60	HDMI (V1.4 com HDMI 3D) Frame Packing, Side by Side, Top & Bottom, Frame Sequential
			50	HDMI (V1.4 com HDMI 3D) Frame Packing, Side by Side, Top & Bottom.
HDMI-PC RGB-PC	XGA	1024x768	60	Side by Side, Top & Bottom, Frame Sequential

- Para reproduzir imagem de entrada em 3D no formato de Frame Packing ,os conteúdos multimédia e o leitor devem suportar HDMI (versão 3D 1.4) formato Frame Packing.
- Imagem de entrada HDMI (versão 3D 1.4) formato Frame Packing é automaticamente convertido em imagem 3D.

2. RGB-PC devem pressionar o botão de correcção automática no controlo remoto antes de ver a imagem em 3D.
(Consultar "conexão com o PC" na página 17 para HDMI, saída de som do PC)
3. Ao ver a imagem em 3D com HDMI-PC ou PC-RGB, a parte 3D (papel de parede, explorer, etc) não será mostrada na fase dual (fenómeno sobreposição). Então, vai precisar de reproduzir a imagem no modo "tela cheia" do leitor de vídeo.



4. Pressionar o botão da imagem em 3D
5. Pressionar o botão <, > para seleccionar a mesma forma na tela do projector e usar os óculos 3D.



6. Enquanto ver a imagem em 3D do projector, pressionar um botão sobre os óculos.
7. Pode converter a esquerda / direita da imagem, ao pressionar o botão de selecção L / R. Seleccionar a imagem que se vê melhor.
 - Ao pressionar o botão de imagem 3D enquanto ver, a imagem 3D irá converter para imagem normal.
8. Imagem 3D só suporta formato 4:3

<Função Controlo Remoto está apenas operacional em modo 3D>

Modo 3D	Top & Bottom	Side by Side	Frame Sequential	Frame Packing
POWER	O	O	O	O
INPUT	X	X	X	O
3D	O	O	O	X
L/R	O	O	O	O
VOL ^/V	O	O	O	O
MUTE	O	O	O	O
USB	X	X	X	X
PAGE ^/V	X	X	X	X
RATIO	X	X	X	X
MENU	X	X	X	X
AUTO	X	X	X	X
Q.MENU	X	X	X	X
MARK	X	X	X	X
SLEEP	X	X	X	X
BACK	O	O	O	O
STILL	X	X	X	X
KEYSTONE	X	X	X	X
ZOOM	X	X	X	X
TIMER	X	X	X	X

Funções

* Neste manual, as OSD (Informações no Ecrã) podem ser diferentes das que existem no seu Projector.

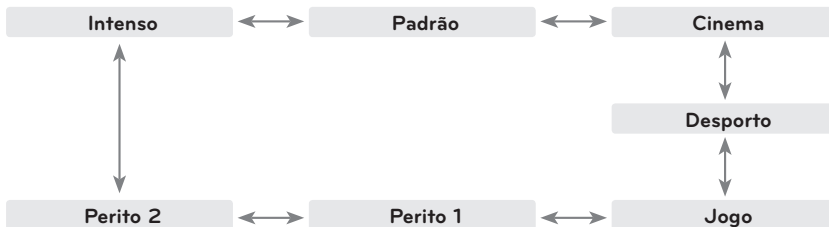
* Este guia de utilização explica essencialmente o funcionamento do modo RGB (PC).

Menu Opções IMAGEM

Modo de imagem

* Utilize o Modo de imagem para definir a apresentação da melhor aparência de imagem possível no projector.

1. Prima o botão **Q.MENU** no controlo remoto.
2. Prima os botões **<**, **>** para passar para o **Modo de imagem**.
3. Prima o botão **∧**, **∨** para alternar as definições de imagem predefinidas.

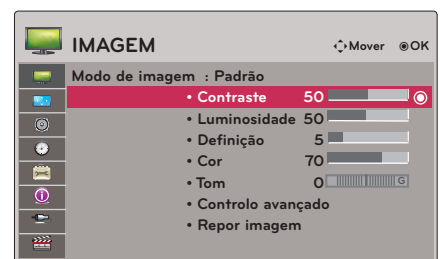


- Pode aceder a esta função através do botão **MENU**.
- Prima o botão **BACK** (Retroceder) para sair do menu no ecrã.



Ajuste do Modo imagem

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá para **IMAGEM** com os botões **∧**, **∨**, **<**, **>** e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões **∧**, **∨** para passar para a função pretendida e prima o botão **OK**.
3. Utilize os botões **<**, **>** para fazer os ajustes pretendidos e em seguida prima o botão **OK**.



- Poderá definir diferentes valores de imagem para cada tipo de entrada e **Modo de imagem**.
- Guardar após a realização dos ajustes fará com que seja visualizado (**Utilizador**) no **Modo de imagem** ajustado. (excepto **Perito 1/2**)
- Seleccione **Repor imagem** para cada **Modo de imagem** para repor as definições originais de fábrica.
- Prima o botão **BACK** (Retroceder) para sair do menu no ecrã.

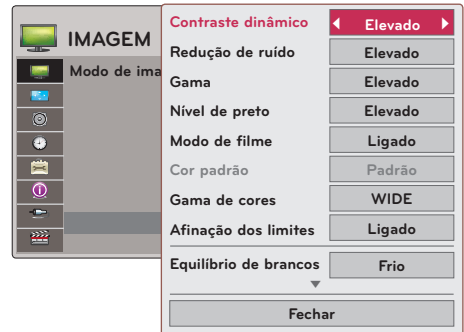
Função de Controlo avançado

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá para **IMAGEM** com os botões \wedge , \vee , \lt , \gt e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para passar para **Controlo avançado** e prima o botão **OK**.
3. Passe para o item pretendido com os botões \wedge , \vee .
4. Utilize os botões \lt , \gt para fazer os ajustes pretendidos e em seguida prima o botão **OK**.
 - Poderá definir diferentes valores de imagem para cada tipo de entrada e **Modo de imagem**.
 - Seleccione **Repor imagem** para cada **Modo de imagem** para repor as definições originais de fábrica.
 - Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.

< Quando **Modo de imagem** está em **Intenso/Padrão/Cinema/Desporto/Jogo** >



< Quando **Modo de imagem** está em **Perito 1/2** >



Temperatura de cor	- Esta função activa Intenso/Padrão/Cinema/Desporto/Jogo . • Ajuste para quente para enriquecer as cores mais quentes tais como o vermelho, ou ajuste para frio para tornar a imagem azulada.
Contraste dinâmico	• Ajusta o contraste para o manter no melhor nível, de acordo com a luminosidade do ecrã. A imagem é melhorada iluminando as partes mais brilhantes e escurecendo as partes mais escuras.
Contraste de cor	- Esta função activa Intenso/Padrão/Cinema/Desporto/Jogo . • Ajusta as cores do ecrã para que fiquem mais vivas, ricas e límpidas. Esta característica enriquece a cor, saturação e a luminosidade de maneira a que o vermelho, o azul, o verde e o branco pareçam mais vívidos.
Redução de ruído	• Reduz o ruído do ecrã sem comprometer a qualidade do vídeo.
Gama	Baixo: Torna a área do nível escuro e cinza médio da imagem mais luminosa. Médio: Apresenta níveis da imagem original. Elevado: Torna a área do nível escuro e cinza médio da imagem mais escura. • Apenas é possível ajustar a luminosidade da área escura e do nível de cinzento médio da imagem.
Nível de preto	Baixo: O reflexo do ecrã fica mais escuro. Elevado: O reflexo do ecrã fica mais luminoso. • Ajuste o nível de preto do ecrã para o nível adequado. • Esta característica não está activa no modo RGB.
Brilliant Color™	Esta função aumenta a luminosidade total do ecrã ou diminui-a um pouco para tornar a escala de cinzas mais rica.
Melhora dos brancos	- O valor predefinido pode alterar-se dependendo do modo de entrada. - A melhora dos brancos pode ser ajustada de 0 a 10. - Ajustar para uma definição mais elevada para conseguir uma imagem mais luminosa. Ajustar para uma definição mais baixa para uma imagem mais escura.
Modo de filme	• Torna os vídeos gravados em filme mais naturais, eliminando o efeito de trepidação. • Os filmes DVD e Blu-ray são filmados em 24 frames por segundo.

Gama de cores	<p>Padrão: Apresenta a área de cor padrão</p> <p>WIDE: Modo para usar e ajustar a área de cores ricas do ecrã.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maximiza a utilização da cor para aumentar a qualidade da mesma.
Afinação dos limites	<ul style="list-style-type: none"> • Apresenta os cantos do vídeo mais claros e distintos, mas naturais.
Cor padrão	<ul style="list-style-type: none"> • Converte a cor de um vídeo diferente em cor HD.
Equilíbrio de brancos	<ul style="list-style-type: none"> - Esta função activa Perito 1/2. • Esta função permite ajustar a cor geral do ecrã de acordo com a sua preferência. <ul style="list-style-type: none"> a. Método: 2 Pontos <ul style="list-style-type: none"> - Padrão: Interior, Exterior - Vermelho/Verde/Contraste de Azul, Vermelho/Verde/Brilho de Azul: A gama de ajuste é de -50 a +50. b. Método: IRE 20 Pontos <ul style="list-style-type: none"> - Padrão: Interior, Exterior - IRE (Instituto de Engenharia Rádio) é a unidade para apresentar o tamanho do sinal de vídeo que pode ser ajustada entre 5, 10, 15 - 95, 100. É possível ajustar o Vermelho, Verde ou Azul de acordo com cada ajuste. - Vermelho/Verde/Azul: A gama de ajuste é -50 - +50.
Sistema de gestão de cores	<ul style="list-style-type: none"> - Esta função activa Perito 1/2. • Tal como a ferramenta usada pelos especialistas para efectuarem os ajustes usando os padrões de teste, esta função não afecta outras cores mas pode ser usada para ajustar selectivamente as 6 áreas de cor (Vermelho/Verde/Azul/Ciano/Magenta/Amarelo). A diferença de cor pode não ser distinta mesmo quando faz os ajustes para o vídeo geral. Ajusta Vermelho/Verde/Azul/Amarelo/Ciano/Magenta. <ul style="list-style-type: none"> - Cor Vermelha/Verde/Azul/Amarela/Ciano, Magenta: A gama de ajuste é -30 ~ +30. - Red/Verde/Azul/Amarela/Ciano, Magenta: A gama de ajuste é -30 ~ +30. - Esta característica não está activa no modo PC.

Função Temperatura de cor

1. Prima o botão **BLANK** no controlo remoto.
2. Prima os botões **<**, **>** para mudar para **Temperatura de cor**.
3. Prima o botão **^**, **v** para alternar as definições de imagem predefinidas.



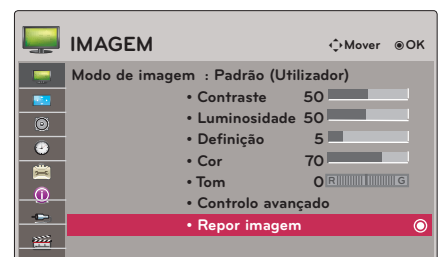
- Esta função activa **Intenso/Padrão/Cinema/Desporto/Jogo**.
- Pode utilizar esta função através do botão **MENU**.
- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



Função Repor imagem

* Permite que as funções **IMAGEM** para cada entrada e **Modo de imagem** sejam repostas para as definições originais de fábrica.

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá a **IMAGEM** com os botões **^**, **v**, **<**, **>** e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões **^**, **v** para passar para **Repor imagem** e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões **<**, **>** para ir para **Sim** e prima o botão **OK**.



- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.

Menu Opções ECRÃ

Alterar o Modo de projecção

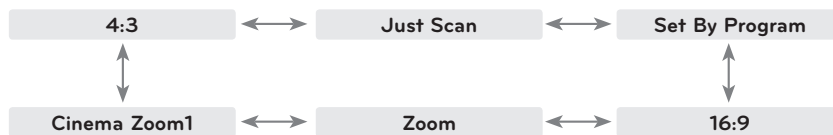
* Esta função gira a imagem projectada para baixo ou na horizontal.

1. Prima o botão **Q.MENU** no controlo remoto.
2. Prima os botões **<**, **>** para mudar para **Modo de projecção**.
3. Prima o botão **∧**, **∨** para seleccionar o item desejado.
 - Seleccionar **Traseiro** quando projectar a partir da parte posterior de um ecrã transparente adquirido separadamente.
 - Seleccionar **Tecto** quando instalar o produto no tecto.
 - Quando o **Modo de projecção** é **Traseiro/Tecto**, a esquerda/direita dos altifalantes muda automaticamente.
 - Pode utilizar esta função através do botão **MENU**.
 - Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



Utilizar a Função proporção

Prima o botão **RATIO (Proporção)** para seleccionar o formato de ecrã pretendido.



- Dependendo dos sinais de entrada, algumas opções podem não estar disponíveis.
- Pode utilizar esta função através do botão **MENU**.
- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.

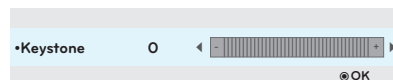


Utilizar a função Keystone

* Utilize esta função quando o ecrã não formar um ângulo recto com o projector e a imagem apresentar um formato trapezoidal.

* Utilize apenas a função **Keystone** de Imagem quando não conseguir obter o melhor ângulo de projecção.

1. Prima o botão **KEYSTONE** no controlo remoto.
2. Prima os botões **<**, **>** para ajustar as condições do ecrã como desejar.
 - **Keystone** pode ser ajustado de **-40** a **40**.
 - Pode aceder a esta função através do botão **MENU**.
 - Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



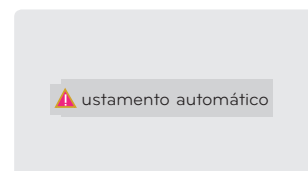
Função de ajustamento automático

* Esta função garante a obtenção da melhor qualidade de vídeo possível ao ajustar automaticamente o tamanho horizontal e a sincronização da imagem.

* A função Tracking automático funciona apenas com entradas RGB PC.

Prima o botão **AUTO** no controlo remoto.

- Se fizer ajustes de ecrã para um vídeo a partir de sinais gráficos de PC, poderá não obter um estado óptimo. Active a função **Ajustamento automático** para uma imagem fixa.
- Pode aceder a esta função através do botão **MENU**.



Função Config. RGB

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá a **ECRÃ** com os botões \wedge , \vee , \lt , \gt e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para passar para **Config. RGB** e prima o botão **OK**.
3. Passe para o item pretendido com os botões \wedge , \vee e depois prima o botão \gt .
4. Prima o botão \wedge , \vee , \lt , \gt para ajustar as condições do ecrã conforme pretendido e em seguida prima **OK**.



- A opção **Resolução** permite optar por uma resolução de 768 (1024x768/1280x768/1360x768, 60 Hz) ou de 1050 (1400x1050/1600x1050, 60 Hz).
- Prima o botão **BACK** para sair do menu no ecrã.

Utilizar a função Zoom digital

* Esta função está apenas disponível no modo de entrada RGB. Os valores de Zoom +/- de Posição voltam aos valores predefinidos quando alterar a FONTE ou o sinal de entrada, ou quando desligar o projector.

Ajustar o Zoom

1. Prima o botão **ZOOM** no controlo remoto.
2. Prima os botões \wedge , \vee para seleccionar o item **Zoom**.
3. **Prima os botões \lt , \gt para ajustar o Zoom** da maneira que preferir.
 - Pode ajustar o Zoom +/- em incrementos de 5% de 100% a 250%.
 - Prima o botão **BACK** para sair do menu no ecrã.

Ajustar a Posição

1. Prima o botão **ZOOM** no controlo remoto.
2. Prima os botões \wedge , \vee para seleccionar o item **Posição**.
3. Prima o botão **OK**. Quando a janela apresentada abaixo aparecer no canto inferior direito do ecrã, prima os botões \wedge , \vee , \lt , \gt para ajustar a posição. Quando a seta ficar preta, foi alcançado o ajuste máximo e não é possível realizar mais nenhum ajuste.
 - A **Posição** é activada apenas quando o **Zoom** está definido para mais
 - **de 105%**. Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.

Utilizar a função Imagem parada

1. Prima o botão **STILL** (Imagem parada) no controlo remoto.
 - * Pode imobilizar a entrada de imagem.



< Imagem em movimento >



< Imagem parada >

2. Para sair da função Imagem parada, prima qualquer botão.
 - * A função Imagem parada termina automaticamente após cerca de 10 minutos.

Menu Opções SOM

Ajuste do volume

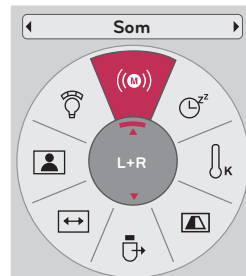
Prima o botão **VOLUME** \wedge , \vee no controlo remoto.

Função Áudio

1. Prima o botão **Q.MENU** no controlo remoto.
2. Prima os botões $<$, $>$ para ir para **Áudio**.
3. Prima o botão \wedge , \vee para seleccionar o item desejado.



- Esta função activa o auscultador se este se encontrar conectado.
- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.

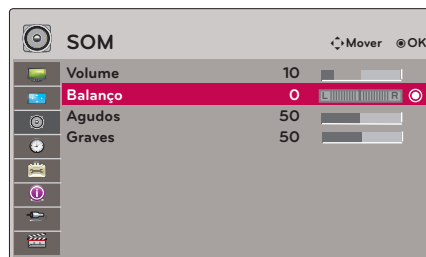


Ajustar balanço

* Ajuste o som do altifalante esquerdo/direito de acordo com as suas preferências e a situação do local.

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá a **SOM** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para passar para **Balanço** e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões $<$, $>$ para ajustar o equilíbrio áudio e prima o botão **OK**.

- Prima o botão **BACK** para sair do menu no ecrã.

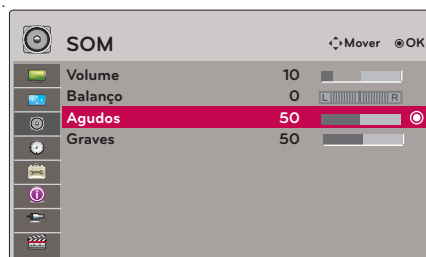


Ajuste de Agudos

* Ajuste os agudos de acordo com as suas preferências e a situação do local.

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá a **SOM** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para passar para **Agudos** e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões $<$, $>$ para ajustar os agudos e prima o botão **OK**.

- Prima o botão **BACK** para sair do menu no ecrã.

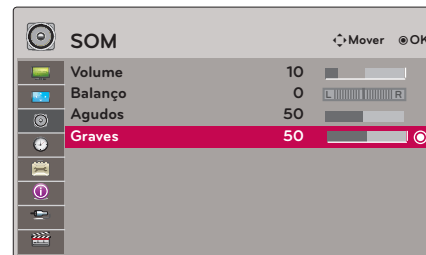


Ajustar os graves

* Ajuste os agudos de acordo com as suas preferências e a situação do local.

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá a **SOM** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para ir para **Graves** e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões $<$, $>$ para ajustar os agudos e prima o botão **OK**.

- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.

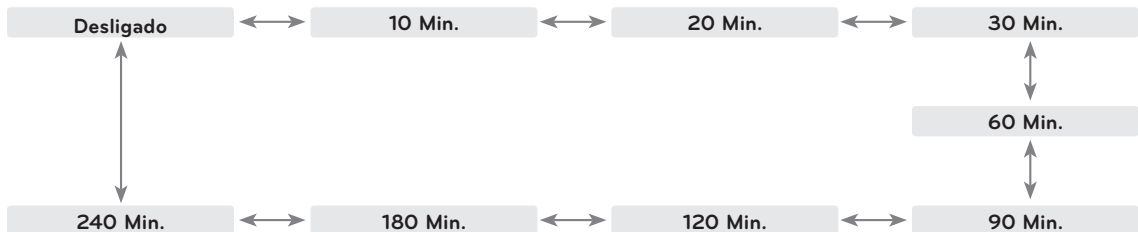


Menu Opções HORA

Função Temporizador

* O temporizador de espera desliga o projector à hora programada.

1. Prima o botão **Q.MENU** no controlo remoto.
2. Prima os botões **<**, **>** para ir para o **Temporizador**.
3. Prima os botões **^**, **v** para seleccionar o estado do ecrã que pretende.



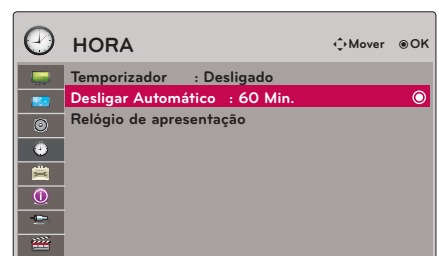
- Pode utilizar esta função através do botão **MENU**.
- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.

Função Desligar automático

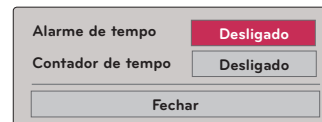
* Esta função desliga automaticamente o projector quando chegar ao tempo predeterminado e não houver sinal.

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá a **HORA** com os botões **^**, **v**, **<**, **>** e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões **^**, **v** para passar para **Desligar automático** e prima o botão **OK**.
3. Passe para o item pretendido com os botões **^**, **v** e depois prima o botão **OK**.

- Prima o botão **BACK** para sair do menu no ecrã.



Função Relógio de apresentação

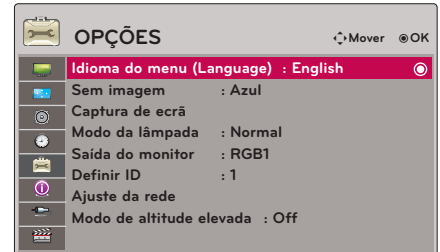


1. Prima o botão **TIMER** (temporizador) no controlo remoto.
2. Prima os botões \wedge , \vee para seleccionar o item **Alarme de tempo** ou **Contador de tempo**.
3. Prima os botões $<$, $>$ para seleccionar o tempo predefinido desejado.
4. O temporizador começa a funcionar se seleccionar uma hora específica.
 - Função de Alarme de tempo: se seleccionar uma hora específica, é apresentada em unidades de minutos. Após 1 minuto, o tempo restante é apresentado no ecrã em baixo à direita e, em seguida, desaparece passados 5 segundos. Quando o tempo restante é apresentado, outro OSD do Windows é encerrado. Quando é alcançado o tempo definido, a mensagem '0 minute' (0 minutos) vibra 10 vezes com intervalos de 1 segundo e depois desaparece.
 - Função Contador de tempo: se seleccionar uma hora específica, continua a ser apresentado em unidades de minutos (') e segundos(''). Mesmo que surja outra janela OSD do Windows, o tempo restante é apresentado novamente depois de a janela ser fechada. Quando é alcançado o tempo definido 0' 00" vibra 10 vezes em intervalos de 1 segundo e, em seguida, desaparece.
5. Se o tempo definido desaparecer devido à utilização de outros menus, prima o botão **TIMER** num controlo remoto para apresentar a hora definida novamente.
 - As funções de Alarme de tempo e Contador de tempo não podem ser utilizadas em simultâneo.
 - A função Alarme de tempo pode ser definida de 5 a 60 minutos em intervalos de 5 minutos (Off (desligado), 5, 10, 15, 20,,55, 60 minutos).
 - A função Contador de tempo pode ser definida de 1 a 10 minutos em intervalos de 1 minuto e de 10 a 60 minutos em intervalos de 5 minutos (Off (desligado), 1, 2, 3, 4,, 8, 9, 10, 15, 20, 25,, 55, 60 minutos).
 - Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.

Menu Opções OPÇÕES

Seleccionar o idioma

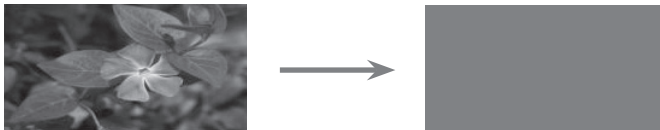
1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá para **OPÇÕES** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para passar para **Idioma do menu (Language)** e prima o botão **OK**.
3. Passe para o item pretendido com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e depois prima o botão **OK**.
 - As Informações no ecrã (OSD) são apresentadas no idioma seleccionado.
 - Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



Utilizar a função Sem imagem

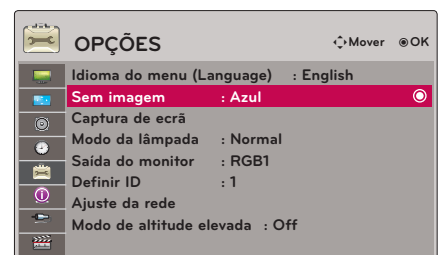
* Esta função pode ser eficaz se necessitar de obter a atenção da assistência durante apresentações, reuniões ou encontros.

1. Prima o botão **BLANK** (Sem imagem) no controlo remoto.
 - O ecrã desliga-se e assume uma cor de fundo.
 - Pode seleccionar a cor de fundo. (Consulte a secção '**Seleccionar imagem em branco**')
2. Prima qualquer botão para cancelar a função Sem imagem.
 - Para desligar temporariamente a lâmpada, prima **BLANK** no controlo remoto. Não bloqueie a lente de projecção com quaisquer objectos se o projector estiver em funcionamento, porque tal pode fazer com que os objectos aqueçam e fiquem deformados, ou mesmo causar um incêndio.



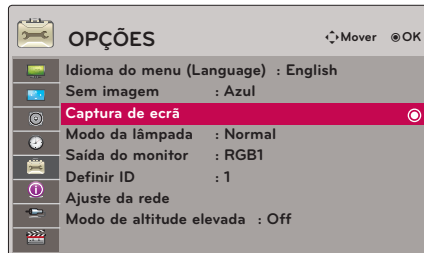
Seleccionar Sem imagem

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá para **OPÇÕES** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para passar para **Sem imagem** e prima o botão **OK**.
3. Passe para o item pretendido com os botões \wedge , \vee e depois prima o botão **OK**.
 - A imagem de fundo será alterada para a imagem seleccionada da função Sem imagem.
 - Se não existir Captura de ecrã, seleccionar a **Captura de imagem** irá apresentar o Logo.
 - Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



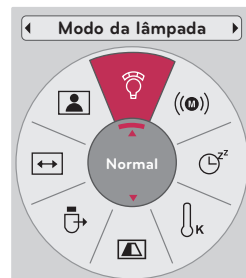
Função Captura de ecrã

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá para **OPÇÕES** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para passar para **Captura de ecrã** e prima o botão **OK**.
 - Apenas pode ser seleccionada quando existe um sinal de entrada.
 - Demora até 2 minutos para capturar o ecrã.
 - Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



Para ajustar a luminosidade do ecrã

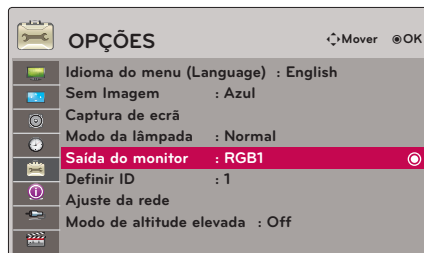
1. Prima o botão **BLANK** no controlo remoto.
2. Prima os botões $<$, $>$ para mudar para **Modo da lâmpada**.
3. Prima os botões $<$, $>$ para seleccionar **Normal** ou **Económico**.
 - Esta função não está disponível em modo 3D ou quando a lâmpada superar os 35°C.
 - Pode aceder a esta função através do botão **MENU**.
 - Prima o botão **BACK** para sair do menu no ecrã.



Utilizar a função Saída do monitor

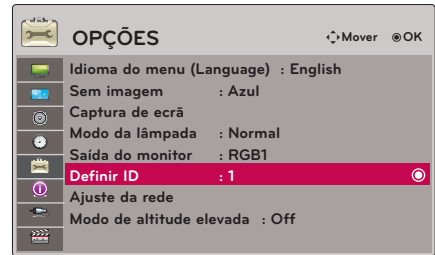
* Pode seleccionar qualquer uma das duas entradas RGB.

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá a **OPÇÕES** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para ir para **Saída do monitor** e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões $<$, $>$ para seleccionar **RGB1**, **RGB2** ou **Auto**.
 - O modo **Auto** é o modo de saída da imagem que está a visualizar actualmente a entrar na entrada **RGB1** ou **RGB2**.
 - Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



Definição de ID

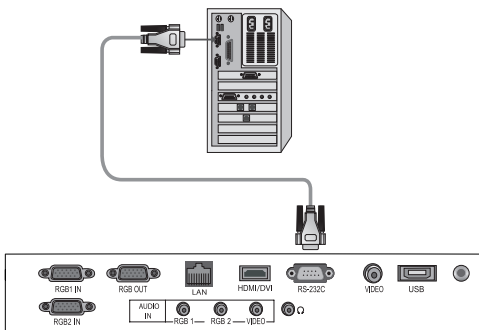
1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá para **OPÇÕES** com os botões \wedge , \vee , \lt , \gt e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para ir para **Definição de ID** e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões \lt , \gt para seleccionar o número desejado. Prima o botão **OK** para guardar o número seleccionado.



- O alcance de ajuste da **Definição de ID** é 1~99.
- Apenas o projector com o número de ID especificado irá funcionar com o controlo remoto.
- Prima o botão **BACK** para sair do menu no ecrã.

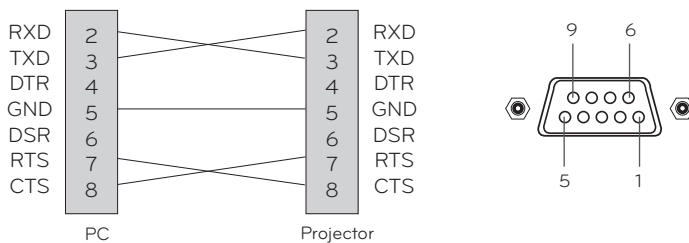
Para ligar com uma comunicação de série

- Ligue a porta de série do PC à entrada RS-232C no painel posterior do projector.
- O cabo RS-232C não é fornecido com o projector.



- Utilize o cabo RS232C para controlar o projector externamente (Consulte a Imagem 1).

<Fig.1, Cabo de interface RS-232>



* Pino 1, 9 sem ligação



Configuração dos parâmetros de comunicação

- Taxa de transmissão: 9600 bps (UART)
- Comprimento de dados: 8 bits
- Paridade: nenhuma
- Bit de paragem: 1 bit
- Controlo de fluxo: nenhum
- Código de comunicação: Código ASCII

Lista de referência de comandos

	Comando 1	Comando 2	Dados (Hexadecimal)	Mapeamento real de dados
01.Power	k	a	0 ~ 1	-
02.Aspect Ratio	k	c	*	-
03.Blank Image	k	d	0 ~ 1	-
04. Contrast	k	g	0 ~ 64	1
05. Brightness	k	h	0 ~ 64	1
06. Color	k	i	0 ~ 64	1
07.Tint	k	j	0 ~ 64	2
08. Sharpness	k	k	0 ~ 64	1
09. OSD Select	k	l	0 ~ 1	-
10. Remote Control Lock / Key Lock	k	m	0 ~ 1	-
11. Color Temp.	k	u	0 ~ 3	-
12.Lamp Mode	n	p	0 ~ 1	-
13. Auto Configure	j	u	1	-
14. Input Select	x	b	*	-
15. Key	m	c	Código de chave	-

* Consulte as informações detalhadas acerca dos dados com a marca [*].

Protocolo de comunicação

* Mapeamento real de dados 1

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
0	0	21	15	41	29	61	3d	81	51
1	1	22	16	42	2a	62	3e	82	52
2	2	23	17	43	2b	63	3f	83	53
3	3	24	18	44	2c	64	40	84	54
4	4	25	19	45	2d	65	41	85	55
5	5	26	1a	46	2e	66	42	86	56
6	6	27	1b	47	2f	67	43	87	57
7	7	28	1c	48	30	68	44	88	58
8	8	29	1d	49	31	69	45	89	59
9	9	30	1e	50	32	70	46	90	5a
10	a	31	1f	51	33	71	47	91	5b
11	b	32	20	52	34	72	48	92	5c
12	c	33	21	53	35	73	49	93	5d
13	d	34	22	54	36	74	4a	94	5e
14	e	35	23	55	37	75	4b	95	5f
15	f	36	24	56	38	76	4c	96	60
16	10	37	25	57	39	77	4d	97	61
17	11	38	26	58	3a	78	4e	98	62
18	12	39	27	59	3b	79	4f	99	63
19	13	40	28	60	3c	80	50	100	64

* Mapeamento real de dados 2

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
-50	0	-29	15	-9	29	11	3d	31	51
-49	1	-28	16	-8	2a	12	3e	32	52
-48	2	-27	17	-7	2b	13	3f	33	53
-47	3	-26	18	-6	2c	14	40	34	54
-46	4	-25	19	-5	2d	15	41	35	55
-45	5	-24	1a	-4	2e	16	42	36	56
-44	6	-23	1b	-3	2f	17	43	37	57
-43	7	-22	1c	-2	30	18	44	38	58
-42	8	-21	1d	-1	31	19	45	39	59
-41	9	-20	1e	0	32	20	46	40	5a
-40	a	-19	1f	1	33	21	47	41	5b
-39	b	-18	20	2	34	22	48	42	5c
-38	c	-17	21	3	35	23	49	43	5d
-37	d	-16	22	4	36	24	4a	44	5e
-36	e	-15	23	5	37	25	4b	45	5f
-35	f	-14	24	6	38	26	4c	46	60
-34	10	-13	25	7	39	27	4d	47	61
-33	11	-12	26	8	3a	28	4e	48	62
-32	12	-11	27	9	3b	29	4f	49	63
-31	13	-10	28	10	3c	30	50	50	64

1. Transmissão

```
[Command1][Command2][ ][Set ID][ ][Data][Cr]
```

- * [Command 1] : Primeiro comando para controlar o aparelho. (k, j, x, ASCII código, 1 Caracter)
- * [Command 2] : Segundo comando para controlar o aparelho. (ASCII código, 1 Caracter)
- * [Set ID] : Pode ajustar a ID definida para seleccionar a ID do projector desejado no menu especial. Visualizar a página anterior. Intervalo de ajustes 1 ~ 99. Quando selecciona Definir ID '0', todos os projectores conectados serão controlados. Consulte 'Real data mapping 1'.
- * [DATA]: Para transmitir os dados de comando. Transmite 2 caracteres quando o código ASCII é organizado.
* Transmite dados 'FF' para ler o estado do comando.
- * [Cr] : Transporte de devolução
Código ASCII '0x0D'
- * [] : O código ASCII corresponde a "Space Bar" relativo à classificação do aparelho, Defina a ID e os Dados.

2. Conhecimento recebido

```
[Command2][ ][Set ID][ ][OK][Data][x]
```

* O projector transmite ACK (conhecimento) baseado neste formato quando recebe informações normais. Neste caso se os dados estiverem em modo de leitura, irá apresentar os dados do estado presente. Se se encontrar em modo de escrita, irá devolver os dados do PC.

3. Erro de Conhecimento

```
[Command2][ ][Set ID][ ][NG][Data][x]
```

* O projector transmite ACK (conhecimento) baseado neste formato quando recebe informações de dados anormais através de funções não compatíveis ou erros de comunicação.

- Dados [1]: Código llegal (Este comando não é suportado.)
 [2]: Função não suportada (Esta função não funciona.)
 [3]: Aguarde e volte a tentar (Tente novamente alguns minutos mais tarde.)

01. Alimentação (Command:ka)

→ Para controlar o botão de ligar/desligar do Projector.

Transmissão

```
[k][a][ ][ ][Set ID][ ][Data][Cr]
```

Dados 0: Desligar
 1: Ligar

Voltar

```
[a][ ][ ][Set ID][ ][OK][Data][x]
```

Dados 0: Desligar
 1: Ligar

→ Apresentar o estado Ligado/Desligado

Transmissão

```
[k][a][ ][ ][Set ID][ ][FF][Cr]
```

Confirmação

```
[a][ ][ ][Set ID][ ][OK][Data][x]
```

Dados 0: Desligar
 1: Ligar

* Da mesma forma, se outras funções transmitirem dados '0xFF' baseados neste formato, Os dados de Conhecimento apresentam o estado acerca de cada função.

02. Aspecto Rácio (Command:kc)

→ Para ajustar o formato do ecrã.

Transmissão

```
[k][c][ ][ ][Set ID][ ][Data][Cr]
```

Data 1 : 4:3	2 : 16:9
4 : Zoom	6 : Set by Program
9: Just Scan	10: Cinema Zoom1
11: Cinema Zoom2	12: Cinema Zoom3
13: Cinema Zoom4	14: Cinema Zoom5
15: Cinema Zoom6	16: Cinema Zoom7
17: Cinema Zoom8	18: Cinema Zoom9
19: Cinema Zoom10	1A: Cinema Zoom11
1B: Cinema Zoom12	1C: Cinema Zoom13
1D: Cinema Zoom14	1E: Cinema Zoom15
1F: Cinema Zoom16	

Confirmação

```
[c][ ][ ][Set ID][ ][OK][Data][x]
```

Data 1 : 4:3	2 : 16:9
4 : Zoom	6 : Set by Program
9: Just Scan	10: Cinema Zoom1
11: Cinema Zoom2	12: Cinema Zoom3
13: Cinema Zoom4	14: Cinema Zoom5
15: Cinema Zoom6	16: Cinema Zoom7
17: Cinema Zoom8	18: Cinema Zoom9
19: Cinema Zoom10	1A: Cinema Zoom11
1B: Cinema Zoom12	1C: Cinema Zoom13
1D: Cinema Zoom14	1E: Cinema Zoom15
1F: Cinema Zoom16	

03. Ecrã Sem Som (Command:kd)

→ Para Ligar/Desligar o Ecrã sem som

Transmissão

[k] [d] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados 0: Ecrã Sem Som Desligado (Imagem Ligada)
1: Ecrã Sem Som Ligado (Imagem Desligada)

Confirmação

[d] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados 0: Ecrã Sem Som Desligado (Imagem Ligada)
1: Ecrã Sem Som Ligado (Imagem Desligada)

04. Contraste (Command:kg)

→ Para ajustar o contraste de ecrã.

Transmissão

[k] [g] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados Mínimo: 0 ~ Max : 64

Confirmação

[g] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados Mínimo: 0 ~ Max : 64

* Consulte 'Real data mapping 1'.

05. Brilho (Command:kh)

Transmissão

[k] [h] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados Mínimo: 0 ~ Max : 64

Confirmação

[h] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados Mínimo: 0 ~ Max : 64

* Consulte 'Real data mapping 1'.

06. Cor (Command:ki)

→ Para ajustar a cor do ecrã. (Video/Componente)

Transmissão

[k] [i] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados Mínimo: 0 ~ Max : 64

Confirmação

[i] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados Mínimo: 0 ~ Max : 64

* Consulte 'Real data mapping 1'.

07. Matiz (Command:kj)

→ Para ajustar a matiz do ecrã. (Video/Componente 60Hz ou sinal NTSC)

Transmissão

[k] [j] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados Vermelho: 0 ~ Verde: 64

Confirmação

[j] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados Vermelho: 0 ~ Verde: 64

* Consulte 'Real data mapping 1'.

08. Sharpness (Command:kk)

→ To adjust the screen sharpness.(Video/Component)

Transmission

[k] [k] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Min : 0 ~ Max : 64

Confirmação

[k] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data Min : 0 ~ Max : 64

* Refer to 'Real data mapping 1'.

09. Seleccionar OSD (Command:kl)

→ Para Ligar/Desligar o OSD

Transmissão

[k] [l] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados 0: Desligue o Modo OSD
1: Ligue o Modo OSD

Confirmação

[l] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados 0: Desligue o Modo OSD
1: Ligue o Modo OSD

10. Bloqueio do Controlo Remoto/ Bloqueio de Teclas (Command:km)

→ Para bloquear o painel frontal de controlos no projector e controlo remoto.

Transmissão

[k] [m] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados 0: Bloqueio Activo
1: Bloqueio inactivo

Confirmação

[m] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados 0: Bloqueio Activo
1: Bloqueio inactivo

* Caso o controlo remoto não se encontre em utilização, utilize este modo. Quando a o aparelho estiver Ligado/Desligado, o bloqueio de controlo externo é libertado.

11. Cor da Temperatura (Command:ku)

→ Ajusta a cor da temperatura. No entanto, a cor da temperatura não pode ser ajustada se o modo vídeo se encontrar em brilho ou golfe.

Transmissão

[k] [u] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados 0 : Normal 1 : Frio 2:Quente 4 : Natural

Confirmação

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados 0 : Normal 1 : Frio 2:Quente 4 : Natural

12. Modo Lâmpada (Command:np)

→ Para reduzir o consumo de energia do projector.

Transmissão

[n] [p] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados 0: Baixo Consumo Desligado
1: Baixo Consumo ligado

Confirmação

[p] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados 0: Baixo Consumo Desligado
1: Baixo Consumo ligado

13. Configuração Automática (Command:ju)

→ Para ajustar a posição de imagem e minimizar o tremor da imagem de forma automática. Funciona apenas em modo RGB.

Transmissão

[j] [u] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data 1(Dados 1): Para definir

Confirmação

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data 1(Dados 1): Para definir

14. Selecção de Entrada (Command:xb)

→ Para seleccionar a fonte de entrada para o Aparelho.

Transmissão

[x] [b] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados 20 : Video 40 : Componente1
41 : Componente2 60 : RGB1
61 : RGB2 90 : HDMI

Confirmação

[b] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Dados 20 : Video 40 : Componente1
41 : Componente2 60 : RGB1
61 : RGB2 90 : HDMI

15.Tecla (Command:mc)

→ Enviar Códigos Chave ou IV do controlo remoto.

Transmissão

[m] [c] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Dados Código Chave

Confirmação

[c] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

POWER	AD
INPUT	EF
3D	DC
L/R	DD
^	40
∨	41
>	06
<	07
● OK	44
VOL ^	02
VOL ∨	03
MUTE	09
USB	7C
PAGE ^	00
PAGE ∨	01
RATIO	79
MENU	43
AUTO	92
Q.MENU	45
MARK	1E
SLEEP	0E
BACK	28
STILL	BC
KEystone	A4
ZOOM	5C
TIMER	26
BLANK	84

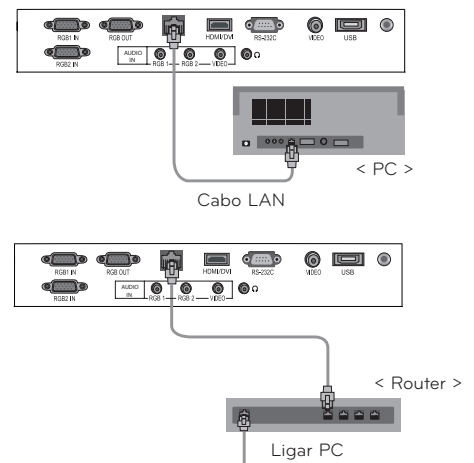
Configuração de rede

< NOTA >

- Utilize um cabo LAN padrão com este projector. Cat5 ou superior com um conector RJ45.
- Muitos problemas de ligação de rede durante a configuração podem frequentemente ser resolvidos definindo novamente o router ou o modem. Após ligar o leitor à rede doméstica, retire e/ou desligue rapidamente o cabo de alimentação do router ou modem de cabo da rede doméstica. Em seguida, insira e/ou ligue novamente o cabo de alimentação.
- É necessária uma porta LAN 10 Base-T ou 100 Base-TX para ligação a este projector. Se o seu serviço de Internet não permitir essa ligação, não poderá estabelecer a ligação ao projector.
- Para estabelecer ligação ao router sem fios, é necessário um router que suporte ligação sem fios, bem como a activação da função de ligação sem fios do router correspondente.
- Para ligar a um router sem fios, verifique as definições de SSID e de segurança do router sem fios. Consulte o guia do utilizador do respectivo router para obter informações acerca do SSID e da definição de segurança do router sem fios.
- Se utilizar o modo Ad-hoc, pode não ser possível estabelecer a ligação com o dispositivo (por exemplo, um computador portátil) com o qual esteja ligado.
- O método de ligação pode variar de acordo com o fabricante do router sem fios.

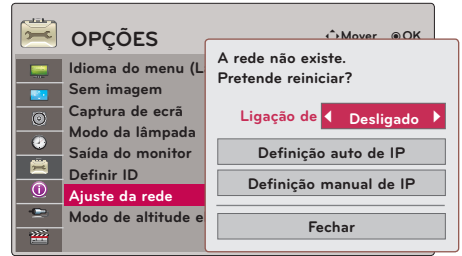
< Como ligar >

Ligue a **LAN** do projector e a porta LAN do PC ou rede com um cabo LAN (cabo transversal).

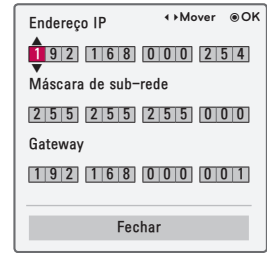


< Como utilizar >

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá para **OPÇÕES** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para ir para **Ajuste da rede** e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões $<$, $>$ para ir para a opção **Ligado de LAN**.
4. Prima os botões \wedge , \vee para ir para **Definição auto de IP** ou **Definição manual de IP** e prima o botão **OK**.



< Quando seleccionar **Definição manual de IP** >



- Na maioria dos casos, deve seleccionar o modo Auto. Se estiver a utilizar um router, este define automaticamente o endereço de IP.
- Selecciona Definição manual de IP para PC normal.

- Definição do PC: defina o Protocolo de Internet (TCP/IP) do PC ao seu critério.

Definição do projector: defina o **Endereço IP** como o formato de endereço IP do PC e seleccione **Fechar** depois de introduzir o **Gateway** como o mesmo Gateway do PC. Consulte o Guia do eZ-Net Manager para obter mais informações sobre a definição de rede.

:: exemplo ::

	Endereço IP	Máscara de sub-rede	Gateway
PC	192.168.0.10	255.255.255.0	192.168.0.1
Projector	192.168.0.254	255.255.255.0	192.168.0.1

- Se **Ajuste da rede** não estiver a funcionar, verifique as condições da sua rede. Verifique a ligação dos cabos de rede local.
- Se o **Ajuste da rede** não estiver concluído, as funções de rede podem não funcionar normalmente.
- **Definição Auto de IP:** Selecciona se houver um servidor DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) na rede local (LAN) através da ligação com fios, o Projector receberá automaticamente a atribuição de um endereço IP. O endereço IP será automaticamente determinado. A ligação ao servidor DHCP pode não ser possível se o firewall estiver instalado ou consoante o modelo do computador.

Definição Manual de IP: seleccione se não houver um servidor DHCP na rede e quiser definir o endereço IP manualmente.

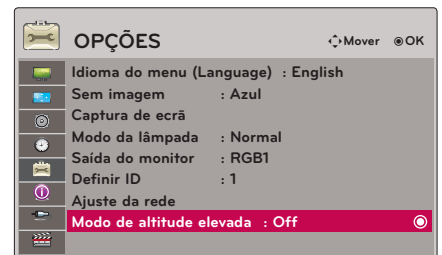
- Prima o botão **BACK** para sair do menu no ecrã.

Modo de altitude elevada

* O Modo de altitude elevada é utilizado quando o ambiente está a uma altitude superior a 1200 metros.

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá para **OPÇÕES** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para ir para **Altitude elevada** e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões $<$, $>$ para ir para **Ligado** e prima o botão **OK**.

- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



Menu Opções INFORMAÇÃO

Para visualizar as informações do projector

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá para **INFORMAÇÃO** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Poderá visualizar a informação actual no projector.

- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



USB

* A imagem apresentada pode ser diferente do seu projector.

Para usar o dispositivo USB

Ligação do dispositivo USB

* Quando liga a um dispositivo USB, este ecrã é apresentado, automaticamente. Em dispositivo USB, não é possível adicionar uma nova pasta ou apagar uma pasta existente.

1. Ligue o dispositivo USB à ficha USB na parte de trás do aparelho.
2. Liga automaticamente o Menu DivX Home.



Ejectar USB

* Seleccione "Ejectar" para retirar um dispositivo USB.

1. Prima o botão **Q.MENU** no controlo remoto.
2. Prima os botões **<**, **>** para passar para **Dispositivo USB**.
3. Prima o botão **OK** no controlo remoto.

- Depois de **Ejectar USB**, a memória USB não pode ser lida. Remover memória USB e ligar de novo.
- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.



Precauções quando usar um dispositivo USB

- ▶ Apenas um dispositivo de armazenamento USB é reconhecido.
- ▶ Se o dispositivo de armazenamento USB está ligado através do hub USB, o dispositivo não é reconhecido.
- ▶ Um dispositivo de armazenamento USB que use um programa de reconhecimento automático pode não ser reconhecido.
- ▶ Um dispositivo de armazenamento USB que use o seu próprio driver pode não ser reconhecido.
- ▶ O reconhecimento da velocidade de um dispositivo de armazenamento USB depende do dispositivo.
- ▶ Por favor não desligue o projector nem desconecte o dispositivo USB quando o dispositivo de armazenamento USB estiver em funcionamento. Quando esse dispositivo é separado ou desconectado de repente, os ficheiros arquivados ou o dispositivo de armazenamento USB podem ser danificados.
- ▶ Por favor não ligue o dispositivo de armazenamento USB que foi artificialmente manobrado pelo PC. O dispositivo pode causar o mau funcionamento do aparelho ou impedir que este funcione. Não esquecer de usar apenas o dispositivo de armazenamento USB que contém ficheiros normais de música, de imagem, de filmes ou texto.
- ▶ Por favor use apenas um dispositivo de armazenamento USB que tenha sido formatado como um sistema de ficheiro FAT16, FAT32 ou NTFS fornecido com o sistema operativo Windows. Um dispositivo de armazenamento formatado com um programa diferente e que não seja suportado pelo Windows pode não ser reconhecido.
- ▶ Por favor, ligue o dispositivo de armazenamento USB que requer uma fonte de alimentação externa. Se não o fizer, o dispositivo pode não ser reconhecido.
- ▶ Por favor ligue o dispositivo de armazenamento USB com o cabo fornecido pelo fabricante do USB. Se fizer a ligação com um cabo que não tenha sido fornecido pelo fabricante do USB ou com um cabo demasiado longo, o dispositivo pode não ser reconhecido.
- ▶ Alguns dispositivos de armazenamento USB podem não ser suportados ou operados sem problemas.
- ▶ Se o nome de uma pasta ou de um ficheiro for demasiado longo, não será exibido nem reconhecido.
- ▶ O método de alinhamento de ficheiros do dispositivo de armazenamento USB é similar ao Windows XP e o nome de arquivo pode reconhecer até 100 caracteres ingleses.
- ▶ Por favor guarde os ficheiros importantes porque a informação do dispositivo USB pode ser danificada. A gestão de dados é da responsabilidade do cliente e, conseqüentemente, a fábrica não cobre o produto para dados danificados.
- ▶ A capacidade recomendada é de 1TB ou menos para um disco duro externo USB e de 32GB ou menos para a memória USB. Qualquer dispositivo com mais do que a capacidade recomendada pode não funcionar devidamente.
- ▶ Apenas o sistema de ficheiros FAT32 suporta a função de eliminação.
- ▶ Se o dispositivo de memória USB não funcionar devidamente, desligue e volte a ligar.
- ▶ Se o disco duro externo USB com a função "Energy Saving" (Poupar energia) não funcionar, desligue o disco duro e ligue-o novamente para que trabalhe devidamente.
- ▶ Os dispositivos de armazenamento USB abaixo de 2.0 são igualmente suportados. Mas podem não funcionar devidamente na lista de filmes.
- ▶ Se o seu dispositivo de memória USB tem múltiplas partições ou se usar um multi-leitor de cartões USB, pode usar até 4 partições ou dispositivos de memória USB.
- ▶ A velocidade com que um dispositivo de memória USB é detectado, depende do dispositivo.
- ▶ Se o USB está ligado no Modo de espera, o disco rígido específico será automaticamente carregado quando o projector for ligado.
- ▶ Alguns dispositivos de armazenamento USB podem não ser suportados ou operados sem problemas.

LISTA FOTOGRAFIAS

Está disponível para reproduzir o ficheiro de fotos (*.jpg) no dispositivo USB.

O OSD pode ser diferente do seu aparelho. As imagens são um exemplo para apresentar com a operação do projector.

Ficheiro suportado PHOTO(*.JPEG)

Baseline: 64 x 64 ~ 15360 x 8640

Progressivo: 64 x 64 ~ 1920 x 1440

- Pode ler apenas ficheiros JPEG.
- Os ficheiros não suportados são apresentados na forma de ícone pré-definido.

Componentes de ecrã

1. Passa para nível de ficheiro superior
2. Visualização: Apresenta o nome da miniatura/ficheiro da foto na pasta seleccionada
3. Página corrente/Total páginas
4. Número total de fotografias seleccionadas
5. Botões correspondentes no controlo remoto



Seleccção de fotos e Menu de contexto

1. Prima o botão **USB**. Em seguida, vá a **LISTA FOTOGRAFIAS** com os botões <, > e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões ^, v, <, > para passar para o ficheiro da foto pretendida e prima o botão **OK**.
3. Passe para o item pretendido com os botões ^, v e depois prima o botão **OK**.

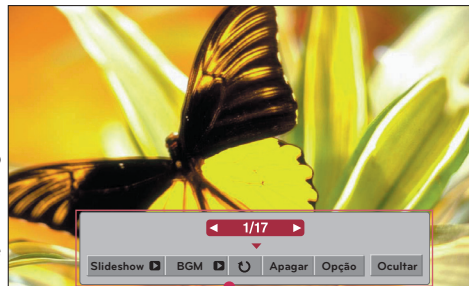


- **Visualizar:** apresentar o item seleccionado.
- **Seleccionar tudo:** seleccionar todas as fotografias no ecrã.
- **Apagar:** apagar o item da foto seleccionado.
- **Fechar:** fechar o menu de contexto.

- Se o ficheiro de imagem estiver danificado, pode não ser apresentado correctamente.
- As imagens de alta resolução podem demorar mais tempo a serem exibidas em ecrã total.

Menu ecrã total

1. Prima o botão **USB**. Em seguida, vá a **LISTA FOTOGRAFIAS** com os botões <, > e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee , <, > para passar para a foto pretendida e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões \wedge , \vee para passar para **Visualizar** e prima o botão **OK**.
4. A foto seleccionada é apresentada em tamanho completo e é apresentado o menu.
5. Use o botão \wedge , \vee , <, > para seleccionar e controlar o menu no ecrã total.



- Use os botões <, > para seleccionar a foto anterior ou seguinte.
- **Slideshow**: As fotos seleccionadas são apresentadas durante a apresentação. Se não for seleccionada nenhuma foto, todas as fotos na pasta actual são apresentadas durante a apresentação.
 - Defina o intervalo de tempo da apresentação em **Opções**.
- **BGM**: Oiça música enquanto visualiza fotos em tamanho total.
 - Ajuste o dispositivo BGM (Música de Fundo) e o álbum em **Opções**.
- **⌂ (Rodar)**: rodar fotografias.
- **Eliminar**: eliminar fotografias.
- **Opções**: definir valores para a **Velocidade slide** e **Pasta música**.
 - Não é possível alterar a **Pasta música** quando BGM está a funcionar.
- **Ocultar**: ocultar o menu no ecrã de tamanho completo.
 - Para ver o menu novamente no tamanho de ecrã completo, prima o botão **OK** para apresentar.

LISTA MÚSICAS

* Pode usar o menu LISTA MÚSICAS para executar ficheiros MP3 a partir de um dispositivo USB.
O OSD no seu modelo pode ser ligeiramente diferente.

Ficheiros de MÚSICA suportados (*.MP3)

Taxa Bit 32 Kbps ~ 320 Kbps

- Taxa de amostra MPEG1 Layer3 : 32kHz, 44,1kHz, 48kHz
- Taxa de amostra MPEG2 Layer3 : 16kHz, 22,05kHz, 24kHz
- Taxa de amostra MPEG2,5 Layer3 : 8kHz, 11,025kHz, 12kHz

Componentes de ecrã

1. Passa para um nível de ficheiro superior
2. Visualização: Apresenta o nome do título/pasta da música na pasta seleccionada
3. Página corrente/Total páginas
4. Número total de músicas seleccionadas
5. Botões correspondentes no controlo remoto



Seleção de músicas e Menu de contexto

1. Prima o botão **USB**. Em seguida, vá a **LISTA MÚSICAS** com os botões <, > e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões ^, v, <, > para passar para o ficheiro de música pretendido e prima o botão **OK**.
3. Passe para o item pretendido com os botões ^, v e depois prima o botão **OK**.



- **Reprodução:** Logo que uma música termine, toca a próxima seleccionada. Quando não há músicas seleccionadas para reproduzir, toca a música seguinte na pasta actual. Se passar para uma pasta diferente e pressionar o botão **OK**, a música que estiver a tocar é interrompida.

Quando uma música está a tocar, o tempo de reprodução é apresentado em frente da música.

Algum tempo depois, o ecrã com a lista de músicas completa desaparece e o ecrã com a informação de reprodução que se encontra no topo da lista de músicas é apresentado como protecção de ecrã.

Prima **OK**, **BACK**, ou o botão **BACK** para parar a protecção de ecrã.

Um ficheiro de música danificado ou corrompido apresenta 00:00 como tempo de reprodução.

Os ficheiros de música com protecção contra cópia não são reproduzidos.

- **Reproduzir com fotografia:** Começa a reprodução das músicas seleccionadas e passa depois para a **Lista Fotografias**.
- **Seleccionar tudo:** Selecciona todas as músicas na pasta.
- **Apagar:** eliminar a música seleccionada.
- **Fechar:** fechar o menu de contexto.

LISTA DE FILMES

* A lista de filmes é activada logo que o USB é detectado. É usado quando reproduz ficheiros de filmes no projector.

Ficheiro de filme suportado

Nome extensão	Codificador vídeo	Codificador áudio	Resolução máxima suportada
mpg, mpeg, vob	MPEG1, MPEG2	Dolby Digital, MPEG, MP3, LPCM	1920x1080 @30p
dat	MPEG1	Dolby Digital, MPEG, MP3, LPCM	
ts, trp, tp	MPEG2, H.264/AVC	Dolby Digital, AAC, MPEG	
mp4	MPEG4 SP, MPEG4 ASP, Divx 3.11, Divx 4.12, Divx 5.x Divx 6, Xvid 1.00, Xvid 1.01, Xvid 1.02, Xvid 1.03 Xvid 1.10-beta 1, Xvid 1.10-beta 2, H.264/AVC	Dolby Digital, HEAAC, AAC, MPEG, MP3, LPCM	
avi	MPEG 2, MPEG 4 SP, MPEG4 ASP, Divx 3.11, Divx 4 Divx 5, Divx 6, Xvid 1.00, Xvid 1.01, Xvid 1.02, Xvid 1.03 Xvid 1.10-beta 1, Xvid 1.10-beta 2, H.264/AVC	Dolby Digital, HEAAC, AAC, MPEG, MP3, LPCM	
mkv	H.264/AVC, MPEG 1, MPEG 2, MPEG 4 SP, MPEG4 ASP	Dolby Digital, HEAAC, AAC, MPEG, MP3, LPCM	
divx	MPEG 2, MPEG 4 SP, MPEG4 ASP, Divx 3.11, Divx 4 Divx 5, Divx 6, Xvid 1.00, Xvid 1.01, Xvid 1.02, Xvid 1.03 Xvid 1.10-beta 1, Xvid 1.10-beta 2, H.264/AVC	Dolby Digital, HEAAC, AAC, MPEG, MP3, LPCM	

Taxa bit : dentro de 32 kbps ~ 320 kbps (MP3)

Formato de legenda: *.smi/*srt/*sub(MicroDVD, SubViewer1.0/2.0)/*.ass/*ssa/*txt(TMPlayer)/*.psb(PowerDivx)

Precauções quando utilizar DivX

- ▶ O ficheiro de filmes DivX e o seu ficheiro de legendas têm de estar na mesma pasta.
- ▶ O nome do ficheiro do filme e o nome do ficheiro das legendas têm de ser idênticos para poderem ser exibidos.
- ▶ As legendas específicas criadas pelo utilizador não podem ser accionadas normalmente.
- ▶ Alguns caracteres especiais não são suportados nas legendas.
- ▶ Alguns tags HTML não são suportados nas legendas.
- ▶ Não estão disponíveis legendas noutros idiomas que não os suportados.
- ▶ A informação de hora num ficheiro de legendas externo deve ser organizada pela ordem ascendente de reprodução.
- ▶ Os ficheiros de filmes danificados podem não ser reproduzidos e algumas funções podem ser limitadas durante a reprodução.
- ▶ Alguns ficheiros de vídeo criados com um codificador podem não ser reproduzidos.
- ▶ Se a estrutura vídeo e áudio do ficheiro gravado não for intercalada, tanto o vídeo como o áudio são mostrados.
- ▶ Um vídeo com uma resolução superior à resolução máxima suportada por cada frame pode não garantir uma reprodução regular.
- ▶ O DTS Audio codec não é suportado.
- ▶ A reprodução de um ficheiro de filme que exceda os 30 GB (Giga Bytes) não é suportada.
- ▶ Reproduzir um filme através de uma ligação USB que não suporte alta velocidade pode não funcionar devidamente.
- ▶ Quando vir um filme usando a LISTA DE FILMES, a função para ajuste do ecrã não funciona.
- ▶ Quando o idioma áudio é alterado, o ecrã pode sofrer interrupções temporárias (paralisação de imagem, reprodução mais rápida, etc.) .
- ▶ Os ficheiros de filmes que não sejam do tipo e formato especificados podem não funcionar correctamente.
- ▶ O débito máximo da reprodução de um ficheiro de filme é de 20Mbps.
- ▶ Os ficheiros codificados com GMC (Global Motion Compensation) não são reproduzidos.
- ▶ Quando estiver a ver um filme a partir da função Lista de filmes a configuração do utilizador para cada modo de imagem não funciona.
- ▶ Apenas os ficheiros guardados em ASCII CODE são suportados para as legendas externas do filme.
- ▶ Apenas 500 letras e 500 números são suportados para cada linha da legenda.
- ▶ Apenas 10000 blocos sync (sincronização) são suportados dentro do ficheiro das legendas.



- **ACERCA DO VÍDEO DIVX:** DivX® é um formato de vídeo digital criado por DivX, Inc. Este é um dispositivo DivX Certificado oficial que reproduz vídeo DivX. Visite www.divx.com para mais informações e ferramentas do software para converter os seus ficheiros para vídeo DivX.
- **ACERCA DE DIVX VIDEO-ON-DEMAND:** este dispositivo DivX Certified® tem de ser registado para reproduzir conteúdos de DivX Video-on-Demand (VOD). Para criar o código de registo, localize a secção DivX VOD no menu de definições do dispositivo. Dirija-se a vod.divx.com com este código para concluir o processo de registo e saber mais acerca de DivX VOD.
- "DivX Certified® reproduz vídeo DivX® em HD até 1080p, incluindo conteúdo premium"
- "Pat. 7,295,673; 7,460,688; 7,519,274"



Fabricado sob licença da Dolby Laboratories. "Dolby", bem como o símbolo D duplo, são marcas registadas da Dolby Laboratories.

Componentes de ecrã

1. Passa para nível de ficheiro superior
2. Visualização: Apresenta o nome do título/pasta do filme na pasta seleccionada.
3. Página corrente/Total páginas
4. Número total de filmes seleccionados
5. Botões correspondentes no controlo remoto

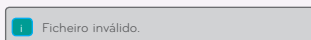


Seleção de filmes e Menu de contexto

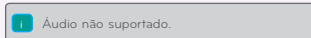
1. Prima o botão **USB**. Em seguida, vá a **LISTA DE FILMES** com os botões **<**, **>** e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões **^**, **v**, **<**, **>** para passar para o ficheiro de filme pretendido e prima o botão **OK**.
3. Passe para o item pretendido com os botões **^**, **v** e depois prima o botão **OK**.



- **Reprodução:** Reproduz os títulos dos filmes seleccionados.
 - No caso de ficheiros não suportados, é apresentada uma mensagem relativamente ao ficheiro.



- O ecrã é reproduzido, mas quando o ficheiro áudio não é suportado, aparece a mensagem seguinte.

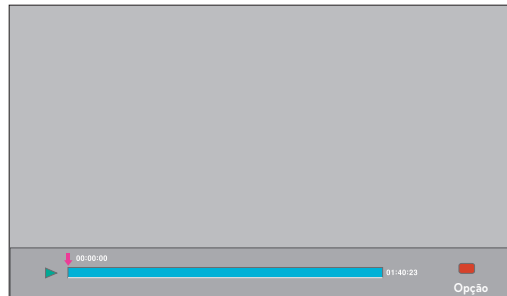


- **Selecionar Tudo:** seleccionar todos os filmes na pasta.
- **Apagar:** eliminar o filme seleccionado.
- **Fechar:** fechar o menu de contexto.

Reproduzir o filme

* Pode ajustar vários métodos durante a reprodução de filmes.

1. Prima o botão **USB**. Em seguida, vá a **LISTA FILMES** com os botões **<**, **>** e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões **^**, **v**, **<**, **>** para passar para o ficheiro de filme pretendido e prima o botão **OK**.
3. Prima os botões **^**, **v** para passar para **Reprodução** e prima o botão **OK**.



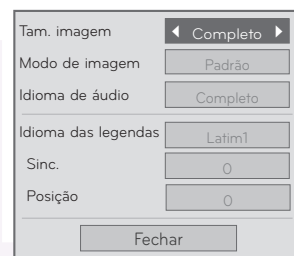
◆ Uso do controlo remoto

- Prima o botão **▶||** (Play/Pause) para reproduzir/pausar no ecrã.
- Prima o botão **■** (**Stop**) para parar.
- Prima o botão **◀◀** (**Skip -**) para reproduzir o filme anterior.
- Prima o botão **▶▶** (**Skip +**) para reproduzir o filme seguinte.

Seleção do menu Opção

Em modo de reprodução **LISTA DE FILMES**.
Prima o botão **RED** (RED) no controlo remoto.

- **Tam. imagem:** Seleccione o tamanho de ecrã **Completo** ou **Original**.
- **Modo de imagem:** Seleccione **Intenso**, **Padrão**, **Cinema**, **Desporto** ou **Jogo**.
- **Idioma de áudio:** Seleccione o Grupo de Idiomas áudio durante a reprodução de um filme.
- **Idioma das legendas:** Seleccione o Grupo de idiomas das legendas durante a reprodução de um filme. A opção de idioma de legendas pode diferir de acordo com a escolha no menu de idioma.
 - **Sinc.:** Quando o vídeo não é sincronizado com a legenda, pode ser ajustado à unidade de 0,5 segundos.
 - **Posição:** Passe para a localização da legenda.



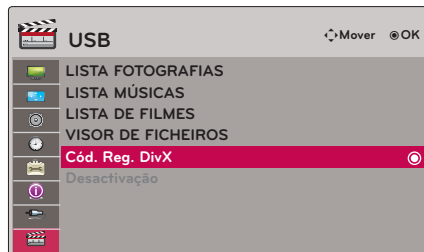
Grupo de idiomas das legendas	Idioma suportado
Latim1	Francês, Espanhol, Catalão/Basco, Português, Italiano, Albanês, Romanche, Holandês, Alemão, Dinamarquês, Sueco, Norueguês, Finlandês, Feroês, Islandês, Irlandês, Escocês, Inglês
Latim2	Checo, Húngaro, Polaco, Romeno, Croácia, Eslovaco, Esloveno, Sérvio
Latim4	Estoniano, línguas bálticas da Letónia (Letão) e Lituano, Groenlandês e Lapão
Latim5	Inglês, Turco
Cirílico	Búlgaro, Bielorrusso, Macedónio, Russo, Sérvio e Ucraino pré-1990 (sem recuperação)
Grego	Inglês, Grego moderno
Hebraico	Inglês, Hebraico moderno
Chinês	Chinês
Coreano	Inglês, Coreano
Árabe	Inglês, Árabe

Para ver o Código de registo DivX

* Confirme o número do código de registo DivX do projector.
Utilizando o número de registo, pode adquirir ou alugar filmes em www.divx.com/vod.

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá a **USB** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para ir para **Código Registo DivX** e prima o botão **OK**.
3. Pode ver o código do registo DivX do projector.

- Não é permitida a reprodução de ficheiros DivX alugados ou comprados com o código de registo DivX de outro projector. (Só são reproduzíveis ficheiros DivX sincronizados com o código de registo do projector adquirido.)
- O vídeo ou áudio de um ficheiro convertido baseado num padrão que não o do DivX padrão podem estar corrompidos ou não disponíveis para reprodução.
- Prima o botão **BACK (Retroceder)** para sair do menu no ecrã.

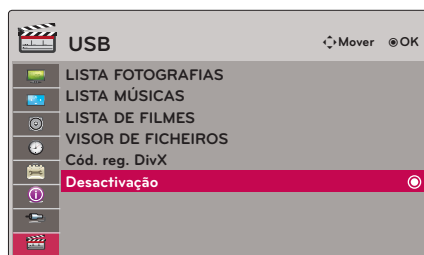


Função Desactivar

* Apague a informação de autenticação existente para receber uma autenticação para um novo utilizador DivX. Uma vez executada esta função, uma autenticação de utilizador DivX é solicitada novamente para visualizar ficheiros DivX DRM.

1. Prima o botão **MENU**. Em seguida, vá a **USB** com os botões \wedge , \vee , $<$, $>$ e prima o botão **OK**.
2. Prima os botões \wedge , \vee para passar para **Desactivar** e prima o botão **OK**.
3. Passe para o item pretendido com os botões $<$, $>$ e depois prima o botão **OK**.

- Função DRM [Gestão de direitos digitais]:
Estes são a tecnologia e os serviços que previnem o uso ilegal de conteúdos digitais para proteger os direitos de autor (copyrights) dos proprietários. O ficheiro pode ser reproduzido depois da licença ser confirmada através de métodos online, etc.
- Prima o botão **BACK** para sair do menu no ecrã.



VISOR DE FICHEIROS

Ficheiros suportados: XLS, DOC, PPT, TXT, XLSX, PPTX, DOCX, PDF

- Microsoft Office Versão 97 / 2000 / 2002 / 2003 / 2007
- Adobe PDF Versão 1.0 / 1.1 / 1.2 / 1.3 / 1.4
- O Visor de ficheiros realinha o documento, podendo parecer diferente do PC.
Nos documentos que incluam imagens, a resolução pode parecer mais baixa durante o processo de realinhamento.
- Se o volume do documento for grande ou contiver muitas páginas, o carregamento pode demorar algum tempo.
- As fontes que não são suportadas podem ser substituídas por outras.

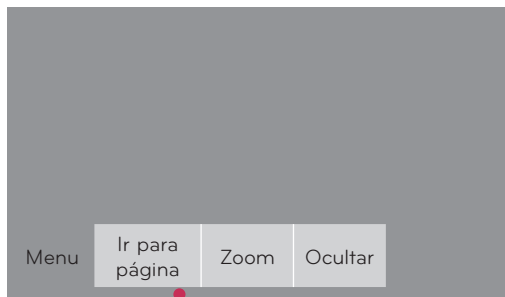
Componentes de ecrã

1. Passa para nível de ficheiro superior
2. Visualização: Apresenta o nome do título/pasta do ficheiro na pasta seleccionada
3. Página corrente/Total páginas
4. Botões correspondentes no controlo remoto



Visualizar ficheiros

1. Prima o botão **USB**. Em seguida, vá a **VISUALIZADOR DE FICHEIROS** com os botões <, > e prima o botão **OK**.
2. Utilize os botões \wedge , \vee , <, > para navegar até ao ficheiro desejado e prima o botão **OK**.

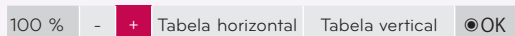


- Utilize o botão Page \wedge , \vee para retroceder ou avançar nas páginas.
- **Ir para Página:** Navegue para a página desejada.



1. Navegue até **Ir para Página** com os botões <, > e prima o botão \wedge .
2. Prima os botões \wedge , \vee , <, > seleccione a página desejada e prima o botão **OK**.

- **Zoom:** Aumentar ou Diminuir.



1. Navegue até **Zoom** com os botões <, > e prima o botão \wedge .
2. Prima os botões <, > para seleccionar a página desejada e prima o botão **OK**.

- **Ocultar:** Fechar o menu.

seleccione a página desejada e Prima o botão- Para visualizar o menu em ecrã completo novamente, prima o botão **MENU** para este aparecer.

Informações

Apresentações de monitor admitidas

* A tabela seguinte inúmera os formatos de apresentação que são admitidos pelo projector.

Formato	Freq. vertical (Hz)	Freq. horizontal (kHz)
640X350	70.09Hz	31.468kHz
640X350	85.08Hz	37.861kHz
640X400	85.08Hz	37.861kHz
720X400	70.08Hz	31.469kHz
720X400	85.03Hz	37.927kHz
640X480	59.94Hz	31.469kHz
640X480	72.80Hz	37.861kHz
640X480	75.00Hz	37.500kHz
640X480	85.00Hz	43.269kHz
800X600	56.25Hz	35.156kHz
800X600	60.31Hz	37.879kHz
800X600	72.18Hz	48.077kHz
800X600	75.00Hz	46.875kHz
800X600	85.06Hz	53.674kHz
1024X768	60.00Hz	48.363kHz
1024X768	70.06Hz	56.476kHz
1024X768	75.02Hz	60.023kHz
1024X768	84.99Hz	68.677kHz
1152X864	60.05Hz	54.348kHz
1152X864	70.01Hz	63.995kHz
1152X864	75.00Hz	67.500kHz
1280X960	60.00Hz	60.000kHz
1280X960	85.00Hz	85.940kHz
1280X1024	60.02Hz	63.981kHz
1280X1024	75.025Hz	79.976kHz
1400X1050	60.00Hz	65.317kHz
1600X1200	60.00Hz	74.479kHz

* Se o projector não admitir a entrada de sinal, a mensagem "**Formato Inválido**" será apresentada no ecrã.

* O projector admite o tipo DDC1/2B como uma função de Ligação e Reprodução. (Reconhecimento automático do monitor do PC)

* Tipos de sinais de sincronização de PC suportados: Tipo de sincronização separado.

* Para obter a melhor qualidade de imagem, ajuste a resolução da placa gráfica para 1024x768.

< DVD/DTV Input >

Signal	Component-*1	HDMI-*2
NTSC (60 Hz)	480i	O
	480p	O
	720p	O
	1080i	O
	1080p	O
PAL (50 Hz)	576i	X
	576p	O
	720p	O
	1080i	O
	1080p	O
24 / 30 Hz	1080p	O
50 / 60 Hz	1080p	O

* Tipo de cabo
 1- Cabo de RGB para componente
 2- Cabo de HDMI

Manutenção

* O projector requer pouca manutenção. Deverá manter a lente limpa, porque quaisquer sujidades ou manchas podem ser visualizadas no ecrã. Se for necessário substituir algum dos componentes, contacte o seu vendedor. Quando limpar qualquer componente do projector, desligue sempre o fornecimento de energia e retire primeiro o cabo eléctrico do aparelho da tomada de parede.

Limpar a lente

Deve sempre limpar qualquer pó ou mancha que haja na superfície da lente. Utilize um pulverizador ou um pano de limpeza para limpar o produto ligeiramente. Utilize um pulverizador ou um produto de limpeza para lentes recomendado. Para limpar a lente, aplique uma pequena quantidade de agente de limpeza num cotonete ou pano macio e esfregue na lente. Tenha em atenção que o líquido poderá penetrar na lente se for colocado directamente nesta.

Limpar a Caixa do Projector

Para limpar a caixa do projector, desligue primeiro o cabo eléctrico do aparelho da tomada da parede. Para remover sujidade ou pó, limpe o projector com um pano macio, seco e sem pêlos. Para remover pó e manchas mais difíceis, humedecça um pano macio com água e um detergente neutro e, em seguida, limpe o projector. Não utilize álcool, benzeno, diluentes ou outros detergentes químicos, pois podem provocar o desgaste ou descolorir a caixa.

Substituir a lâmpada

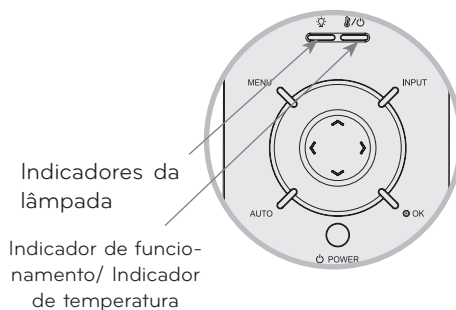
Substituir a lâmpada

O intervalo de substituição da lâmpada pode variar consoante o ambiente de utilização do Projector.

Pode ver o tempo de utilização da lâmpada na secção do menu Duração da lâmpada . Deve substituir a lâmpada nas seguintes circunstâncias:

- * A imagem projectada fica mais escura ou começa a ficar deteriorada.
- * O indicador da lâmpada está vermelho.
- * A mensagem "Substitua a lâmpada" aparece no ecrã quando ligar o projector.

<Painel frontal do projector>



Tenha cuidado ao substituir a lâmpada

- Prima o botão POWER no painel de controlo ou no controlo remoto para desligar a corrente.
- Se o LED indicador de funcionamento estiver cor de laranja e intermitente, só deve desligar a corrente de alimentação quando o LED indicador de funcionamento ficar fixo (a laranja).
- Deixe a lâmpada arrefecer durante 1 hora antes de a substituir.
- Substitua a lâmpada apenas por lâmpadas do mesmo tipo de um Centro de apoio ao cliente da LG Electronics. A utilização de uma lâmpada de outro fabricante pode danificar o projector e a lâmpada.
- Só deve retirar a lâmpada quando a substituir.
- Mantenha a lâmpada afastada do alcance das crianças. Mantenha a lâmpada afastada de fontes de calor, tais como radiadores, fornos, etc.
- Para reduzir o risco de incêndio, não exponha a lâmpada a líquidos ou objectos estranhos.
- Não coloque a lâmpada perto de fontes de calor.
- Certifique-se de que a nova lâmpada está devidamente apertada com os parafusos. Caso contrário, a imagem pode escurecer ou pode haver um maior risco de incêndio.
- Nunca toque na parte de vidro da lâmpada, pois pode comprometer a qualidade da imagem e a vida útil da lâmpada pode ficar mais reduzida.

Obter uma lâmpada sobresselente

O número do modelo da lâmpada está indicado na página 54. Verifique o modelo da lâmpada e depois adquira-o no Centro de apoio ao cliente da LG Electronics.

A utilização de uma lâmpada de outro fabricante pode danificar o projector.

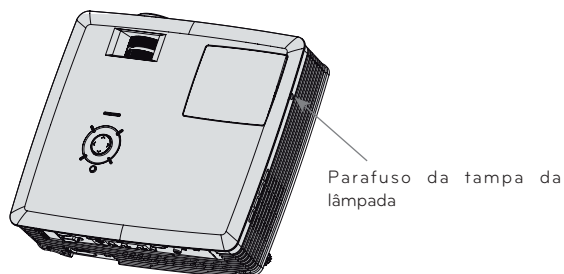
Eliminação da lâmpada

As lâmpadas usadas devem ser enviadas para o Centro de apoio ao cliente da LG Electronics.

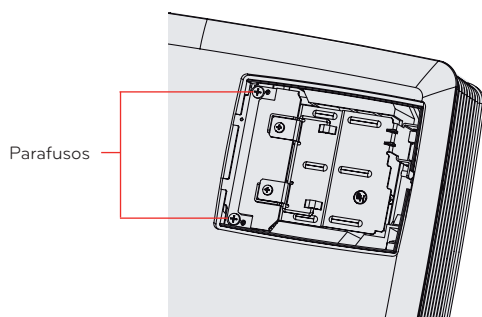
- 1** Desligue o projector e retire o cabo de alimentação da corrente. Coloque o projector numa superfície almofadada.

(Deixe a lâmpada arrefecer durante 1 hora antes de retirar a lâmpada usada do projector.)

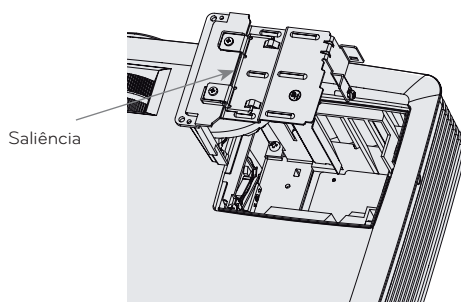
- 2** Desaperte o parafuso da tampa da lâmpada com uma chave de fendas.



- 3** Depois de retirar a tampa da lâmpada, remova os dois últimos parafusos da caixa da lâmpada com uma chave de fendas.



- 4** Retire a lâmpada do projector.



- 5** Puxe para fora a pega lentamente e retire a caixa da lâmpada.

- 6** Insira a nova lâmpada com cuidado na posição correcta. Certifique-se de que está inserida correctamente.

- 7** Aperte os parafusos que removeu no passo 3. (Certifique-se de que ficam bem apertados.)

- 8** Feche a tampa da lâmpada e instale os parafusos do passo 2 para instalar a tampa.

(Se a tampa da lâmpada não for instalada correctamente, a unidade não irá ligar.)

Note!

A utilização de uma lâmpada de outro fabricante pode danificar o projector ou a lâmpada. Certifique-se de que a tampa da lâmpada está devidamente apertada. Se a tampa da lâmpada não for instalada correctamente, a unidade não liga. Se esta avaria persistir, contacte o Centro de apoio ao cliente da LG.

Informações acerca do controlo da lâmpada do projector

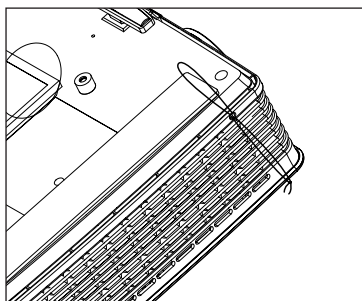
⚠ AVISO

- * Só deve desligar o projector pelo menos 5 minutos depois de o ligar.
- Se o ligar e desligar com frequência, a função da lâmpada pode deteriorar-se.
- * Não puxe o cabo de alimentação enquanto liga o projector e a ventoinha de arrefecimento.
- Pode diminuir a vida útil da lâmpada e danificá-la.
- * A vida útil do projector pode depender consideravelmente do ambiente de uso e das condições de tratamento.
- * O projector utiliza uma lâmpada de mercúrio de alta pressão por isso é essencial um cuidado redobrado. Os choques ou a má utilização podem fazer com que a lâmpada exploda.
- * Quando continua a utilizar o projector um tempo após a substituição da lâmpada, esta lâmpada pode explodir.
- * Deve seguir as seguintes instruções, em caso de explosão da lâmpada.
 - Desligue o cabo de alimentação imediatamente.
 - Ventile a área de imediato.
 - Verifique as condições do produto no centro de apoio ao cliente mais próximo e substitua-o por uma nova lâmpada, se necessário.
 - Não tente desmontar o produto sem a presença de um técnico autorizado.

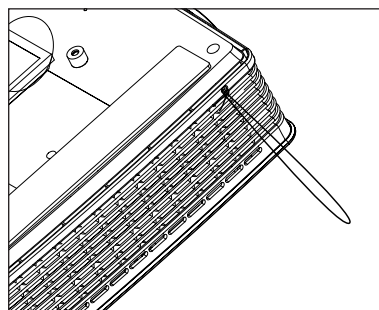
Como prender a tampa da objectiva ao projector

Como prender a tampa do projector

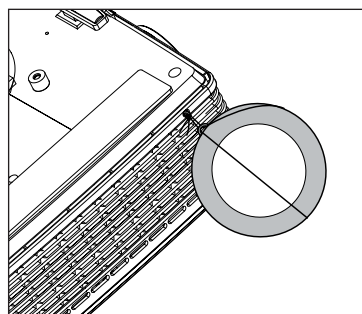
- 1** Prepare a tampa da objectiva e a correia, fornecidas como acessórios.



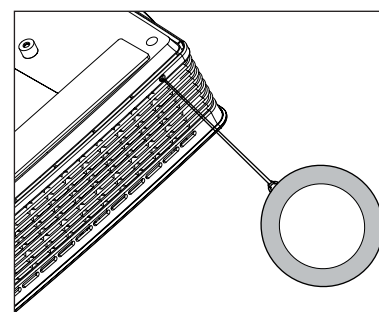
- 2** Insira a ponta sem nó da correia no orifício, no fundo da secção da objectiva do projector.



- 3** Fixe a correia que se encontra no orifício do projector ao orifício da tampa da objectiva e, em seguida, passe a tampa da objectiva através do laço da correia.



- 4** Estão agora presas, como ilustra a figura abaixo.



NOTA

Especificações

MODELO	BX327 (BX327-JD)
Resolução	1024 (Horizontal) x 768 (Vertical) pixel
Rácio horizontal/Vertical	4:3 (horizontal:vertical)
Tamanho painel (mm)	13.97
Distância de projecção (Dimensão do ecrã)	1,6 m ~ 10 m (101,6 cm ~ 635,0 cm)
Rácio do resultado da projecção	115 %
Distância de operação do controlo remoto	6 m
Compatibilidade de vídeo	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4.43/PAL-M/PAL-N/PAL-60
Fornecimento de energia	AC 100 - 240 V~50/60 Hz, 3,0 A
Saída áudio	5W + 5W
Altura (mm)	90,5 (sem rodapé), 80 (com rodapé)
Largura (mm)	291.5
Comprimento (mm)	260
Peso (kg)	3.5
Dispositivo USB	5 V, 0,5 A (máx.)

Condições de funcionamento

Temperatura

Em funcionamento: 0 °C ~ 40 °C
Armazenado e em trânsito: -20°C ~ 60°C

Humidade

Em funcionamento: 0 % ~ 80% humidade relativa
Fora de funcionamento: 0 % ~ 85% humidade relativa

Lâmpada do projector

Modelo da lâmpada

AJ-LBX3A

Consumo de energia da lâmpada

230 W

Aviso de Software de Código Aberto

Os seguintes executáveis GPL e as bibliotecas LGPL, MPL usadas neste produto estão sujeitas aos Acordos de Licença GPL2.0/LGPL2.1/MPL1.1:

EXECUTÁVEIS GPL:

Linux kernel 2.6, busybox, lzo, u-boot

BIBLIOTECAS LGPL:

uClibc

BIBLIOTECAS MPL:

nanox

A LG Electronics disponibiliza-se para lhe fornecer um código em CD-ROM por um valor que cobre as despesas de distribuição, tais como media, transporte e manuseamento, mediante pedido por e-mail para a LG Electronics em: opensource@lge.com

Esta oferta é válida por um período de 3 (três) anos a partir da data de distribuição deste produto da LG Electronics.

Pode obter uma cópia das licenças GPL, LGPL e MPL no CD-ROM fornecido com este produto. Pode também obter a tradução das licenças GPL e LGPL em <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0-translations.html>, <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1-translations.html>.

Este produto inclui

- ▶ cmap: copyright © 1990-1998 Adobe Systems Incorporated.
- ▶ GIF LZW Decoder: copyright © 1987, por Steven A. Bennett
- ▶ md5: copyright © 1991-2, RSA Data Security, Inc
- ▶ jpeg: Independent JPEG Group, copyright © 1991 – 1998, Thomas G. Lane.
- ▶ libpng: copyright © 2004 Glenn Randers-Pehrson
- ▶ OSSP str - String Handling:
 - copyright © 1999-2005 Ralf S. Engelschall <rse@engelschall.com>
 - copyright © 1999-2005 The OSSP Project <http://www.ossproject.org/>
- ▶ random number generator : copyright © 1990, 1993 The Regents of the University of California.
- ▶ Standard C functions
 - copyright © 1998 Softweyr LLC.
 - copyright © 1988, 1993 The Regents of the University of California.
- ▶ tinyxml: copyright © 2000-2006 Lee Thomason
- ▶ zlib: copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Reservados todos os direitos.

É concedida permissão, a título gratuito, autorizando qualquer pessoa que obtenha uma cópia deste software e documentação associada (o "Software"), a lidar com o software sem restrições, incluindo os direitos a usar, copiar, modificar, mesclar, publicar, distribuir, sublicenciar e/ou vender cópias do software, e permitindo que as pessoas às quais o software seja fornecido possam fazê-lo mediante as seguintes condições:

O SOFTWARE É FORNECIDO "COMO ESTÁ", SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO MAS NÃO SE LIMITANDO ÀS GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO PROPÓSITO E NÃO INFRAÇÃO. EM NENHUM CASO, OS AUTORES OU DETENTORES DE DIREITOS DE AUTOR SÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER RECLAMAÇÃO, DANOS OU OUTRA RESPONSABILIDADE, SEJA EM ACÇÃO DE CUMPRIMENTO DE CONTRATO OU DE OUTRA FORMA, DECORRENTES DE OU EM CONEXÃO COM O SOFTWARE OU O USO OU OUTRO MANUSEAMENTO DO SOFTWARE.



O modelo e número de série do projector estão localizados na traseira ou num dos lados do projector. Grave-o em baixo no caso de necessitar de assistência.

MODELO _____

SÉRIE _____