



LG

Life's Good

MANUALE DELL'UTENTE PROIETTORE DLP

Leggere attentamente il presente manuale prima di utilizzare l'apparecchio e conservarlo come riferimento futuro.

BX327

www.lg.com

PROIETTORE DLP



WARNING / CAUTION
AVERTISSEMENT



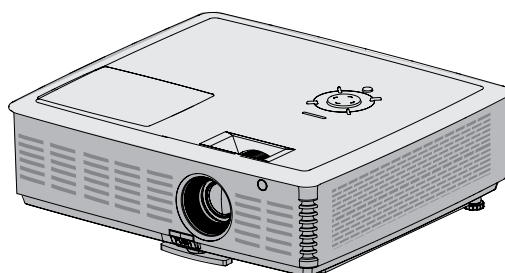
RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT OPEN.
RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE, NE PAS OUVRIR.

Avviso - Classe B

(b) Per un dispositivo o una periferica digitale di Classe B le istruzioni fornite all'utente devono includere le istruzioni seguenti, o simili alle seguenti, con chiara evidenza nel testo del manuale:

NOTA: questa apparecchiatura è stata testata ed è risultata conforme ai limiti previsti per un dispositivo digitale di Classe B, Parte 15 delle regole FCC. Questi limiti sono definiti per fornire una ragionevole protezione da interferenze dannose in caso di installazione in un ambiente residenziale. Questo dispositivo genera, utilizza e può emettere energia in radiofrequenza; se non viene installato e utilizzato secondo le istruzioni può causare interferenze alle comunicazioni radio. Tuttavia, non viene garantito che le interferenze non si verifichino in un'installazione particolare. Se questa apparecchiatura provoca interferenze dannose alla ricezione radiofonica o televisiva, che possono essere determinate dall'accensione o dallo spegnimento dell'apparecchiatura, si consiglia di provare a correggere l'interferenza adottando una o più delle misure seguenti:

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'apparecchiatura e il ricevitore.
- Collegare l'apparecchiatura a una presa elettrica differente da quella a cui è collegato il ricevitore.
- Per assistenza, consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV esperto.



Sommaro

Istruzioni per la sicurezza	4	Opzioni del menu TEMPO	
Nomi dei componenti		Funzione timer di spegnimento.....	27
Corpo principale.....	7	Funzione Spegnimento automatico.....	27
Pannello di controllo.....	7	Funzione Timer Presentazione.....	28
Porte per il collegamento.....	8	Opzioni del menu OPZIONE	
Telecomando.....	9	Selezione della lingua.....	29
Installazione delle batterie.....	9	Utilizzo della funzione Immagine Vuota.....	29
Indicatori di stato del proiettore.....	10	Selezione dell'immagine vuota.....	29
Accessori.....	11	Funzione Salva Immagine.....	30
Componenti opzionali.....	11	Regolazione della luminosità dello schermo.....	30
Installazione e montaggio		Utilizzo della funzione Uscita monitor.....	30
Precauzioni per l'installazione.....	12	IMPOSTA ID.....	31
Funzionamento di base del proiettore.....	13	Per eseguire il collegamento alla comunicazione seriale...31	
Sistema di sicurezza Kensington.....	14	Impostazione della rete.....	37
Accensione del proiettore.....	14	Modalità altitudine.....	38
Spegnimento del proiettore.....	14	Opzioni del menu INFORMAZIONI	
Messa a fuoco e posizione dell'immagine sullo schermo..15		Visualizzazione delle informazioni sul proiettore.....	38
Selezione della modalità sorgente.....	15	USB	
Collegamento		Utilizzo di una periferica USB	
Collegamento a un computer portatile.....	16	Collegamento della periferica USB.....	39
Collegamento a una sorgente video.....	16	Rimozione dell'USB.....	39
Collegamento a un lettore DVD.....	17	Precauzioni per l'utilizzo di periferiche USB.....	39
Collegamento a un decoder digitale.....	17	ELENCO FOTO	
Funzione video 3D		Componenti dello schermo.....	40
Prima di guardare l'immagine in 3D.....	18	Selezione delle immagini e menu popup.....	40
Per osservare l'immagine in 3D.....	19	Menu schermo intero.....	41
Come osservare l'immagine in 3D.....	19	ELENCO MUSICA	
Funzioni		Componenti dello schermo.....	42
Opzioni del menu IMMAGINE		Selezione del filmato e menu popup.....	42
Modalità immagini.....	21	ELENCO FILM	
Regolazione Modalità immagini.....	21	File video supportati.....	43
Funzione Controllo avanzato.....	22	Avvertenze per la riproduzione di DivX.....	44
Funzione Temperatura colore.....	23	Componenti dello schermo.....	45
Funzione Reset immagini.....	23	Selezione del filmato e menu popup.....	45
Opzioni del menu SCHERMO		Riproduzione del filmato.....	46
Modifica della modalità proiettore.....	24	Selezione del menu delle opzioni.....	46
Uso della funzione Rapp. d'aspetto.....	24	Per vedere il codice di registrazione DivX.....	47
Uso della funzione Keystone.....	24	Funzione Disattivazione.....	47
Funzione Auto Config.....	24	VISUALIZZATORE FILE	
Funzione RGB Config.....	25	Componenti dello schermo.....	48
Utilizzo della funzione Zoom Digitale.....	25	Visualizzazione file.....	48
Utilizzo della funzione pausa.....	25	Informazioni	
Opzioni del menu AUDIO		Visualizzazioni supportate.....	49
Regolazione del volume.....	26	Manutenzione.....	49
Funzione audio.....	26	Sostituzione della lampada.....	50
Regolazione del bilanciamento degli altoparlanti.....	26	Come fissare il tappo della lente al proiettore.....	52
Regolazione degli alti.....	26	PROMEMORIA.....	53
Regolazione dei bassi.....	26	Specifiche tecniche.....	54
		Avviso software open source.....	55

Smaltimento delle apparecchiature obsolete



1. Quando su un prodotto è riportato il simbolo di un bidone della spazzatura barrato da una croce, tale prodotto è coperto dalla direttiva europea 2002/96/CE.
2. Tutti i prodotti elettrici ed elettronici devono essere smaltiti separatamente rispetto alla raccolta differenziata municipale, mediante impianti di raccolta specifici designati dal governo o dalle autorità locali.
3. Il corretto smaltimento delle apparecchiature obsolete contribuisce a prevenire possibili conseguenze negative sulla salute umana e sull'ambiente.
4. Per informazioni più dettagliate sullo smaltimento delle apparecchiature obsolete, contattare il comune, il servizio di smaltimento rifiuti o il negozio in cui è stato acquistato il prodotto.
5. La lampada fluorescente utilizzata in questo prodotto contiene una piccola quantità di mercurio. Non smaltire questo prodotto tra i rifiuti domestici. Questo prodotto deve essere smaltito in conformità alle normative stabilite dall'autorità locale.

Istruzioni per la sicurezza

Prendere nota delle istruzioni per la sicurezza per evitare qualsiasi probabile incidente o uso scorretto del proiettore.

- Le istruzioni per la sicurezza sono fornite in due modalità, come illustrato sotto.

 **ATTENZIONE** : la violazione di questa istruzione può causare seri infortuni, e in casi estremi il decesso.

 **NOTA** : la violazione di questa istruzione può causare infortuni contenuti o danneggiare il proiettore.

- Dopo aver letto il presente manuale, conservarlo in modo che sia facilmente consultabile.

Installazione interna

ATTENZIONE

Non mettete il Proiettore alla luce diretta del sole o vicino a fonti di calore quali radiatori, fuochi, stufe, ecc.

Correte il rischio di provocare un incendio!

Non mettete sostanze infiammabili a lato del proiettore.

Correte il rischio di provocare un incendio!

Non permettete ai bambini di arrampicarsi sul proiettore installato.

Il proiettore potrebbe cadere e causare lesioni gravi, anche mortali.

Non bloccare i fori di ventilazione del proiettore e non ostacolate in nessun modo la circolazione dell'aria.

Ciò potrebbe causare l'innalzamento della temperatura interna e provocare un incendio!

Non mettete il proiettore vicino a sorgenti di vapore o fumo, tipo un umidificatore.

Correte il rischio di una fiammata o di una scossa elettrica!

Non collocare il proiettore dove potrebbe essere esposto alla polvere.

Ciò potrebbe causare un incendio.

Non utilizzate il proiettore in luoghi umidi, tipo stanze da bagno dove potrebbe facilmente bagnarsi.

Correte il rischio di una scossa elettrica!

Non mettete il proiettore direttamente su tappeti, tappetini o dove la ventilazione risulta limitata.

La temperatura interna aumenterebbe e potrebbe causare un incendio!

Assicurate una buona ventilazione intorno al proiettore. La distanza tra il proiettore e la parete dovrebbe essere di almeno 30 cm.

Un aumento eccessivo della temperatura interna potrebbe causare un incendio!

Installazione interna

NOTA

Quando mettete il proiettore su un tavolo, fate attenzione a non metterlo sul bordo.

Potrebbe cadere e ferire gravemente un bambino o un adulto o danneggiarsi seriamente.

Utilizzate solo un supporto adatto.

Prima di spostare il proiettore, scollegatelo dalla presa di rete e toglie tutti gli altri collegamenti.

Utilizzate il proiettore solo su superfici piane e stabili.

Potrebbe diventare instabile e compromettere il funzionamento.

Alimentazione

ATTENZIONE

Dovete collegare la messa a terra.

Se il cavo della messa a terra non è collegato, c'è il rischio di una scossa elettrica causata dalla dispersione di corrente.

Se non sono possibili metodi di messa a terra, dovete utilizzare un interruttore separato del circuito, installato da un elettricista qualificato. Non collegate la messa a terra alla linea telefonica, al parafulmini o alla tubatura del gas.

La spina della corrente deve essere inserita completamente nella presa elettrica per evitare il pericolo di incendi.

Ciò potrebbe causare un incendio.

Non appoggiare oggetti pesanti sul cavo di alimentazione.

Ciò potrebbe causare un incendio o una scossa elettrica.

Alimentazione **ATTENZIONE**

Non toccate mai presa/spina con le mani umide.


Correte il rischio di prendere una scossa elettrica!

Non collegate troppe spine alla presa di rete.

Correte il rischio di sovraccaricare la presa e causare un incendio!

Evitate che la polvere si depositi sulla spina o sulla presa.

Correte il rischio di provocare un incendio!

Alimentazione **NOTA**

Quando scollegate l'apparecchio, afferrate saldamente la spina. Se tirate il cavo di alimentazione, potreste danneggiarlo.

Correte il rischio di provocare un incendio!

Non collegate l'apparecchio se il cavo di alimentazione o la spina sono danneggiati, oppure se la presa di rete è allentata.

Ciò potrebbe causare un incendio o una scossa elettrica.

Accertarsi che il cavo di alimentazione non venga a contatto con oggetti appuntiti o caldi, come ad esempio una stufa.

Ciò potrebbe causare un incendio o una scossa elettrica.

Collocare il proiettore dove le persone non possano camminare o appoggiarsi sul cavo di alimentazione.

Ciò potrebbe causare un incendio o una scossa elettrica.

Non accendere/spegnere il proiettore mentre si collega/scollega la spina nella presa a muro (non utilizzare la spina come interruttore).

Ciò potrebbe causare un danno meccanico o una scossa elettrica.

Uso del prodotto **ATTENZIONE**

Non appoggiare alcun oggetto contenente liquido (come ad esempio vasi da fiori, bicchieri, cosmetici, candele, ecc.) sul proiettore.

Ciò potrebbe causare un incendio.

Se il proiettore dovesse subire un colpo o rimanere danneggiato, spegnetelo e scollegatelo dalla presa di rete e rivolgetevi al Centro Assistenza.

Ciò potrebbe causare un incendio o una scossa elettrica.

Non far entrare nel proiettore alcun oggetto.

Ciò potrebbe causare una scossa elettrica.

Se dell'acqua dovesse penetrare nel proiettore, scollegatelo immediatamente dalla presa di rete e rivolgetevi al Centro Assistenza.

Ciò potrebbe causare una scossa elettrica.

Gettate le pile esauste negli appositi contenitori predisposti dalla raccolta differenziata.

Se un bambino dovesse ingoiare una pila, rivolgetevi immediatamente al Pronto Soccorso.

Non rimuovere i coperchi. Rischio di scosse elettriche.

Non guardate direttamente verso le lenti quando il proiettore sta funzionando. Potreste danneggiarvi la vista!

Non toccare parti in metalli durante o subito dopo il funzionamento in quanto le prese d'aria sono ancora calde.

PRECAUZIONI relative al cavo di alimentazione

Non sovraccaricare le prese a muro o gli interruttori. Prese di alimentazione sovraccaricate, allentate o danneggiate, prolunghie o cordoni di alimentazione danneggiati o fessurati o con difetti di isolamento sono estremamente pericolosi. Una qualsiasi di queste condizioni può dar luogo a scosse elettriche o incendi. Esaminare periodicamente il cordone di alimentazione del vostro apparecchio e, qualora si riscontrino segni di danneggiamento o di usura, staccare l'apparecchio dalla presa di corrente evitandone l'utilizzo e far sostituire il cordone di alimentazione esattamente con il suo tipo corrispondente da personale tecnico autorizzato.

Proteggere il cordone di alimentazione da possibili danni fisici o meccanici, evitando che venga intrecciato, schiacciato, che rimanga a contrasto, chiuso in una porta o che vi si possa camminare sopra. Prestare particolare attenzione alla spina, alla presa a muro e al punto dove il cordone stesso esce dall'apparecchio.

Usò del prodotto

ATTENZIONE

Non toccate mai presa di rete/interruttori della luce in caso di perdita di gas. Aprite le finestre e arieggiate l'ambiente.

Aprire sempre lo sportellino dell'obiettivo o rimuovere il cappuccino quando la lampada del proiettore è accesa.

Correte il rischio di una fiammata o un incendio dovuto a una scintilla.

Usò del prodotto

NOTA

Non mettete oggetti pesanti sul proiettore.

Potreste danneggiare i meccanismi o ferire qualcuno!

Fate attenzione a non far prendere colpi alle lenti, soprattutto quando spostate il proiettore.

Non toccate le lenti del proiettore. Sono delicate e facili da danneggiare.

Non utilizzate attrezzi appuntiti sul proiettore dato che potreste danneggiarne l'involucro esterno.

Se l'immagine non dovesse apparire sullo schermo, spegnete il proiettore e scollegatelo dalla presa di rete e rivolgetevi al Centro Assistenza.

Non fate cadere il proiettore e non fategli prendere colpi.

Ciò potrebbe causare un incendio o una scossa elettrica.

Potreste danneggiare i meccanismi o ferire qualcuno!

Pulizia

ATTENZIONE

Non utilizzare acqua per la pulizia del proiettore.

Ciò potrebbe danneggiare il proiettore o causare una scossa elettrica.

Se dal proiettore dovesse uscire fumo o un cattivo odore, spegnete l'apparecchio, scollegatelo dalla presa di rete e rivolgetevi al rivenditore o al Centro Assistenza.

Ciò potrebbe causare un incendio o una scossa elettrica.

Utilizzate un soffietto per macchine fotografiche o un panno morbido, eventualmente inumidito con detergente neutro, per togliere polvere o macchie dalle lenti del proiettore.

Pulizia

NOTA

Contattare il servizio di assistenza una volta all'anno per la pulizia delle parti interne del proiettore.

L'accumularsi di polvere può causare danni meccanici.

Quando si puliscono le parti in plastica del proiettore, scollegare l'alimentazione e pulire con un panno morbido. Non utilizzare detergenti, spruzzi d'acqua o panni bagnati. Non utilizzare detergenti (per vetro), lucidanti per automobili o industriali, abrasivi o cer e, benzina, alcol ecc., che possono danneggiare il prodotto.

Ciò potrebbe provocare incendi, scosse o danni al prodotto (deformazione, corrosione e danneggiamento).

Altro

ATTENZIONE

Non cercate di riparare da soli il proiettore. Rivolgetevi al rivenditore o al Centro Assistenza.

Potreste danneggiare il proiettore e/o prendere una scossa elettrica, come pure invalidare la garanzia!

Altro

NOTA

Non mischiare batterie vecchie e nuove.

Ciò potrebbe causare surriscaldamenti e perdite di liquido dalle stesse.

Accertarsi di scollegare il proiettore se non lo si usa per un periodo di tempo prolungato.

L'accumularsi di polvere può causare un incendio o danneggiare l'unità.

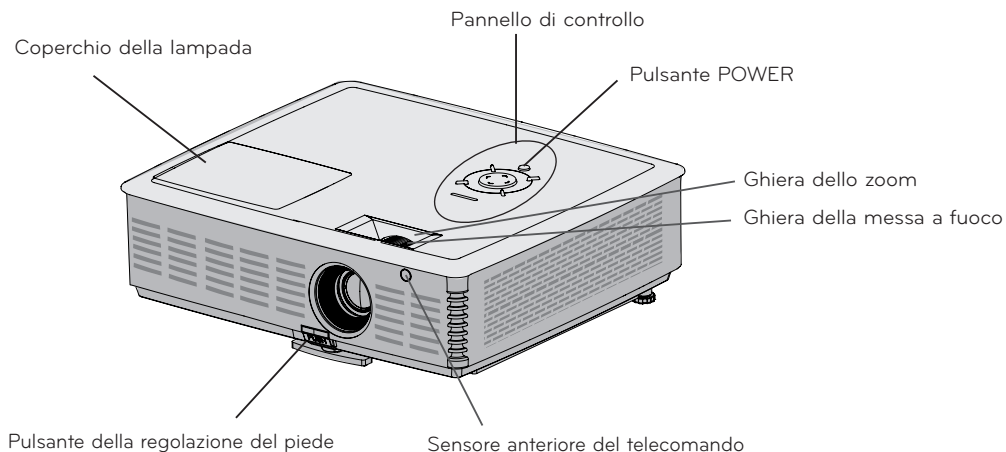
Utilizzare solo il tipo di batterie indicato.

Ciò potrebbe essere causa di danni al telecomando.

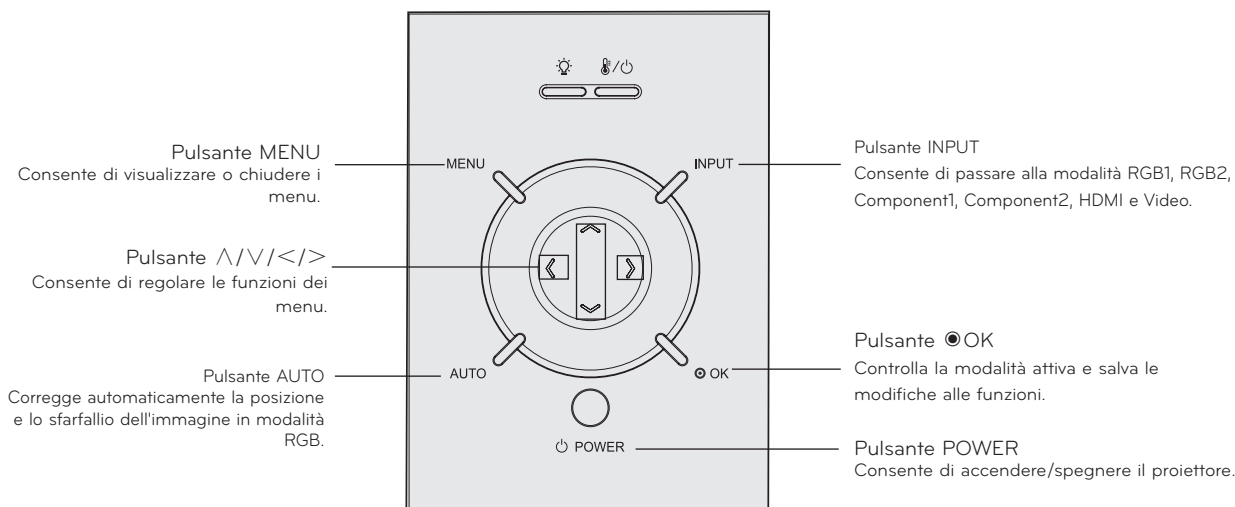
Nomi dei componenti

Corpo principale

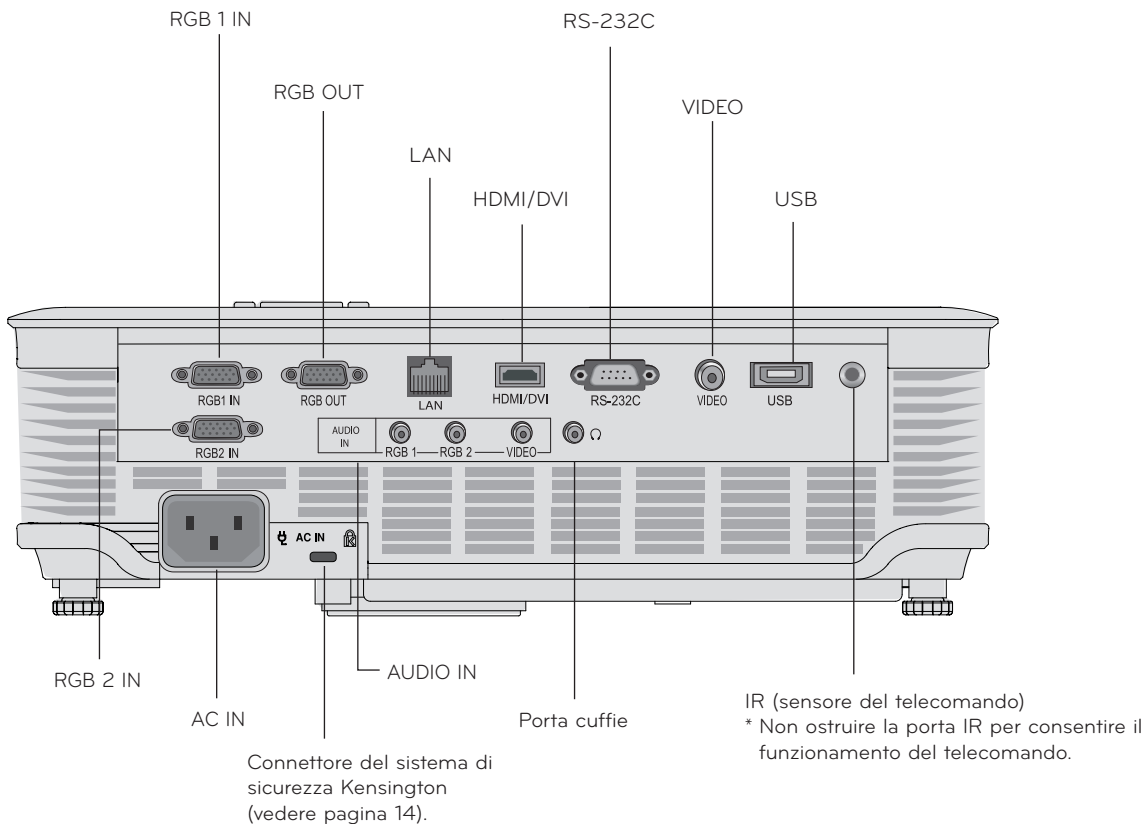
* Questo proiettore è stato fabbricato utilizzando una tecnologia di alta precisione. Sullo schermo del proiettore potrebbero essere visibili piccoli punti neri o punti luminosi (rossi, blu o verdi). Si tratta del normale risultato del processo di fabbricazione e non sempre indica un cattivo funzionamento dell'apparecchio.



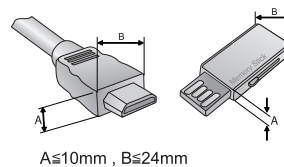
Pannello di controllo



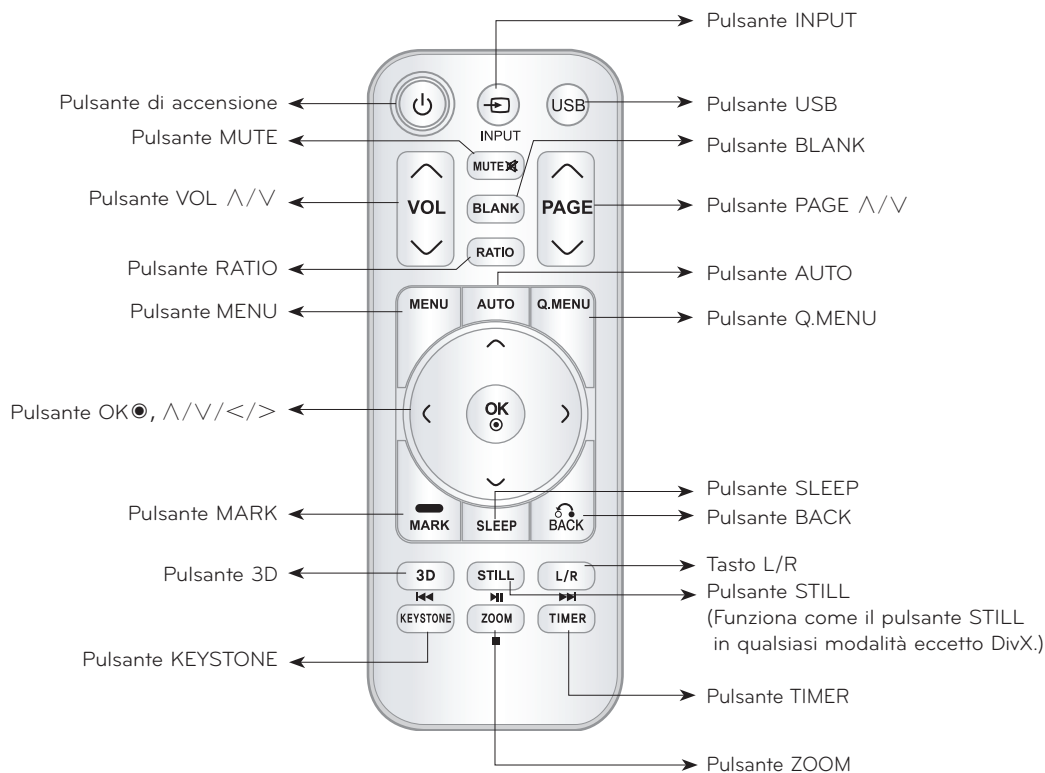
Porte per il collegamento



*Quando si utilizzano contemporaneamente i connettori HDMI/USB, se il jack che si collega al connettore è troppo grande, potrebbe non essere possibile effettuare il collegamento. Utilizzare connettori di dimensioni standard.



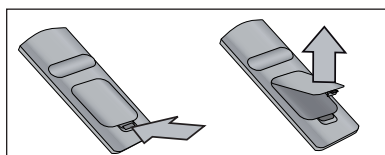
Telecomando



Installazione delle batterie

AVVISO

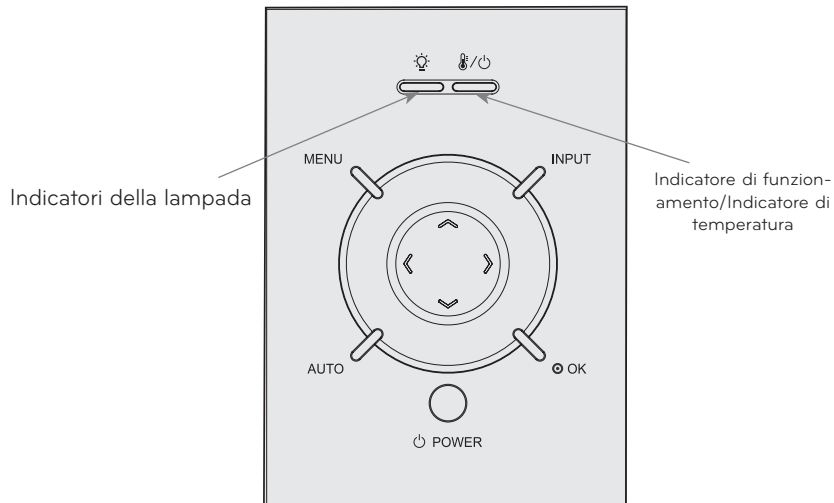
L'USO DI UN TIPO DI BATTERIA ERRATO PUÒ COMPORTARE IL RISCHIO DI ESPLOSIONI. ATTENERSI ALLE ISTRUZIONI PER LO SMALTIMENTO DELLE BATTERIE USATE.



- Aprire il coperchio del vano batteria nella parte posteriore del telecomando.
- Inserire il tipo specificato di batterie con la polarità corretta, facendo coincidere "+" con "+" e "-" con "-".
- Installare due batterie di tipo AAA da 1,5 V. Non utilizzare batterie usate insieme a batterie nuove.

Indicatori di stato del proiettore

* Gli indicatori relativi a lampada, funzionamento e temperatura nella parte superiore del proiettore mostrano lo stato di funzionamento del proiettore.



Indicatore di funzionamento/Indicatore di temperatura	Rosso	Standby.
	Verde (lampeggiante)	Avvio accensione della lampada.
	Verde	Unità in funzione (la lampada si accende)
	Arancione (lampeggiante)	La lampada è in raffreddamento (10 secondi). Il proiettore si è spento a causa del calore eccessivo (1 minuto e 30 secondi).
	Spento	Spegnimento.
	Arancione	Standby - Questa modalità consente il raffreddamento del proiettore per 4 minuti dopo lo spegnimento. Si tratta di un avviso quando il proiettore acceso raggiunge una temperatura troppo elevata. Spegner il proiettore e controllare la ventola.
	Rosso (lampeggiante)	L'alimentazione si è disattivata a causa di un problema alla ventola di raffreddamento interna. Contattare il Centro Servizi.
Indicatore della lampada	Rosso	La lampada del proiettore ha quasi raggiunto la fine del ciclo di vita e deve essere sostituita con una nuova.
	Rosso (lampeggiante)	Si è verificato un errore nella lampada del proiettore. Riaccendere il proiettore dopo una pausa sufficiente. Se l'indicatore diventa rosso e lampeggia nuovamente, contattare il Centro Servizi di zona.
	Verde (lampeggiante)	Il coperchio della lampada è aperto.
	Arancione (lampeggiante)	Indica la presenza di un problema relativo al motorino o all'indice dei colori degli indicatori. Contattare il Centro Servizi di zona.

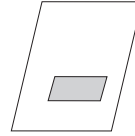
Accessori



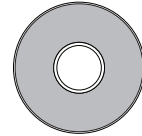
Telecomando



Batteria AAA



Manuale dell'utente



Manuale dell'utente su CD



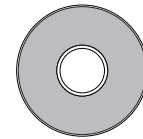
Cavo di alimentazione



Cavo del computer



Tappo della lente e laccio

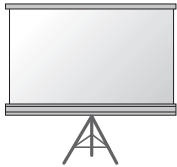


CD eZ-Net Manager

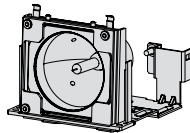
Componenti opzionali

* Rivolgersi al proprio rivenditore per acquistare questi articoli.

* I componenti opzionali possono essere sostituiti senza preavviso per migliorare la qualità del prodotto. Inoltre è possibile aggiungere nuovi componenti.



Schermo di proiezione



Lampada



Cavo LAN



Cavo Component



Cavo HDMI



Cavo RS-232C



Adattatore da RCA a D-Sub

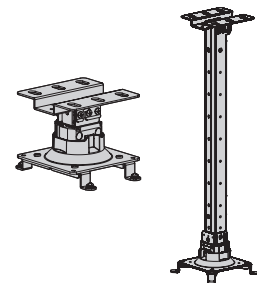


Cavo video



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

Staffa da soffitto per proiettore

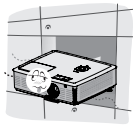


Installazione e montaggio

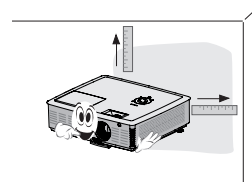
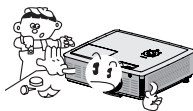
Precauzioni per l'installazione

Fornire un'aerazione adeguata al proiettore.

- Il proiettore è dotato di fori di ventilazione (presa d'aria) nella parte inferiore e fori di ventilazione (scappamento) nella parte anteriore. Non bloccare i fori e non posizionare oggetti che possano ostruirli. La temperatura interna dell'apparecchio potrebbe aumentare, causando alterazioni delle immagini o danni al proiettore.
- Non posizionare il proiettore su tappeti, tappetini o altre superfici simili poiché potrebbero impedire un'adeguata ventilazione nella parte inferiore del proiettore. Questo prodotto deve essere montato solamente a parete o sul soffitto.



- Non premere e non far penetrare liquidi all'interno del proiettore.
- Lasciare sufficiente spazio libero intorno al proiettore (almeno 30 cm).



Posizionare il proiettore in un ambiente con condizioni di temperatura e umidità adeguate.

- Installare il proiettore solo in luoghi con temperatura e umidità adeguate (vedere pagina 54).

Non posizionare il proiettore in luoghi pieni di polvere

- poiché potrebbe surriscaldarsi.

Non ostruire le fessure e le aperture del proiettore altrimenti l'apparecchio potrebbe surriscaldarsi e provocare incendi.

Il proiettore è stato realizzato utilizzando una tecnologia ad alta precisione. È possibile comunque che vengano continuamente visualizzati puntini neri e/o luminosi (rossi, blu o verdi) sullo schermo del proiettore. Si tratta di un normale risultato del processo di fabbricazione e non indica un malfunzionamento.

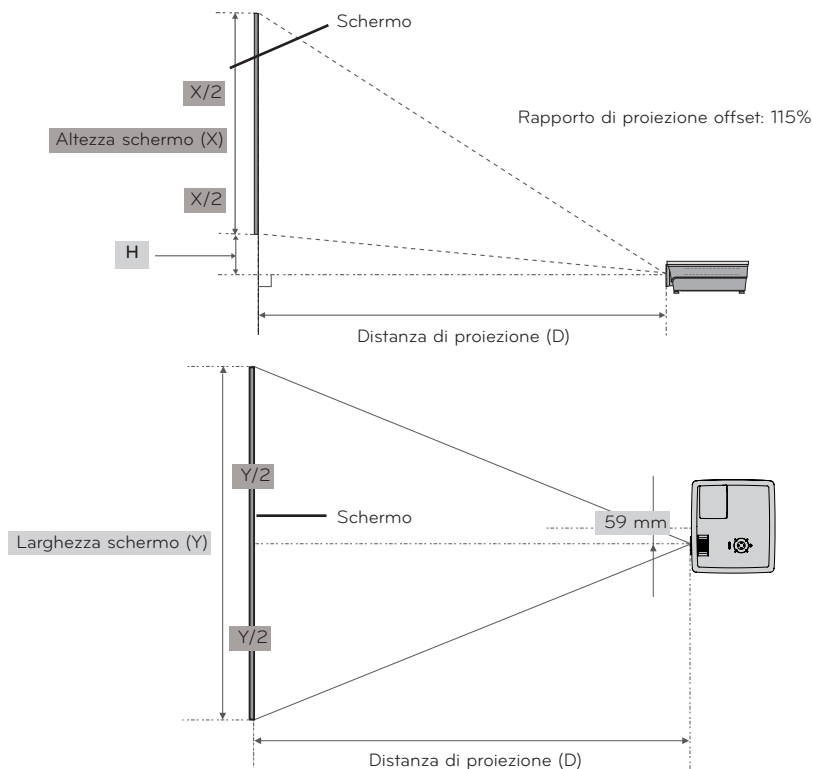
Per vedere programmi digitali, è necessario collegare il proiettore a un decoder digitale (ricevitore digitale).

Il telecomando potrebbe non funzionare se si installa una lampada dotata di resistenza elettrica o una lampada a tre lunghezze d'onda. Sostituire tali lampade con prodotti standard internazionali per utilizzare normalmente il telecomando.

Funzionamento di base del proiettore

1. Posizionare il proiettore su una superficie piana e resistente con il computer o la sorgente AV.
2. Posizionare il proiettore alla distanza desiderata dallo schermo. La distanza tra il proiettore e lo schermo determina le dimensioni dell'immagine.
3. Posizionare il proiettore in modo che la lente si trovi alla giusta angolazione con lo schermo. Se il proiettore non viene posizionato con la giusta angolazione, l'immagine dello schermo risulterà deformata. In tal caso, utilizzare la regolazione Keystone per effettuare piccole correzioni degli angoli (vedere pagina 24).
4. Collegare il cavo di alimentazione al proiettore e alla presa a muro dopo aver installato il proiettore nella posizione desiderata.

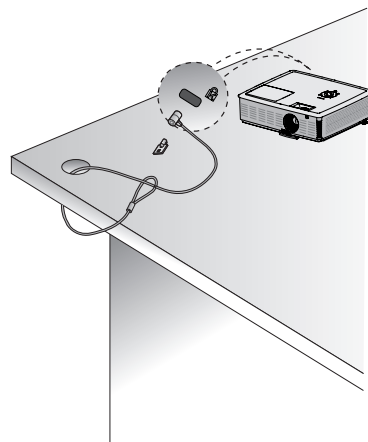
distanza di proiezione basata sul formato dell'immagine



Formato 4 : 3					
Immagine(mm)				Distanza di proiezione(mm)	
Dimensioni diagonale	Dimensioni orizzontali	Dimensioni verticali	H	Distanza Panoramico	Distanza Teleobiettivo
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

Sistema di sicurezza Kensington

- Il proiettore ha un connettore del sistema di sicurezza "Kensington" sul pannello posteriore. Collegare il cavo del sistema di sicurezza Kensington come illustrato di seguito.
- Per informazioni dettagliate sull'installazione e l'uso del sistema di sicurezza Kensington, consultare la guida per l'utente in dotazione con il sistema di sicurezza Kensington. Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web di Kensington (<http://www.kensington.com>), l'azienda responsabile della fornitura di apparecchiature elettroniche costose, quali computer portatili e proiettori.
- Il sistema di sicurezza Kensington è un articolo opzionale.



Accensione del proiettore

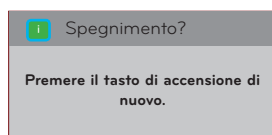
1. Collegare il cavo di alimentazione correttamente.
2. Rimuovere il coperchio della lente. Se viene lasciato sulla lente, potrebbe deformarsi a causa dell'eccessivo calore generato dalla lampada proiettore.
3. Premere il tasto di **accensione** sul telecomando o sulla parte superiore (se la lampada è nel ciclo di avviamento, l'indicatore verde di funzionamento lampeggia).
 - Una volta che l'indicatore di funzionamento diventa verde, viene visualizzata un'immagine.
 - Selezionare la modalità sorgente utilizzando il tasto INPUT.

Note!

* Non scollegare il cavo di alimentazione durante il funzionamento della ventola di aspirazione/scarico dell'aria. Se il cavo di alimentazione viene scollegato durante il funzionamento della ventola di aspirazione/scarico dell'aria, il tempo di attivazione della lampada potrebbe essere maggiore dopo l'accensione e la durata della lampada potrebbe ridursi.

Spegnimento del proiettore

1. Premere il pulsante di **accensione** sulla parte superiore o sul telecomando.



2. Premere nuovamente il pulsante di accensione sulla parte superiore o sul telecomando per spegnere il dispositivo.
3. Se il LED di funzionamento è arancione e lampeggia, non scollegare (30 secondi) l'alimentazione fin quando il LED non rimane acceso (arancione).
 - Se il LED di funzionamento è arancione e lampeggia, il pulsante di accensione sulla parte superiore o sul telecomando non è attivo.
 - Questo proiettore è dotato della funzione Quick Power On/Off (Accensione/spegnimento veloce) che consente a un utente di accendere e spegnere il dispositivo velocemente.

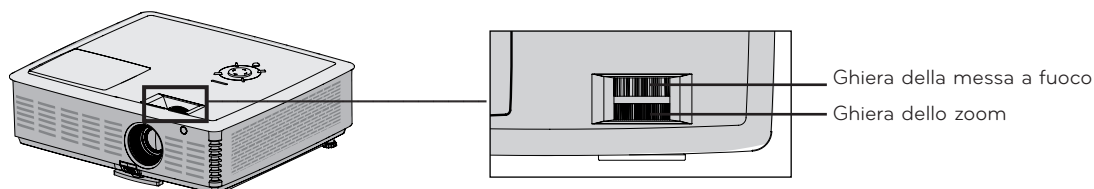
* Definizione della funzione Quick Power On/Off (Accensione/spegnimento veloce)

Il proiettore passa in modalità standby senza aspettare che si raffreddi.

Quando la modalità standby è mantenuta per circa 4 minuti dopo lo spegnimento del proiettore, all'accensione il dispositivo funziona immediatamente senza essersi raffreddato.

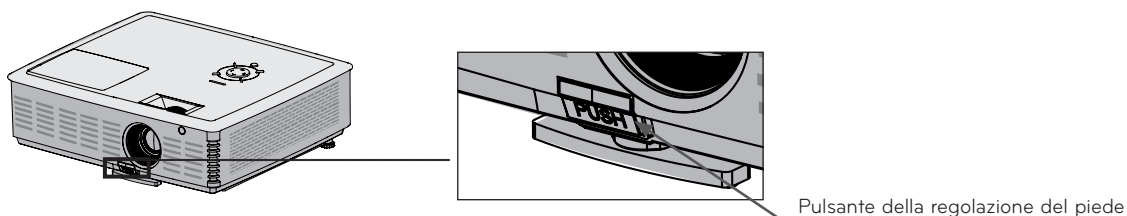
Messa a fuoco e posizione dell'immagine sullo schermo

Quando sullo schermo viene visualizzata un'immagine, controllare che sia a fuoco e adatta allo schermo.



- Per regolare la messa a fuoco dell'immagine, ruotare la ghiera di messa a fuoco, ovvero l'anello esterno sulla lente.
- Per regolare le dimensioni dell'immagine, ruotare la manopola dello zoom, ovvero l'anello interno sulla lente.

Per alzare o abbassare l'immagine sullo schermo, allungare o ritrarre il piede posto nella parte inferiore del proiettore premendo il pulsante di regolazione del piede come illustrato in basso.

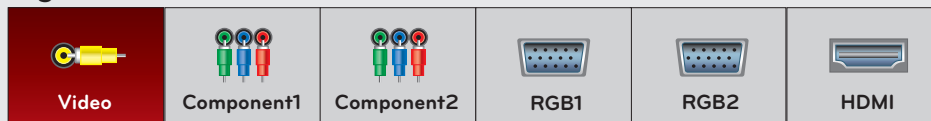


1. Mentre si tiene premuto il pulsante di regolazione del piede, alzare o abbassare il proiettore per sistemare l'immagine sullo schermo nella posizione corretta.
2. Lasciare il pulsante per bloccare il piede nella nuova posizione.
3. Ruotare il piede sul lato posteriore sinistro o destro per una regolazione esatta della lunghezza del proiettore.
4. Dopo aver sollevato il piede anteriore, non premere sul proiettore.

Selezione della modalità sorgente

1. Premere il tasto **INPUT** sul telecomando.
2. Se si seleziona un segnale di ingresso con il tasto **INPUT**, si attiverà solo l'ingresso collegato del proiettore. Per attivare tutti gli ingressi, utilizzare i pulsanti <, >.

Ingresso



- L'ingresso Component è sempre attivo e non supporta la funzione plug & play.

Collegamento

Collegamento a un computer portatile

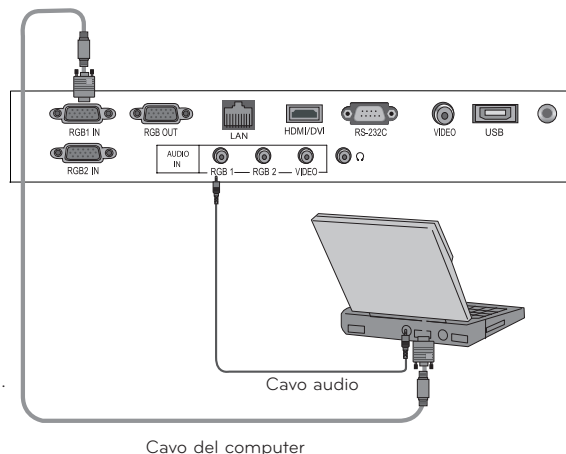
- * È possibile collegare il proiettore a un computer con uscita VGA, SVGA, XGA, SXGA e UXGA.
- * Vedere pagina 49 per informazioni sulle risoluzioni supportate dal proiettore.

< Come eseguire il collegamento >

1. Collegare l'ingresso **RGB 1 IN** del proiettore e la porta di uscita del computer tramite cavetto per computer.
2. Collegare l'ingresso **AUDIO IN RGB 1** del proiettore e l'uscita audio del computer con un cavo audio.

* Potrebbe essere necessario impostare la risoluzione del computer su una supportata dal proiettore (vedere pagina 49). Il proiettore potrebbe non supportare il segnale di uscita del laptop se lo schermo del laptop è acceso.

* È inoltre possibile effettuare il collegamento alla porta **RGB 2 IN**.

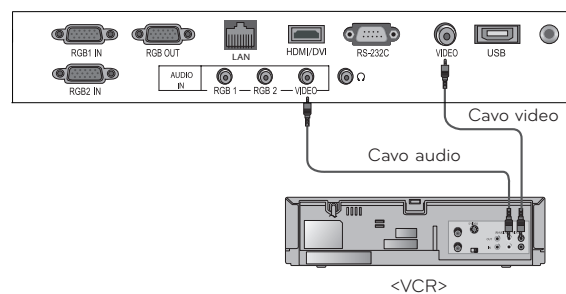


Collegamento a una sorgente video

* Al proiettore è possibile collegare un videoregistratore, una videocamera o qualsiasi altra sorgente video compatibile.

< Come eseguire il collegamento >

1. Collegare l'ingresso **VIDEO IN** del proiettore al jack di uscita della sorgente video con un cavo video.
2. Collegare l'ingresso **AUDIO IN VIDEO** del proiettore al jack di uscita della sorgente audio con un cavo audio.

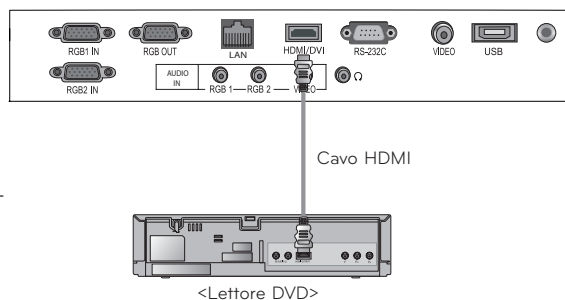


Collegamento a un lettore DVD

* Le prese di uscita (Y, Pb, Pr) del lettore DVD potrebbero essere etichettate come Y, Pb, Pr/Y, B-Y, R-Y/Y, Cb, Cr, a seconda dell'apparecchiatura.

< Come collegare una sorgente HDMI >

1. Collegare l'ingresso **HDMI** del proiettore e l'uscita HDMI del DVD con un cavo HDMI.
2. Impostare la risoluzione del lettore DVD su uno dei seguenti valori: modalità 480p(576p)/720p/1080i/1080p.

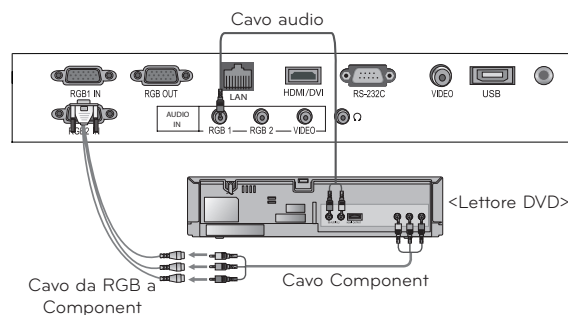


< Come collegare una sorgente Component >

1. Dopo avere collegato il cavo Component del lettore DVD al cavo RGB del cavo Component, collegarlo all'ingresso **RGB 1 IN** del proiettore.
 - * Quando si collega il cavo Component, far corrispondere i colori delle prese a quelli sul cavo component (Y=verde, PB=blu, PR =rosso).

2. Collegare l'ingresso **AUDIO IN RGB 1** del proiettore al jack di uscita della sorgente audio con un cavo audio.

* È inoltre possibile effettuare il collegamento alla porta RGB 2 IN.



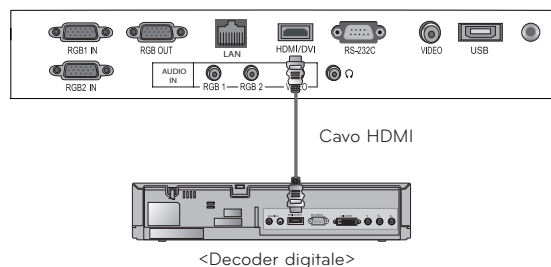
Collegamento a un decoder digitale

* Per visualizzare programmi in digitale, è necessario acquistare un decoder digitale (ricevitore) e collegarlo al proiettore.

* Consultare il manuale dell'utente del decoder digitale per il collegamento tra il proiettore e il decoder.

< Come collegare una sorgente HDMI >

1. Collegare l'ingresso **HDMI** del proiettore e l'uscita HDMI del decoder digitale con un cavo HDMI.
2. Impostare la risoluzione del decoder digitale su uno dei seguenti valori: modalità 480p(576p)/720p/1080i/1080p.

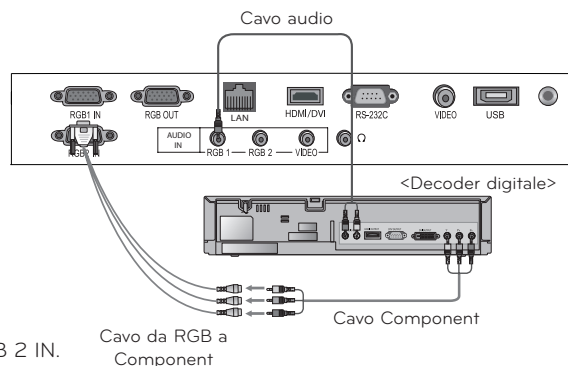


< Come collegare una sorgente Component >

1. Dopo avere connesso il cavo Component del decoder con il cavo RGB a Component, connetterlo all'ingresso **RGB 1 IN** del proiettore.
 - * Quando si collega il cavo Component, far corrispondere i colori delle prese a quelli sul cavo component (Y=verde, PB=blu, PR =rosso).

2. Collegare l'ingresso **AUDIO IN RGB 1** del proiettore al jack di uscita della sorgente audio con un cavo audio.

* È inoltre possibile effettuare il collegamento alla porta RGB 2 IN.



Funzione video 3D

* L'immagine in 3D è una tecnologia che utilizza il parallasse dei due occhi per formare un'immagine che viene percepita dal cervello come un solido.

Prima di guardare l'immagine in 3D

Durante l'osservazione dell'immagine in 3D.



Attenzione

- ▶ Non guardare l'immagine in 3D ad una distanza troppo vicina per un tempo lungo. Questa azione potrebbe danneggiare l'acutezza visiva.
- ▶ Si potrebbe verificare un capogiro se si osserva uno schermo di proiezione o si esegue un videogioco mentre si indossano occhiali per 3D per un tempo prolungato.
- ▶ Evitare di guardare lo schermo se siete in una delle situazioni seguenti: una donna incinta, una persona anziana, una persona che ha malattie di cuore, una persona che soffre spesso di nausea o che è ubriaca.
- ▶ L'immagine in 3D potrebbe essere interpretata erroneamente come una situazione reale e provocare meraviglia o eccitazione.
- ▶ Non porre vicino alla TV oggetti che possono essere rotti facilmente o possano provocare pericolo quando si guarda l'immagine in 3D.
- ▶ L'immagine in 3D può essere interpretata erroneamente come un fatto reale e provocare danno ad oggetti o a persone.
- ▶ Evitare che il bambini sotto i 5 anni osservino l'immagine in 3D. Questo potrebbe compromettere lo sviluppo della loro acutezza visiva.
- ▶ Fare attenzione agli attacchi di fotosensibilità.

Alcune persone potrebbero avere un attacco quando osservano una immagine specifica nel videogioco, una immagine lampeggiante o un'immagine con una forma specifica. Se voi o la vostra famiglia hanno una storia di epilessia o di attacco di ictus, consultate il medico prima di guardare l'immagine in 3D. Se rilevate i sintomi seguenti mentre osservate l'immagine in 3D, fermatevi nell'osservazione e prendetevi una pausa.

- Senso di offuscamento della vista, variazione della vista, instabilità dell'occhio o della faccia, movimento involontario, convulsioni, perdita di coscienza, confusione, perdita di un senso della direzione o nausea. Se uno di questi sintomi o più di uno di essi persistono, consultate il vostro medico.

La seguente misura di precauzione può ridurre il rischio di crisi per l'osservazione dell'immagine in 3D.

- Prendetevi 5-15 minuti di riposo dopo un'ora di visualizzazione.
- Usare l'apparecchio dopo aver fatto una correzione della vista se ogni occhio ha una visione diversa.
- Osservare sulla linea visiva e nel lato anteriore.
- Se si manifesta mal di testa, fatica, o nausea, arrestate la visione e prendetevi una pausa.
- Non guardate la TV per lungo tempo quando siete assonnati, stanchi o indisposti.

Quando si guarda l'immagine in 3D



Cautela

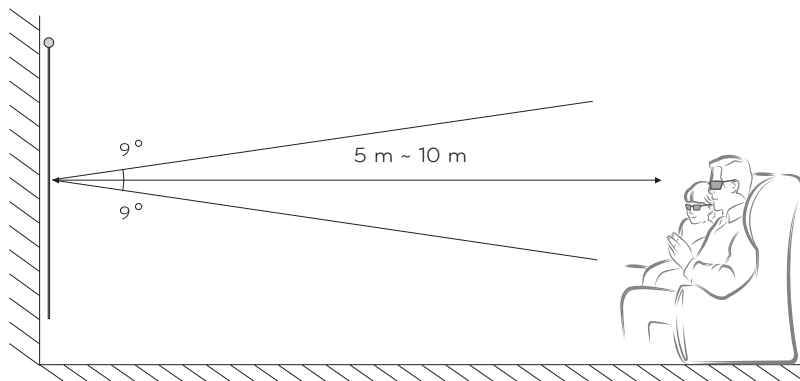
- ▶ Porre molta cura quando i bambini stanno vedendo la TV.

Controllarli quando stanno vedendo l'immagine in 3D.

- ▶ Osservare l'immagine entro l'angolo e la distanza efficaci.
- ▶ Si potrebbe non vedere l'immagine in 3D se si è fuori dell'angolo e della distanza efficaci. Essa non può essere vista quando siete coricati.
- ▶ Si potrebbe verificare una maggiore sovrapposizione di immagini durante l'uso iniziale dopo aver acceso l'apparecchio. E' necessario un certo tempo per rendere ottimale la visione.
- ▶ Se fissate un punto esterno allo schermo e guardate fissamente nuovamente l'immagine in 3D, potrebbe essere necessario un certo tempo di avere una visione in 3D corretta.
- ▶ Se guardate la TV sotto una luce fluorescente (50Hz ~ 60Hz), luce tricromatica o vicini alla finestra, si può rilevare un'immagine lampeggiante. In questo caso chiudere le tende per bloccare la luce solare e rendere più debole la luce esterna.
- ▶ Usare occhiali tipo 3D DLP-LINK(DLP Ready)
- ▶ Se si hanno ostacoli fra il proiettore e gli occhiali per 3D, l'immagine 3D potrebbe non essere completamente apprezzabile.
- ▶ Installare il proiettore il più lontano possibile dagli altri dispositivi elettronici.

Per osservare l'immagine in 3D

* Angolo di osservazione efficace: 9° verso l'alto e verso il basso e verso sinistra e verso destra.
 Distanza di osservazione consigliata: 5m ~ 10m



* La condizione di osservazione in 3D è basata su un ambiente buio.

Note!

- Qualche menu potrebbe non funzionare quando si osservi l'immagine in 3D.
- Scegliere il formato di immagine 3D corretto e adatto per poter osservare bene l'immagine in 3D.

Usare gli occhiali per 3D di tipo DLP-LINK (DLP-Ready)

1. Quando si guardi l'immagine in 3D dal proiettore, premere il pulsante sugli occhiali.
2. Quando si preme il pulsante, l'occhiale lampeggia e si sincronizza con l'immagine in 3D. (Il lampeggio è il metodo di utilizzo degli occhiali 3D tipo DLP-LINK e varia con la sua varietà.)
3. Se si ha lampeggio o si ha altro disturbo quando si guarda la TV, spegnere la luce della stanza. Contattare il venditore per le domande che riguardino gli occhiali in 3D.

Come osservare l'immagine in 3D.

1. Usare le registrazioni prodotte con immagine in 3D. Fare riferimento a quanto segue per il formato di immagine di visualizzazione in 3D.

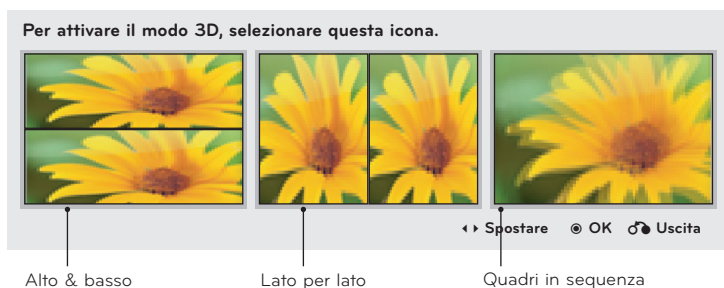
	Segnale	Risoluzione	Frequenza verticale (Hz)	Formato video 3D utilizzabile
HDMI	720p	1280x720	60	Gruppo quadro HDMI (V1.4 con HDMI 3D), lato per lato, alto & basso, quadri in sequenza
			50	Gruppo quadro HDMI (V1.4 con HDMI 3D), lato per lato, alto & basso.
	1080i	1920x1080	50/60	Lato per lato, alto & basso
	1080p	1920x1080	24/30	Gruppo quadro HDMI (V1.4 con HDMI 3D), lato per lato, alto & basso.
			60	Gruppo quadro HDMI (V1.4 con HDMI 3D), lato per lato, alto & basso, quadri in sequenza
			50	Gruppo quadro HDMI (V1.4 con HDMI 3D), lato per lato, alto & basso.
HDMI-PC RGB-PC	XGA	1024x768	60	Lato per lato, alto & basso, quadri in sequenza

- Per vedere l'immagine in 3D nel formato di pacchetto di quadri, di contenuti multimediali e come giocatore, si dovrebbe avere il supporto HDMI formato di pacchetti di quadri (1.4 versione 3D).
- L'ingresso immagine in formato di pacchetti di quadri HDMI (1.4 versione 3D) è immediatamente convertito in immagine in 3D.

2. RGB-PC Si dovrebbe premere il pulsante di correzione automatica sul telecomando prima di osservare l'immagine in 3D. (Vedere "Correzione PC" a pag. 17 per uscita sonora HDMI-PC)
3. Quando si osserva l'immagine in 3D con sistema HDMI-PC o RGB-PC, nessuna parte in 3D (carta da parati, strumento di ricerca, ecc.) verrà indicata nella fase doppia (fenomeno di sovrapposizione). In questo caso si deve usare l'immagine a "pieno schermo" del riproduttore video.



4. Premere pulsante di immagine in 3D
5. Premere il pulsante <, > per selezionare la forma sullo schermo del proiettore e indossare gli occhiali 3D.



6. Quando si osserva l'immagine in 3D dal proiettore, premere il pulsante sugli occhiali.
7. Potete convertire l'immagine sinistra/destra premendo il pulsante di selezione L/R (sn/dx) Selezionare l'immagine che viene vista meglio.
 - Premendo il pulsante di immagine 3D mentre si osserva l'immagine in 3D si converte l'immagine nel tipo normale (una sola immagine).
8. L'immagine in 3D supporta solo il rapporto dello schermo di 4:3.

<La funzione del telecomando è attiva solo nel modo 3D >

Modo 3D	Alto & basso	Lato per lato	Sequenza di quadri	Pacchetto di quadri
POWER	O	O	O	O
INPUT	X	X	X	O
3D	O	O	O	X
L/R	O	O	O	O
VOL /	O	O	O	O
MUTE	O	O	O	O
USB	X	X	X	X
PAGE /	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

Funzioni

* Nel presente manuale, il menu OSD (On Screen Display, menu a schermo) potrebbe essere diverso da quello del proiettore in uso.

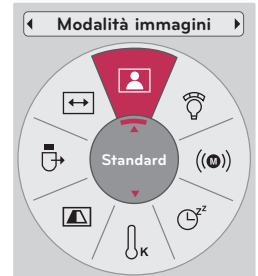
* Questa guida operativa spiega principalmente il funzionamento in modalità RGB(PC).

Opzioni del menu IMMAGINE

Modalità immagini

* Utilizzare Modalità immagini per configurare il proiettore e ottenere l'immagine migliore.

1. Premere il tasto **Q.MENU** sul telecomando.
2. Premere i pulsanti **<**, **>** per spostarsi su **Modalità immagini**.
3. Premere il pulsante **^**, **v** per scorrere le impostazioni relative alle immagini preimpostate.



- Utilizzare questa funzione premendo il pulsante **MENU**.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Regolazione Modalità immagini

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **IMMAGINE** con i pulsanti **^**, **v**, **<**, **>** e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti **^**, **v** per spostarsi alla funzione desiderata e quindi premere il pulsante **OK**.
3. Premere i pulsanti **<**, **>** per effettuare la regolazione desiderata, quindi premere il pulsante **OK**.

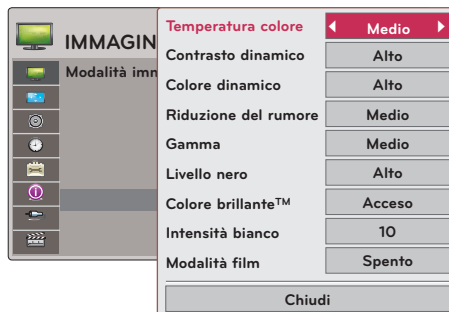


- È possibile impostare differenti valori di immagine per ciascun ingresso e per **Modalità immagini**.
- Se si esegue il salvataggio dopo avere apportato una modifica, viene visualizzato (**Utente**) nella **Modalità immagini** modificata (tranne **Esperto 1/2**).
- Per ripristinare le impostazioni predefinite, eseguire **Reset immagini** per ciascuna **Modalità immagini**.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

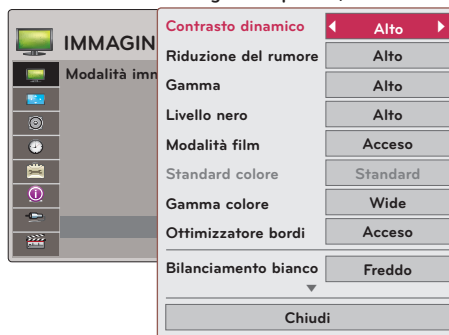
Funzione Controllo avanzato

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **IMMAGINE** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
 2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare **Controllo avanzato**, quindi premere il pulsante **OK**.
 3. Selezionare la voce desiderata con i pulsanti \wedge , \vee .
 4. Premere i pulsanti $<$, $>$ per effettuare la regolazione desiderata, quindi premere il pulsante **OK**.
- È possibile impostare differenti valori di immagine per ciascun ingresso e per **Modalità immagini**.
 - Per ripristinare le impostazioni predefinite, eseguire **Reset immagini** per ciascuna **Modalità immagini**.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

< Modalità immagini - Vivido/Standard/Cinema/Sport/Giochi >



< Modalità immagini - Esperto 1/2 >

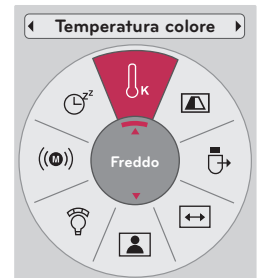


Temperatura colore	- Questa funzione abilita Vivido/Standard/Cinéma/Sport/Giochi . • Impostare su Caldo per migliorare i colori caldi come il rosso oppure su Freddo per rendere l'immagine più fredda.
Contrasto dinamico	• Regola il contrasto perché si ottenga il miglior livello possibile in base alla luminosità dello schermo. L'immagine è migliorata rendendo brillanti le parti più brillanti e scurendo le parti più scure.
Colore dinamico	- Questa funzione abilita Vivido/Standard/Cinéma/Sport/Giochi . • Regola i colori in maniera che risultino più vivi, ricchi e chiari. Questa funzionalità migliora la tonalità, la saturazione e la luminosità, in maniera da rendere più vividi il rosso, il blu, il verde e il bianco.
Riduzione del rumore	• Consente di ridurre il rumore sul video senza compromettere la qualità dell'immagine.
Gamma	Basso: rende più luminose le aree scure e grigio medio dell'immagine. Medio: rende i livelli dell'immagine originale. Alto: rende più scure le aree scure e grigio medio dell'immagine. • È possibile regolare le luminosità delle aree scure e grigio medio dell'immagine.
Livello nero	Basso: il riflesso dello schermo diventa più scuro. Alto: il riflesso dello schermo diventa più luminoso. • Impostare il livello di nero dello schermo su un valore appropriato. • Questa funzione è disabilitata in modalità RGB.
Colore brillante™	Questa funzione aumenta o diminuisce di poco la luminosità dello schermo per rendere ricchi i colori in scala di grigio.
Intensità bianco	- Il valore predefinito può essere modificato a seconda della modalità di ingresso. - L'intensità bianco può essere regolata da 0 a 10. - Regolare su valori più alti per ottenere un'immagine più luminosa. Regolare su valori più bassi per un'immagine più scura.
Modalità film	• Rende più naturali i filmati registrati su pellicola eliminando l'effetto tremolio. • I film in formato DVD e Blu-ray vengono riprodotti a 24 fotogrammi al secondo.

Gamma colore	<p>Standard: visualizza i colori standard.</p> <p>Wide: questa modalità consente di utilizzare e impostare lo spazio dei colori intensi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Massimizza l'utilizzo del colore per aumentarne la qualità.
Ottimizzatore bordi	<ul style="list-style-type: none"> • Mostra gli angoli del video più chiari e caratteristici ma ancora naturali.
Standard colore	<ul style="list-style-type: none"> • Converte i colori di un video diverso nei colori HD (Alta definizione).
Bilanciamento bianco	<ul style="list-style-type: none"> - Questa funzione consente di attivare Esperto 1/2. • È possibile regolare il colore globale dello schermo in base alle proprie preferenze. <ol style="list-style-type: none"> Modalità: 2 punti <ul style="list-style-type: none"> - Motivo: Interno, Esterno - Contrasto Rosso/Verde/Blu, Luminosità Rosso/Verde/Blu: l'intervallo di regolazione va da -50 a +50. Modalità: 20 punti IRE <ul style="list-style-type: none"> - Motivo: Interno, Esterno - L'IRE (Institute of Radio Engineers) è l'unità utilizzata per visualizzare la dimensione del segnale video e può assumere i seguenti valori: 5, 10, 15 - 95, 100. È possibile regolare Rosso, Verde o Blu per ogni impostazione. - Rosso/Verde/Blu: l'intervallo di regolazione va da -50 a +50.
Sistema di gestione colori	<ul style="list-style-type: none"> - Questa funzione consente di attivare Esperto 1/2. • Come con lo strumento adoperato dagli esperti per effettuare regolazioni usando i pattern di test, questo metodo non influisce sugli altri colori, ma può essere utilizzato per regolare selettivamente le 6 aree di colore (rosso/verde/blu/ciano/magenta/giallo). La differenza di colore può non essere distintiva anche quando si effettuano regolazioni per lo schermo generale. Consente di regolare rosso/verde/blu/giallo/ciano/magenta. <ul style="list-style-type: none"> - Colore Rosso/Verde/Blu/Giallo/Ciano/Magenta: l'intervallo di regolazione va da -30 a +30. - Tinta Rosso/Verde/Blu/Giallo/Ciano/Magenta: l'intervallo di regolazione va da -30 a +30. - Questa funzione è disabilitata in modalità PC.

Funzione Temperatura colore

1. Premere il tasto **Q.MENU** sul telecomando.
2. Premere i pulsanti **<**, **>** per selezionare **Temperatura colore**.
3. Premere il pulsante **^**, **v** per scorrere le impostazioni relative alle immagini preimpostate.



- Questa funzione abilita **Vivid/Standard/Cinema/Sport/Giochi**.
- Utilizzare questa funzione premendo il pulsante **MENU**.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Funzione Reset immagini

* Impostazioni della funzione **IMMAGINE** selezionata per ciascun ingresso e ripristino delle impostazioni predefinite di **Modalità immagini**.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **IMMAGINE** con i pulsanti **^**, **v**, **<**, **>** e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti **^**, **v** per selezionare **Reset immagini**, quindi premere il pulsante **OK**.
3. Premere i pulsanti **<**, **>** per selezionare **Sì**, quindi premere il pulsante **OK**.



- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Opzioni del menu SCHERMO

Modifica della modalità proiettore

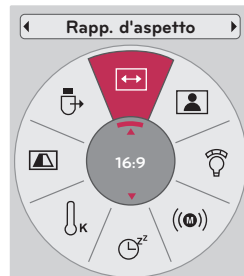
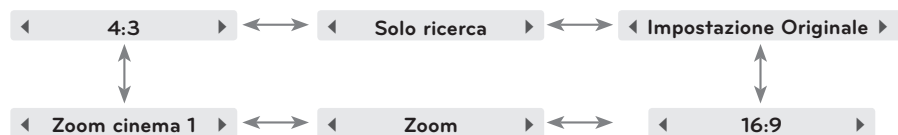
* Questa funzione consente di ruotare l'immagine proiettata di 180° o di invertirla orizzontalmente.

1. Premere il tasto **Q.MENU** sul telecomando.
2. Premere i pulsanti **<**, **>** per selezionare **Modalità proiettore**.
3. Premere il pulsante **^**, **v** per selezionare la voce desiderata.
 - Selezionare **Posteriore** quanto si proietta dal retro di uno schermo trasparente acquistato separatamente.
 - Selezionare **Soffitto** quando si installa il prodotto sul soffitto.
 - Quando **Modalità proiettore** è **Posteriore/da Soffitto**, il lato destro/sinistro dell'altoparlante cambia automaticamente.
 - Utilizzare questa funzione premendo il pulsante **MENU**.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



Uso della funzione Rapp. d'aspetto

Premere il pulsante **RATIO** per selezionare le dimensioni desiderate per lo schermo.

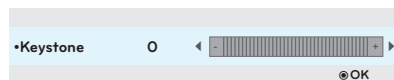


- Alcune opzioni potrebbero non essere disponibili a seconda dei segnali di ingresso.
- Utilizzare questa funzione premendo il pulsante **MENU**.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Uso della funzione Keystone

* Utilizzare questa funzione quando lo schermo non si trova alla giusta angolazione rispetto al proiettore e quando l'immagine ha una forma trapezoidale.
 * Utilizzare la funzione **Keystone** solo quando non è possibile ottenere l'angolazione di proiezione migliore.

1. Premere il tasto **KEYSTONE** sul telecomando.
2. Premere il pulsante **<**, **>** per regolare lo schermo come desiderato.
 - È possibile modificare **Keystone** da **-40** a **40**.
 - Utilizzare questa funzione premendo il pulsante **MENU**.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



Funzione Auto Config.

* Questa funzione consente di ottenere la migliore qualità video regolando automaticamente le dimensioni orizzontali e la sincronizzazione dell'immagine.
 * La funzione Auto config. è disponibile solo con l'ingresso RGB.

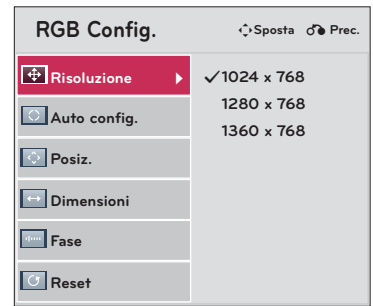
Premere il tasto **AUTO** sul telecomando.

- Se si eseguono regolazioni dello schermo per un video proveniente dal segnale grafico del computer, potrebbe non essere possibile identificare lo stato ottimale. Utilizzare la funzione **Auto config.** per le immagini statiche.
- Utilizzare questa funzione premendo il pulsante **MENU**.



Funzione RGB Config.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **SCHERMO** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per spostarsi su **Config. RGB**, quindi premere il pulsante **OK**.
3. Selezionare la voce desiderata con i pulsanti \wedge , \vee e premere il pulsante $>$.
4. Premere i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ per regolare lo schermo, quindi premere il pulsante **OK**.



- È possibile scegliere un valore per **Risoluzione** tra 768 (1024x768/1280x768/1360x768, 60 Hz) e 1050 (1400x1050/1600x1050, 60 Hz).
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Utilizzo della funzione Zoom Digitale

* Questa funzione è disponibile soltanto nella modalità di ingresso RGB. I valori Zoom -/+ e Posiz. ritornano ai valori predefiniti quando si modifica l'ORIGINE o il segnale di ingresso o quando si spegne il dispositivo.

Regolazione dello Zoom

1. Premere il tasto **ZOOM** sul telecomando.
 2. Premere il pulsante \wedge , \vee per selezionare la voce **Zoom**.
 3. Premere il pulsante $<$, $>$ per regolare lo **Zoom** come desiderato.
- È possibile regolare lo Zoom -/+ con incrementi del 5% dal 100% al 250%.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Regolazione della posizione

1. Premere il tasto **ZOOM** sul telecomando.
 2. Premere il pulsante \wedge , \vee per selezionare la voce **Posiz.**
 3. Premere il pulsante **OK**. Quando nell'angolo destro in basso sullo schermo viene visualizzata la finestra seguente, premere \wedge , \vee , $<$, $>$ per regolazione la posizione. Quando la freccia diventa nera, è stato raggiunto il limite massimo e non è possibile effettuare ulteriori regolazioni.
- La funzione **Posiz.** può essere attivata soltanto quando lo **Zoom** è impostato su un valore **superiore al 105%**. Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Utilizzo della funzione pausa

1. Premere il tasto **STILL** sul telecomando.
* È possibile eseguire un fermo immagine.



< Immagine in movimento >



< Fermo immagine >

2. Per uscire dalla modalità pausa, premere un pulsante qualsiasi.
* La funzione STILL viene annullata automaticamente dopo circa 10 minuti.

Opzioni del menu AUDIO

Regolazione del volume

Premere il tasto **VOLUME** \wedge , \vee sul telecomando.

Funzione audio

1. Premere il tasto **Q.MENU** sul telecomando.
2. Premere i pulsanti \leftarrow , \rightarrow per spostarsi su **Audio**.
3. Premere il pulsante \wedge , \vee per selezionare la voce desiderata.



- Questa funzione è attiva se è collegata una cuffia.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

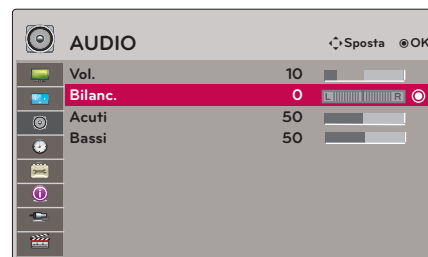


Regolazione del bilanciamento degli altoparlanti

* Regolare audio lato sinistro/destro degli altoparlanti fino a soddisfare i propri gusti e le condizioni della stanza.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **AUDIO** con i pulsanti \wedge , \vee , \leftarrow , \rightarrow e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per spostarsi su **Bilanc.** e quindi premere il pulsante **OK**.
3. Premere i pulsanti \leftarrow , \rightarrow per regolare il bilanciamento dell'audio e quindi premere il pulsante **OK**.

- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

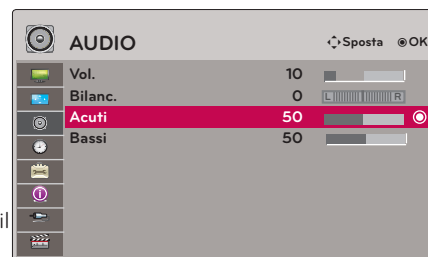


Regolazione degli alti

* Regolare gli alti in base al proprio gusto e alle condizioni della stanza.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **AUDIO** con i pulsanti \wedge , \vee , \leftarrow , \rightarrow e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per spostarsi su **Acuti** e quindi premere il pulsante **OK**.
3. Premere i pulsanti \leftarrow , \rightarrow per impostare gli alti e quindi premere il pulsante **OK**.

- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

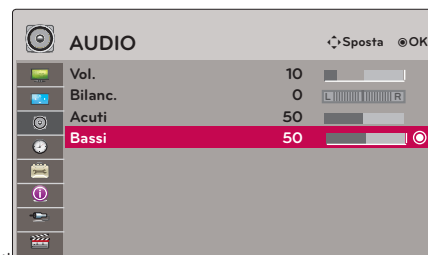


Regolazione dei bassi

* Regolare gli alti in base al proprio gusto e alle condizioni della stanza.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **AUDIO** con i pulsanti \wedge , \vee , \leftarrow , \rightarrow e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare **Bassi** e premere il pulsante **OK**.
3. Premere i pulsanti \leftarrow , \rightarrow per impostare gli alti e quindi premere il pulsante **OK**.

- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



Opzioni del menu TEMPO

Funzione timer di spegnimento

* Il timer di spegnimento consente di spegnere automaticamente il proiettore a un intervallo di tempo preimpostato.

1. Premere il tasto **Q.MENU** sul telecomando.
2. Premere i pulsanti **<**, **>** per spostarsi su **Timer Spegnimento**.
3. Premere i pulsanti **^**, **v** per selezionare un intervallo di tempo preimpostato.

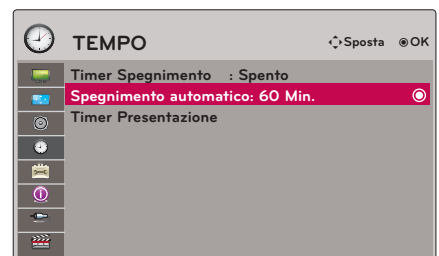


- Utilizzare questa funzione premendo il pulsante **MENU**.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Funzione Spegnimento automatico

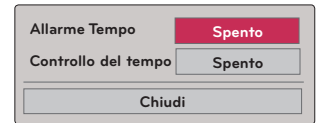
* Questa funzione consente di spegnere automaticamente il proiettore al termine dell'intervallo di tempo preimpostato, in assenza di segnale.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **TEMPO** con i pulsanti **^**, **v**, **<**, **>** e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti **^**, **v** per spostarsi su **Spegnimento automatico** e quindi premere il pulsante **OK**.
3. Passare alla voce desiderata con i pulsanti **^**, **v** e premere il pulsante **OK**.



- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Funzione Timer Presentazione



1. Premere il tasto **TIMER** sul telecomando.
2. Premere il pulsante \wedge , \vee per selezionare la voce **Allarme Tempo** o **Controllo del tempo**.
3. Premere il pulsante $<$, $>$ per selezionare l'intervallo di tempo preimpostato.
4. Il timer si avvia soltanto selezionando un intervallo di tempo specifico.
 - Funzione Allarme Tempo: se si seleziona un intervallo di tempo specifico, viene visualizzato in unità minuto. Dopo 1 minuto, l'intervallo di tempo rimanente viene visualizzato in basso a destra sullo schermo e quindi scompare dopo 5 secondi. Quando viene visualizzato il tempo rimanente, le altre finestre OSD vengono chiuse. Una volta raggiunto il tempo preimpostato, "0 minuti" lampeggia per dieci volte a intervalli di 1 secondo per poi scomparire.
 - Funzione Controllo del tempo: se si seleziona un intervallo di tempo specifico, continua a essere visualizzato in unità di minuti (') e secondi ("). Quando sono visualizzate altre finestre OSD, il tempo rimanente viene visualizzato nuovamente anche dopo le finestre sono state chiuse. Una volta raggiunto il tempo preimpostato, 0' 00" lampeggia per dieci volte a intervalli di 1 secondo per poi scomparire.
5. Se l'intervallo di tempo preimpostato non viene più visualizzato a causa dell'utilizzo di altri menu, premere il tasto **TIMER** sul telecomando per visualizzare nuovamente l'intervallo di tempo preimpostato.
 - Le funzioni Allarme Tempo e Controllo del tempo non possono essere utilizzate contemporaneamente.
 - La funzione Allarme Tempo può essere impostata da 5 a 60 minuti per intervalli di 5 minuti (spento, 5, 10, 15, 20,,55, 60 minuti).
 - La funzione Controllo del tempo può essere impostata da 1 a 10 minuti per intervalli di 1 minuto e da 10 a 60 minuti per intervalli di 5 minuti (spento, 1, 2, 3, 4,, 8, 9, 10, 15, 20, 25,, 55, 60 minuti).
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Opzioni del menu OPZIONE

Selezione della lingua

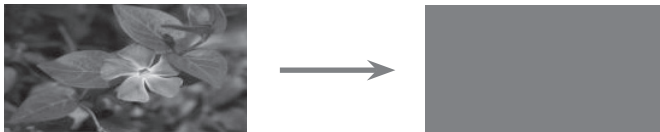
1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **OPZIONE** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare su **Lingua menu** e premere il pulsante **OK**.
3. Selezionare la voce desiderata con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
 - L'OSD viene visualizzato nella lingua selezionata in questa opzione.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



Utilizzo della funzione Immagine Vuota

* Questa funzione può essere utile se è necessario richiamare l'attenzione della platea durante presentazioni o incontri.

1. Premere il tasto **BLANK** sul telecomando.
 - Lo schermo si disattiva e viene visualizzato un colore di sfondo.
 - È possibile scegliere il colore dello sfondo (vedere "**Selezione dell'immagine vuota**").
2. Premere un pulsante qualsiasi per annullare la funzione di schermo vuoto.
 - Per spegnere temporaneamente la lampada, premere **BLANK** sul telecomando. Non ostruire la lente di proiezione con oggetti quando il proiettore è in uso poiché la temperatura elevata potrebbe riscaldare gli oggetti e deformarli o addirittura provocare un incendio.



Selezione dell'immagine vuota

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **OPZIONE** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare **Immagine Vuota** e premere il pulsante **OK**.
3. Passare alla voce desiderata con i pulsanti \wedge , \vee e premere il pulsante **OK**.
 - L'immagine di sfondo può essere modificata con l'immagine selezionata in Immagine Vuota.
 - Se non c'è nessuna schermata catturata, selezionando **Immagine catturata** viene visualizzato il Logo.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



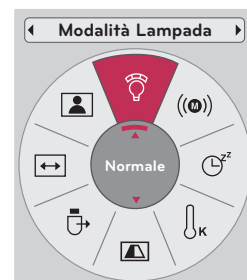
Funzione Salva Immagine

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **OPZIONE** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per spostarsi su **Salva Immagine** e quindi premere il pulsante **OK**.
 - Può essere selezionata solo se c'è un segnale in ingresso.
 - Per salvare l'immagine sono necessari fino a 2 minuti.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



Regolazione della luminosità dello schermo

1. Premere il tasto **Q.MENU** sul telecomando.
2. Premere i pulsanti $<$, $>$ per selezionare **Modalità Lampada**.
3. Premere il pulsante $<$, $>$ per selezionare **Normale** o **Economico**.
 - Questa funzione non è disponibile in modalità 3D o se la temperatura della lampada è superiore a 35 °C.
 - Utilizzare questa funzione premendo il pulsante **MENU**.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



Utilizzo della funzione Uscita monitor

* È possibile selezionare entrambi gli ingressi RGB.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **OPZIONE** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare **Uscita monitor** e premere il pulsante **OK**.
3. Premere il pulsante $<$, $>$ per selezionare **RGB1**, **RGB2** o **Auto**.
 - La modalità **Auto** consente l'uscita dell'immagine dall'ingresso corrente nella modalità **RGB1** o **RGB2**.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



IMPOSTA ID

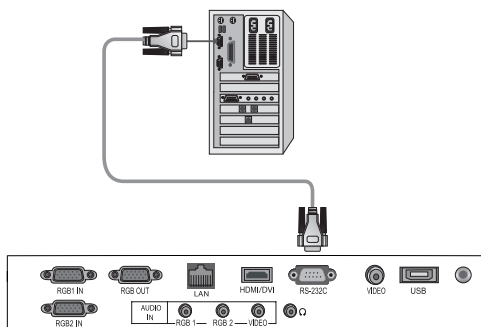
1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **OPZIONE** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare **Imposta ID** e premere il pulsante **OK**.
3. Premere il pulsante $<$, $>$ per selezionare il numero desiderato. Premere il pulsante **OK** per salvare il numero selezionato.



- La gamma di impostazione della funzione **Imposta ID** è 1-99.
- Soltanto il proiettore con il numero ID specificato può essere azionato dal telecomando.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

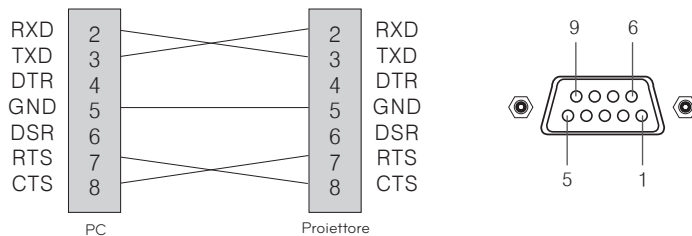
Per eseguire il collegamento alla comunicazione seriale

- Collegare la porta seriale del computer al jack RS-232C sul pannello posteriore del proiettore.
- Il cavo RS-232C non è fornito in dotazione con il proiettore.



- Utilizzare il cavo RS232C per eseguire il controllo esterno del proiettore (vedere fig. 1).

<Fig. 1, cavo di interfaccia RS-232>



* Nessuna connessione a 1, 9 pin

Impostazione del parametro di comunicazione

- Velocità di trasmissione in baud: 9600 bps (UART)
- Lunghezza dati: 8 bit
- Parità: nessuna
- Bit di stop: 1 bit
- Controllo di flusso: nessuno
- Codice di comunicazione: codice ASCII

Elenco di riferimento dei comandi

	Command 1	Command 2	Dati (esadecimale)	Mappatura dati reali
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	Codice tasto	–

* Consultare le informazioni dettagliate per i dati con il marcatore [*].

Protocollo di comunicazione

* Mappatura dati reali 1

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

* Mappatura dati reali 2

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

1. Trasmissione

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

- * [Comando 1] : Primo comando per controllare il dispositivo (k, j, x, codice ASCII, 1 carattere)
- * [Comando 2] : Secondo comando per controllare il dispositivo..(codice ASCII, 1 carattere)
- * [Impostare ID]: Potete impostare il codice di identificazione ID per selezionare il numero di identificazione del proiettore desiderato nel menu specifico. Vedere pagina precedente.
Il campo di regolazione è 1 ~ 99. Quando si seleziona imposta codice ID '0', viene controllato ogni apparecchio proiettore collegato. Vedere "Mappatura di dati reali 1".
- * [DATI] : Per trasmettere i dati dei comandi. Trasmette carattere 2 quando è organizzato con codice ASCII.
* Transmette dati 'FF' per leggere lo stato del comando.
- * [Cr] : Ritorno carrello Codice ASCII '0xOD'
- * [] : Il carattere di codice ASCII corrisponde alla "barra spazi", che serve per classificare un comando, impostare ID e dati.

2. OK Conferma

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

- * Il proiettore trasmette la conferma ACK (conferma comando) in relazione a questo formato quando riceve i dati normali. In questo istante, se i dati sono il modo di lettura dei dati, questi indicano i dati dello stato attuale. Se i dati sono dati del modo di scrittura, essi rinviano i dati del computer (PC).

3. Conferma di errore

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

- * Il proiettore trasmette ACK (conferma) in relazione a questo formato quando riceve dati anomali da funzioni non affidabili o errori di comunicazioni.
- Dati : [1]: Codice illegale (questo comando non è supportato).
 [2]: funzione non supportata (questa funzione non è attiva).
 [3]: attendi e ritenta (tentare nuovamente pochi minuti dopo).

01. Alimentazione (comando:ka)

Per controllare l'accensione/spengimento (on/off) del proiettore.

Trasmissione

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

Dati 0: Alimentazione spenta
1: Alimentazione accesa

Conf

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

Dati 0: Alimentazione spenta
1: Alimentazione accesa

Per indicare lo stato di accensione/spengimento (on/off).

Trasmissione

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

Conf

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

Dati 0: Alimentazione spenta
1: Alimentazione accesa

* In modo similare, se altre funzioni trasmettono dati '0xFF' basati su questo formato, la retroazione dei dati di conferma indica lo stato di ciascuna funzione.

02. Rapporto di allungamento (comando:kc)

Per regolare il formato dello schermo.

Trasmissione

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

Dati	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	

Ack

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

Dati	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. Schermo muto (comando: kd)

Per selezionare lo schermo muto attivato/disattivato (on/off).

Trasmissione

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

Dati 0: Schermo muto disattivato (immagine attiva)
1: Schermo muto attivato (immagine disattivata)

Conf

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

Dati 0: Schermo muto disattivato (immagine attiva)
1: Schermo muto attivato (immagine disattivata)

04. Contrasto (comando:kg)

Per regolare il contrasto dello schermo.

Trasmissione

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

Dati Min: 0 ~ Mass : 64

Conf

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

Dati Min: 0 ~ Mass : 64

Vedere 'Mappatura dati reale 1'

05. Luminosità (comando:kh)

Trasmissione

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

Dati Min: 0 ~ Mass : 64

Conf

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

Dati Min: 0 ~ Mass : 64

Vedere 'Mappatura dati reale 1'

06. Colore (comando: ki)

Per regolare il colore dello schermo. (componente /video)

Trasmissione

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

Dati Min: 0 ~ Mass : 64

Conf

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

Dati Min: 0 ~ Mass : 64

Vedere 'Mappatura dati reale 1'

07. Colore tenue (comando: kj)

Per regolare il colore tenue dello schermo (componente video 60 Hz o segnale speciale NTSC)

Trasmissione

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

Dati Rosso: 0 ~ Verde: 64

Conf

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

Dati Rosso: 0 ~ Verde: 64

Vedere 'Mappatura dati reale 1'

08. Nitidezza (comando: kk)

Per regolare la nitidezza dello schermo (componente/video)

Trasmissione

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

Dati Min: 0 ~ Mass : 64

Conf

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

Dati Min: 0 ~ Mass : 64

Vedere 'Mappatura dati reale 1'

09. Selezione OSD (Comando:kl)

Per selezionare attivazione/disattivazione (on/off) del OSD (display su schermo).

Trasmissione

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

Dati 0: Modo di selezione OSD: off (disattivato)
1: Modo di selezione OSD: on (attivato)

Conf

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

Dati 0: Modo di selezione OSD: off (disattivato)
1: Modo di selezione OSD: on (attivato)

10. Blocco telecomando/blocco tasti (comando:km)

Per bloccare i comandi del pannello anteriore sul proiettore e sul telecomando.

Trasmissione

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

Dati 0: Blocco disattivato (off)
1: Blocco attivato (on)

Conf

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

Dati 0: Blocco disattivato (off)
1: Blocco attivato (on)

* Se non state usando il telecomando, usate questo modo.
Quando l'alimentazione principale è accesa/spenta, il blocco del telecomando esterno è disattivato.

11. Temperatura dei colori (comando:ku)

Regolare la temperatura del colore.
Ma la temperatura del colore non può essere regolata se il modo del video è impostato su luminoso o chiaro tipo golf.

Trasmissione

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

Dati 0: Normale 1: Freddo 2: Caldo 4: Naturale

Conf

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

Dati 0: Normale 1: Freddo 2: Caldo 4: Naturale

12. Modo lampada (comando:np)

Per ridurre il consumo di energia del proiettore.

Trasmissione

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

Dati 0: Bassa potenza esclusa (off)
1: Bassa potenza attiva (on)

Conf

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

Dati 0: Bassa potenza esclusa (off)
1: Bassa potenza attiva (on)

13. Configurazione automatica (comando:ju)

Per regolare la posizione dell'immagine e minimizzare lo spostamento di immagine in modo automatico.
Funziona solo nel modo RGB.

Trasmissione

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

Dati 1: per impostare

Conf

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

Dati 1: per impostare

14. Immettere selezione (comando:xb)

Per selezionare la sorgente di immissione dati per l'impostazione

Trasmissione

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

Dati 20 : Video 40 : Component1
41 : Component2 60 : RGB1
61 : RGB2 90 : HDMI

Conf

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

Dati 20 : Video 40 : Component1
41 : Component2 60 : RGB1
61 : RGB2 90 : HDMI

15.Tasto (comando:mc)

Per inviare codice di tasto del telecomando ad IR

Transmission

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

Dati Codice tasto

Conf

[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

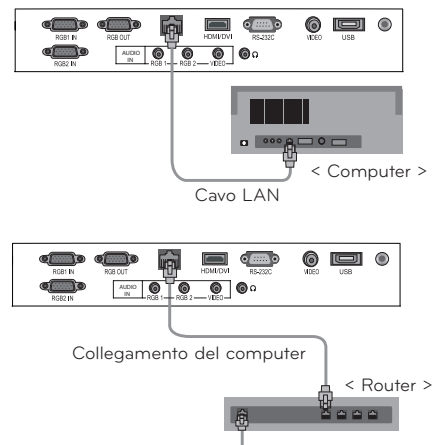
Impostazione della rete

< AVVISO >

- Utilizzare con questo proiettore un cavo LAN standard, di tipo Cat5 o superiore, con connettore RJ45.
- Spesso, per risolvere molti problemi di connessione alla rete durante l'impostazione, è sufficiente riavviare il router o il modem. Dopo aver collegato il lettore alla rete domestica, spegnere rapidamente e/o scollegare il cavo di alimentazione del router o del modem via cavo della rete domestica. Quindi, riaccendere e/o ricollegare il cavo di alimentazione.
- Per il collegamento a questo proiettore è richiesta una porta LAN 10 Base-T o 100 Base-TX. Se il servizio Internet non consente tale collegamento, non sarà possibile collegare il proiettore.
- Per la connessione a un router wireless, è richiesto un router che supporti la connessione wireless, su cui sia attivata la funzione di connessione wireless.
- Per la connessione al router wireless, verificare l'SSID e le impostazioni di protezione del router wireless. Per informazioni sull'SSID e sulle impostazioni di protezione del router wireless, vedere la guida per l'utente del router.
- Se si utilizza la modalità Ad-hoc, il dispositivo di rete potrebbe non essere in grado di connettersi al dispositivo a cui è connesso (ad esempio, il computer portatile).
- La modalità di connessione può variare in base al produttore del router wireless.

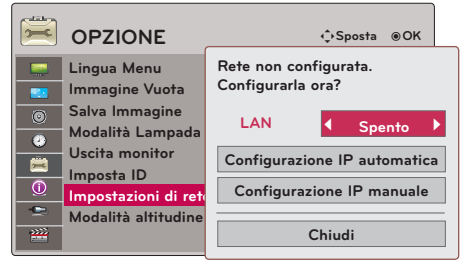
< Come eseguire il collegamento >

Collegare un cavo LAN (cavo incrociato) alla porta **LAN** del proiettore e alla porta LAN del computer o della rete.



< Utilizzo >

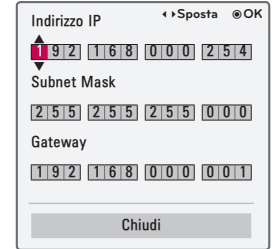
1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **OPZIONE** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare **Impostazioni di rete** e premere il pulsante **OK**
3. Premere i pulsanti $<$, $>$ per selezionare **Accesso** nell'opzione **LAN**.
4. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare **Configurazione IP automatica** o **Configurazione IP manuale** e premere il pulsante **OK**.



- Nella maggior parte dei casi, selezionare Auto. Se si utilizza un router, l'indirizzo IP viene assegnato automaticamente.
 - Selezionare Configurazione IP manuale per un computer normale.
 - Impostazione del computer: impostare il protocollo Internet (TCP/IP) del computer su un valore di propria scelta.
 - Impostazione del proiettore: impostare il campo **Indirizzo IP** sul formato dell'indirizzo IP del computer, quindi impostare il campo **Gateway** sullo stesso valore del gateway del computer e selezionare **Chiudi**. Per dettagli sull'impostazione della rete, consultare eZ-Net Manager Guide.
- :: esempio ::

	Indirizzo IP	Subnet Mask	Gateway
PC	192.168.0.10	255.255.255.0	192.168.0.1
Proiettore	192.168.0.254	255.255.255.0	192.168.0.1

< Selezione di **Configurazione IP manuale** >



- Se **Impostazioni di rete** non funziona, verificare le condizioni di rete. Verificare il collegamento del cavo LAN.
- Se **Impostazioni di rete** non è completato, le funzioni di rete potrebbero non funzionare normalmente.
- **Configurazione IP automatica:** selezionare questa opzione se è disponibile un server DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) nella LAN tramite una connessione cablata. Al proiettore viene assegnato automaticamente un indirizzo IP. L'indirizzo IP viene stabilito automaticamente. A seconda del modello di computer o se è installato un firewall, la connessione al server DHCP potrebbe non essere possibile.
- **Configurazione IP manuale:** selezionare questa opzione se non è disponibile un server DHCP in rete e si desidera impostare l'indirizzo IP manualmente.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Modalità altitudine

* La modalità altitudine viene utilizzata quando il dispositivo si trova a un'altitudine superiore a 1.200 metri.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **OPZIONE** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare **Modalità altitudine** e premere il pulsante **OK**.
3. Premere i pulsanti $<$, $>$ per spostarsi su **Accesso** e premere il pulsante **OK**.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



Opzioni del menu INFORMAZIONI

Visualizzazione delle informazioni sul proiettore

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **INFORMAZIONI** con i pulsanti \wedge , \vee , $<$, $>$ e premere il pulsante **OK**.
2. È possibile visualizzare le informazioni correnti sul proiettore.
 - Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



USB

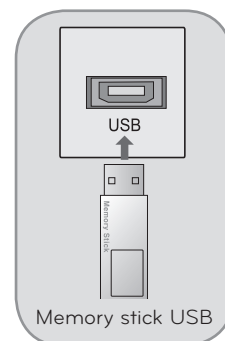
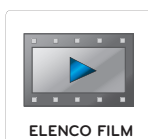
* L'immagine mostrata può essere differente rispetto al proprio proiettore.

Utilizzo di una periferica USB

Collegamento della periferica USB

* Questa schermata è visualizzata automaticamente quando si collega una periferica USB. Non è possibile aggiungere una nuova cartella o cancellare una cartella esistente nella periferica USB.

1. Collegare la periferica USB al jack USB nella parte posteriore dell'unità.
2. Viene attivato automaticamente il menu principale del DivX.



Rimozione dell'USB

* Selezionare Eject per estrarre una periferica USB.

1. Premere il tasto **Q.MENU** sul telecomando.
2. Premere i pulsanti **<**, **>** per spostarsi su **Periferica USB**.
3. Premere il tasto **OK** sul telecomando.

- Dopo **Periferica USB**, non è possibile leggere la memoria USB. Rimuovere la memoria USB e ricollegarla.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.



Precauzioni per l'utilizzo di periferiche USB

- ▶ Può essere riconosciuta una sola periferica di memorizzazione USB.
- ▶ Le periferiche di memorizzazione USB collegate tramite un hub USB non sono riconosciute.
- ▶ Le periferiche di memorizzazione USB che utilizzano programmi di riconoscimento automatico potrebbero non essere riconosciute.
- ▶ Le periferiche di memorizzazione USB che utilizzano i propri driver potrebbero non essere riconosciute.
- ▶ La velocità di riconoscimento dipende dalla periferica USB.
- ▶ Non spegnere il proiettore e non scollegare la periferica USB quando essa è in funzione. Se tale periferica viene staccata o scollegata improvvisamente, i file memorizzati potrebbero risultare danneggiati.
- ▶ Non collegare periferiche di memorizzazione USB personalizzate sul PC. La periferica potrebbe provocare malfunzionamenti del prodotto oppure non essere riprodotta correttamente. Utilizzare solo periferiche di memorizzazione USB che contengono normali file musicali, di immagini, di testo o film.
- ▶ Utilizzare solo periferiche di memorizzazione USB formattate come FAT16, FAT32 e NTFS tramite il sistema operativo Windows. Potrebbero verificarsi problemi di riconoscimento nel caso di periferiche di memorizzazione formattate con altri software non supportati da Windows.
- ▶ Collegare l'alimentazione a quelle periferiche di memorizzazione USB che richiedono un'alimentazione esterna. In caso contrario, la periferica potrebbe non essere riconosciuta.
- ▶ Collegare la periferica di memorizzazione USB con il cavo fornito dal produttore. Se si utilizza un cavo diverso, oppure un cavo estremamente lungo, la periferica potrebbe non essere riconosciuta.
- ▶ Alcune periferiche di memorizzazione USB potrebbero non essere supportate, oppure potrebbero funzionare con difficoltà.
- ▶ Nomi di cartelle o di file troppo lunghi potrebbero non essere visualizzati o riconosciuti.
- ▶ Il metodo di allineamento dei file delle periferiche di memorizzazione USB è simile a quello di Windows XP; i nomi dei file possono contenere al massimo 100 caratteri inglesi.
- ▶ Poiché i dati presenti sulle periferiche USB potrebbero essere danneggiati, effettuare il backup di file importanti. L'utente è il solo responsabile della gestione dei dati; il produttore non risponde di eventuali alterazioni dei dati.
- ▶ La capacità consigliata è minore o uguale a 1 TB per gli hard disk esterni USB e minore o uguale a 32 GB per le memorie USB. Le periferiche con capacità superiore a quella consigliata potrebbero non funzionare correttamente.
- ▶ Solo il file system FAT32 supporta la funzione di cancellazione.
- ▶ Se la periferica di memorizzazione USB non funziona correttamente, scollegarla e ricollegarla.
- ▶ Se un hard disk esterno USB con funzione di "Risparmio energetico" non funziona, spegnerlo e riaccenderlo.
- ▶ Sono supportate anche le periferiche di memorizzazione USB con standard precedente a USB 2.0. Tuttavia, potrebbero non funzionare correttamente durante la visualizzazione dei film.
- ▶ Se la periferica di memoria USB ha più partizioni, oppure se si utilizza un lettore USB a più schede, è possibile usare fino a 4 partizioni o schede di memoria.
- ▶ La velocità con cui una periferica USB è rilevata varia a seconda del prodotto.
- ▶ Se la periferica USB è collegata in modalità Standby, l'hard disk specifico sarà caricato automaticamente all'accensione del proiettore.
- ▶ Alcune periferiche di memorizzazione USB potrebbero non essere supportate, oppure potrebbero funzionare con difficoltà.

ELENCO FOTO

* Possono essere riprodotti i file di immagini (*.jpg) presenti sulla periferica USB.

La visualizzazione su schermo può variare in base al dispositivo. Le immagini rappresentano solo un esempio per mostrare il funzionamento del proiettore.

File supportato PHOTO(*.JPEG)

Linea di base: 64 x 64 ~ 15360 x 8640

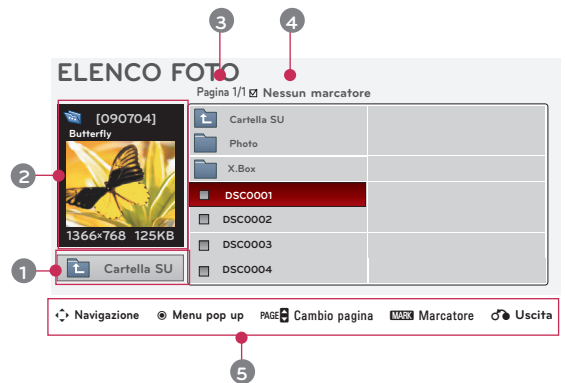
Progressivo: 64 x 64 ~ 1920 x 1440

• È possibile riprodurre solo file JPEG.

• I file non supportati sono visualizzati come icone predefinite.

Componenti dello schermo

1. Spostamento ai file di livello superiore
2. Anteprima: visualizza il nome dell'anteprima/cartella dell'immagine nella cartella selezionata
3. Pagina attuale/Pagine totali
4. Numero totale di immagini selezionate
5. Tasti corrispondenti sul telecomando



Selezione delle immagini e menu popup

1. Premere il pulsante **USB**. Quindi, selezionare **ELENCO FOTO** con i pulsanti **<**, **>** e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti **^**, **v**, **<**, **>** per andare sull'immagine desiderata e quindi premere il pulsante **OK**.
3. Passare alla voce desiderata con i pulsanti **^**, **v** e premere il pulsante **OK**.

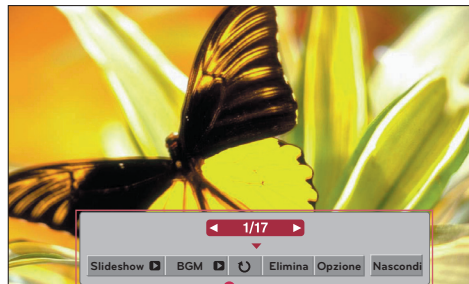


- **Visualizza:** consente di visualizzare l'elemento selezionato.
- **Selez. tutto:** consente di selezionare tutte le immagini a video.
- **Elimina:** consente di eliminare l'immagine selezionata.
- **Chiudi:** consente di chiudere il menu pop-up.

- Se l'immagine dovesse essere danneggiata, potrebbe non essere visualizzata correttamente.
- Le immagini ad alta risoluzione possono richiedere più tempo per la visualizzazione a schermo intero.

Menu schermo intero

1. Premere il pulsante **USB**. Quindi, selezionare **ELENCO FOTO** con i pulsanti <, > e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti ^, v, <, > per andare sull'immagine desiderata e quindi premere il pulsante **OK**.
3. Premere i pulsanti ^, v per spostarsi su **Visualizza** e quindi premere il pulsante **OK**.
4. L'immagine selezionata viene visualizzata a schermo intero e si sovrappone al menu.
5. Utilizzare i pulsanti ^, v, <, > per selezionare e controllare il menu nella visualizzazione a schermo intero.



- Utilizzare i pulsanti <, > per selezionare l'immagine precedente o successiva.
- **Slideshow**: consente di selezionare le immagini da visualizzare durante lo slideshow. Se non viene scelta nessuna immagine, lo slideshow presenta tutti i file nella cartella corrente.
 - Impostare l'intervallo di tempo per lo slideshow in **Opzione**.
- **BGM**: consente di ascoltare musica durante la visualizzazione delle immagini a schermo intero.
 - Impostare la periferica BGM e l'album in **Opzione**.
- **Rotate** (Rotare): consente di ruotare le immagini.
- **Elimina**: consente di eliminare le immagini.
- **Opzione**: consente di impostare i valori per **Vel. Diapositive** e **Cart. musica**.
 - Non è possibile cambiare la **Cart. musica** mentre BGM è in riproduzione.
- **Nascondi**: consente di nascondere il menu durante la riproduzione a schermo intero.
 - Per visualizzare di nuovo il menu durante la riproduzione a schermo intero, premere il pulsante **OK**.

ELENCO MUSICA

* È possibile utilizzare il menu Elenco Musica per riprodurre file MP3 da una periferica di memorizzazione USB.
La visualizzazione su schermo del proprio modello potrebbe essere leggermente diversa.

File supportato MUSIC (*.MP3)

Velocità di bit 32 Kbps ~ 320 Kbps

- Frequenza di campionamento MPEG1 Layer3 : 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
- Frequenza di campionamento MPEG2 Layer3 : 16 kHz, 22,05 kHz, 24 kHz
- Frequenza di campionamento MPEG2,5 Layer3 : 8 kHz, 11,025 kHz, 12 kHz

Componenti dello schermo

1. Spostamento ai file di livello superiore
2. Anteprima: consente di visualizzare il titolo/cartella dei brani musicali nella cartella selezionata
3. Pagina attuale/Pagine totali
4. Numero totale di file musicali selezionati
5. Tasti corrispondenti sul telecomando



Selezione del filmato e menu popup

1. Premere il pulsante **USB**. Quindi, selezionare **ELENCO MUSICA** con i pulsanti <, > e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee , <, > per andare sul filmato desiderato e quindi premere il pulsante **OK** button.
3. Passare alla voce desiderata con i pulsanti \wedge , \vee e premere il pulsante **OK**.



- **Riproduci:** al termine di un brano, viene riprodotto quello successivo. Se non ci sono brani musicali selezionati da riprodurre, viene visualizzato quello successivo nella cartella corrente. Se ci si sposta su una cartella diversa e si preme il pulsante **OK**, la musica attualmente in riproduzione si interrompe.
Durante la riproduzione della musica, viene visualizzato il simbolo \curvearrowright davanti alla durata.
Al trascorrere di un determinato intervallo di tempo, la schermata con l'elenco dei brani non viene più visualizzata e le informazioni di riproduzione sulla parte superiore dell'elenco dei brani vengono visualizzate come screen saver. Premere il pulsante **OK**, \blacksquare , o **BACK** per interrompere lo screen saver.
Un file musicale danneggiato o corrotto che non può essere eseguito visualizza sempre 00:00 come tempo di riproduzione.
I file musicali con protezione dalla copia non saranno riprodotti.
- **Ripr. con foto:** consente di iniziare la riproduzione dei file musicali selezionati e di spostarsi sull'**ELENCO FOTO**.
- **Selez. tutto:** consente di selezionare tutti i file musicali nella cartella.
- **Elimina:** consente di eliminare i brani musicali selezionati.
- **Chiudi:** consente di chiudere il menu pop-up.

ELENCO FILM

* L'elenco dei film è attivato non appena viene rilevata l'USB. È usato per la riproduzione di film sul proiettore.

File video supportati

Nome dell'estensione	Codec video	Codec audio	Massima risoluzione supportata
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	

Velocità di bit: entro 32 kbps ~ 320 kbps (MP3)

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

Avvertenze per la riproduzione di DivX

- ▶ Il file DivX e il relativo file dei sottotitoli devono trovarsi nella stessa cartella.
- ▶ Il nome del file del filmato e il nome del relativo file dei sottotitoli devono essere uguali perché sia possibile la visualizzazione.
- ▶ Sottotitoli specifici creati dall'utente potrebbero non funzionare correttamente.
- ▶ Nei sottotitoli non sono supportati alcuni caratteri speciali.
- ▶ Nei sottotitoli non sono supportati i tag HTML.
- ▶ I sottotitoli in lingue diverse da quelle supportate non sono disponibili.
- ▶ Le informazioni cronologiche nel file di sottotitoli esterni devono essere ordinate in maniera crescente perché sia possibile la riproduzione.
- ▶ I file danneggiati potrebbero non essere riprodotti e alcune funzioni potrebbero essere limitate durante la riproduzione.
- ▶ Alcuni file video creati con un encoder potrebbero non essere riprodotti.
- ▶ Se la struttura audio e video dei file registrati non è interlacciata, viene riprodotto il video o l'audio.
- ▶ Non è garantita la riproduzione corretta di video con risoluzione maggiore rispetto a quella massima supportata per ciascun fotogramma.
- ▶ Il codec audio DTS non è supportato.
- ▶ La riproduzione di file video che superano 30 GB (gigabyte) non è supportata.
- ▶ La riproduzione di un video tramite collegamento USB che non supporta l'alta velocità potrebbe non funzionare correttamente.
- ▶ Quando si guarda un filmato utilizzando la funzione ELENCO FILM, la funzione per la regolazione dello schermo non opera correttamente.
- ▶ Quando si cambia la lingua dell'audio, interruzioni temporanee (arresto dell'immagine, riproduzione più veloce e altro) potrebbero disturbare lo schermo.
- ▶ I film di tipo e in formato diversi da quanto specificato potrebbero non essere riprodotti correttamente.
- ▶ La velocità di bit massima dei film riproducibili è 20 Mbps.
- ▶ I file codificati con GMC (Global Motion Compensation) non possono essere riprodotti.
- ▶ Quando si guarda un film con la funzione Elenco filmati, la configurazione utente per ciascuna modalità immagine non funziona.
- ▶ Come sottotitoli esterni dei film sono supportati solo i file salvati in CODICE ASCII.
- ▶ Per ciascuna riga del sottotitolo sono supportati solo 500 caratteri e 500 numeri.
- ▶ Nel file dei sottotitoli sono supportati solo 10.000 blocchi di sincronizzazione.



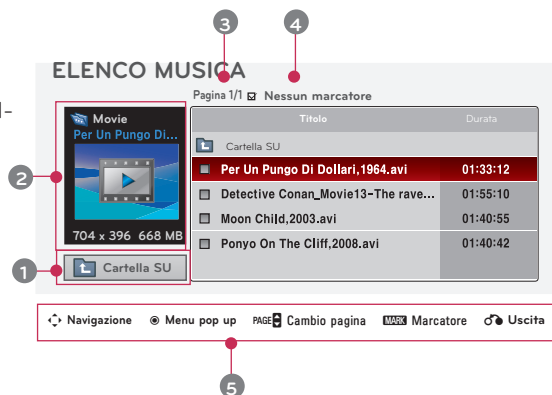
- **INFORMAZIONI SUI VIDEO DivX:** DivX® è un formato per video digitali creato da DivX, Inc. Questo è un dispositivo DivX Certified ufficiale che riproduce video DivX. Visitare www.divx.com per ulteriori informazioni e strumenti software per convertire i file in video DivX.
- **INFORMAZIONI SU DIVX VIDEO-ON-DEMAND:** Questo dispositivo DivX Certified® deve essere registrato per poter riprodurre contenuti DivX Video-on-Demand (VOD). Per generare il codice di registrazione, individuare la sezione DivX VOD nel menu di configurazione del dispositivo. Visitare vod.divx.com con questo codice per completare il processo di registrazione e avere ulteriori informazioni su DivX VOD.
- "DivX Certified® per riprodurre video DivX in alta definizione fino a 1080p, compresi i contenuti premium"
- "Pat. 7,295,673; 7,460,688; 7,519,274"



Prodotto su licenza di Dolby Laboratories. "Dolby" ed il simbolo a doppia D sono marchi di Dolby Laboratories.

Componenti dello schermo

1. Spostamento ai file di livello superiore
2. Anteprima: consente di visualizzare il titolo/cartella del filmato nella cartella selezionata
3. Pagina attuale/Pagine totali
4. Numero totale di filmati selezionati
5. Tasti corrispondenti sul telecomando



Selezione del filmato e menu popup

1. Premere il pulsante **USB**. Quindi, selezionare **ELENCO FILM** con i pulsanti **<**, **>** e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti **^**, **v**, **<**, **>** per andare sul filmato desiderato e quindi premere il pulsante **OK**.
3. Passare alla voce desiderata con i pulsanti **^**, **v** e premere il pulsante **OK**.



- **Riproduci:** consente di riprodurre il filmato selezionato.

- Se i file non sono supportati, viene visualizzato un messaggio relativo al mancato supporto.

Il file corrente non è valido.

- Viene effettuata la riproduzione, ma quando il file audio non è supportato, è visualizzato il seguente messaggio.

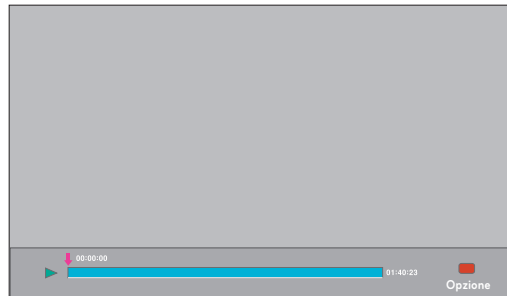
Audio non supportato.

- **Selez. tutto:** consente di selezionare tutti i filmati nella cartella.
- **Elimina:** consente di eliminare il filmato selezionato.
- **Chiudi:** consente di chiudere il menu pop-up.

Riproduzione del filmato

* È possibile scegliere vari metodi durante la riproduzione di un filmato.

1. Premere il pulsante **USB**. Quindi, selezionare **ELENCO FILM** con i pulsanti <, > e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee , <, > per andare sul filmato desiderato e quindi premere il pulsante **OK**.
3. Premere i pulsanti \wedge , \vee per spostarsi su **Riproduci** e quindi premere il pulsante **OK**.



◆ Utilizzo del telecomando

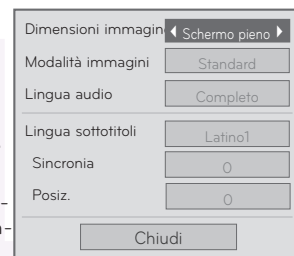
- Premere il tasto **▶II** (Play/Pause) per riprodurre/mettere in pausa la schermata.
- Premere il pulsante **■** (**Stop**) per interrompere.
- Premere il pulsante **I◀◀** (**Skip -**) per riprodurre il filmato precedente.
- Premere il pulsante **▶▶I** (**Skip +**) per riprodurre il filmato successivo.

Selezione del menu delle opzioni

Modalità di riproduzione **ELENCO FILM**.

Premere il tasto **●** (Rosso) sul telecomando.

- **Dimensioni immagine:** consente di selezionare la dimensione dello schermo **Schermo pieno** oppure **Dimensioni originali**.
- **Modalità immagini:** consente di selezionare **Vivace**, **Standard**, **Cinema**, **Sport** o **Gioco**.
- **Lingua audio:** consente di selezionare il gruppo della lingua dell'audio durante la riproduzione di film.
- **Lingua sottotitoli:** consente di selezionare il gruppo della lingua dei sottotitoli durante la riproduzione di film. Le opzioni di lingua dei sottotitoli possono differire a seconda della scelta della lingua del menu.
 - **Sincronia:** quando il video non è sincronizzato con il sottotitolo, è possibile effettuare regolazioni per unità di 0,5 secondi.
 - **Posiz.:** consente di spostare la posizione dei sottotitoli.



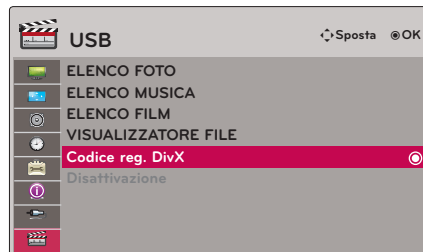
Gruppo delle lingue dei sottotitoli	Lingue supportate
Latino1	Francese, Spagnolo, Basco, Catalano, Portoghese, Italiano, Albanese, Retoromanzo, Olandese, Tedesco, Danese, Svedese, Norvegese, Finlandese, Faroese, Islandese, Irlandese, Scozzese, Inglese
Latino2	Ceco, Ungherese, Polacco, Romeno, Croato, Slovacco, Sloveno, Serbo
Latino4	Estone, lingue Baltiche Lettone e Lituano, Groenlandese e Lappone
Latino5	Inglese, Turco
Cirillico	Bulgaro, Bielorusso, Macedone, Russo, Serbo e ucraino ante-1990 (senza ghe con rialzo)
Greco	Inglese, Greco moderno
Ebraico	Inglese, Ebraico moderno
Cinese	Cinese
Coreano	Inglese, Coreano
Arabo	Inglese, Arabo

Per vedere il codice di registrazione DivX

* Confermare il codice di registrazione DivX del proiettore.

Tramite il codice di registrazione, è possibile noleggiare o acquistare film sul sito Web www.divx.com/vod.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **USB** con i pulsanti \wedge , \vee , \leftarrow , \rightarrow e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per selezionare **Codice reg. DivX** e quindi premere il pulsante **OK**.
3. È possibile visualizzare il codice di registrazione DivX del proiettore.

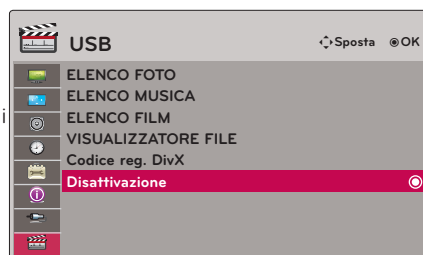


- Con un codice di registrazione DivX di un altro proiettore, non è consentita la riproduzione del file DivX noleggiato o acquistato (è possibile riprodurre solo i file DivX il cui codice di registrazione corrisponde a quello del proiettore acquistato).
- Il video o l'audio di un file convertito utilizzando standard diversi da quello del codec DivX potrebbe risultare corrotto o non riproducibile.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

Funzione Disattivazione

* Cancella le informazioni di autenticazione esistenti per ricevere una nuova autenticazione utente DivX per il proiettore. Eseguita questa funzione, è richiesto l'inserimento dell'autenticazione utente DivX per la visione di file DRM DivX.

1. Premere il pulsante **MENU**. Quindi, selezionare **USB** con i pulsanti \wedge , \vee , \leftarrow , \rightarrow e premere il pulsante **OK**.
2. Premere i pulsanti \wedge , \vee per spostarsi su **Disattivazione** e quindi premere il pulsante **OK**.
3. Passare alla voce desiderata con i pulsanti \leftarrow , \rightarrow e premere il pulsante **OK**.



- Funzione DRM [Digital Rights Management] :
Si tratta della tecnologia e del servizio che prevengono l'utilizzo illegale dei contenuti digitali, al fine di proteggere i diritti di copyright e gli altri diritti del proprietario. Il file può essere riprodotto una volta registrata la licenza online o con altri metodi.
- Premere il pulsante **BACK** per uscire dalla schermata del menu.

VISUALIZZATORE FILE

File supportati: XLS, DOC, PPT, TXT, XLSX, PPTX, DOCX, PDF

- Microsoft Office Versione 97 / 2000 / 2002 / 2003 / 2007
- Adobe PDF Versione 1.0 / 1.1 / 1.2 / 1.3 / 1.4

- Il visualizzatore file consente di riallineare i documenti che potrebbero apparire diversi rispetto al PC.
- Con i documenti che comprendono immagini, la risoluzione può apparire più bassa durante il processo di riallineamento.
- Se il documento è molto grande oppure ha molte pagine, il caricamento può richiedere tempo.
- I font non supportati possono essere sostituiti con altri font.

Componenti dello schermo

1. Spostamento ai file di livello superiore
2. Anteprima: consente di visualizzare il titolo/nome cartella del file nella cartella selezionata.
3. Pagina attuale/Pagine totali
4. Tasti corrispondenti sul telecomando



Visualizzazione file

1. Premere il pulsante **USB**. Quindi, selezionare **VISUALIZZATORE FILE** con i pulsanti <, > e premere il pulsante **OK**.
2. Premere \wedge , \vee , <, > per spostarsi sul file desiderato e premere il tasto **OK**.



- Usare il pulsante Pagina \wedge , \vee per spostarsi alla pagina precedente o successiva.
- **Vai a pagina:** consente di spostarsi alla pagina desiderata.

0 3 /14 page

1. Spostarsi su **Vai a pagina** con i pulsanti <, > e premere il pulsante \wedge .

2. Premere i pulsanti \wedge , \vee , <, > per selezionare la pagina desiderata, quindi premere il pulsante **OK**.

- **Zoom:** consente di ingrandire o ridurre la schermata.

100 % - + array orizzontale array verticale **OK**

1. Spostarsi su **Zoom** con i pulsanti <, > e premere \wedge .

2. Premere i pulsanti <, > per selezionare la pagina desiderata, quindi premere il pulsante **OK**.

- **Nascondi:** consente di chiudere il menu.

- Per vedere di nuovo il menu sullo schermo a dimensione intera, premere il pulsante **MENU**.

Informazioni

Visualizzazioni supportate

* Nella seguente tabella vengono elencati i formati di visualizzazione supportati dal proiettore.

Formato	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza orizzontale (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 il proiettore non supporta il segnale in ingresso, viene visualizzato il messaggio "**Formato non valido**".
- * Il proiettore supporta la funzione plug & play di tipo DDC1/2B (riconoscimento automatico del monitor del computer).
- * Tipi di segnale supportati per la sincronizzazione con il computer: sincronizzazione di tipo separata.
- * Per ottenere un'immagine di ottima qualità, regolare la scheda grafica del PC a 1024x768.

Ingresso DVD/DTV

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

- * Tipo di cavo
- 1- Cavo da RGB a Component
- 2- Cavo HDMI

Manutenzione

* Il proiettore richiede una manutenzione minima. È opportuno tenere pulita la lente poiché sullo schermo possono essere riprodotte eventuali macchie. Per sostituire un qualsiasi componente, contattare il rivenditore. Per pulire un componente del proiettore, spegnere e scollegare l'alimentazione del proiettore.

Pulizia della lente

In caso di polvere o macchie sulla superficie della lente, è necessario pulire la lente. Utilizzare uno spray ad aria o un panno per pulire il prodotto con cautela. Utilizzare uno spray ad aria o un prodotto per la pulizia lenti consigliato. Per pulire la lente, applicare una piccola quantità di detergente su un tampone di cotone o un panno morbido e strofinare la lente. Evitare che il liquido penetri attraverso la lente quando viene spruzzato il prodotto.

Pulizia della struttura esterna del proiettore

Per pulire la struttura esterna del proiettore, scollegare prima il cavo di alimentazione. Per rimuovere lo sporco o la polvere, pulire il telaio con un panno morbido, asciutto, privo di sfilacciate. Per eliminare lo sporco più resistente o le macchie, inumidire un panno morbido in acqua con un po' di detergente neutro e quindi pulire il telaio. Non utilizzare alcool, benzene, solventi o altri detergenti chimici poiché potrebbero danneggiare o scolorire la struttura esterna.

Sostituzione della lampada

Sostituzione della lampada

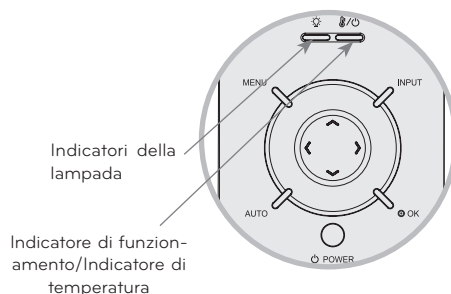
L'intervallo tra una sostituzione e l'altra della lampada può dipendere dall'ambiente in cui viene utilizzato il proiettore.

È possibile verificare la vita di una lampada utilizzata consultando la sezione Vita Lampada del Menu.

È necessario sostituire la lampada quando:

- * L'immagine proiettata è scura o deteriorata.
- * L'indicatore della lampada è rosso.
- * Viene visualizzato il messaggio "Sostituire la Lampada" quando si accende il proiettore.

< Pannello anteriore del proiettore >



Prestare attenzione quando si sostituisce la lampada

- Premere il pulsante di alimentazione sul pannello di controllo o sul telecomando per spegnere il dispositivo.
- Se il LED di funzionamento arancione lampeggia, non scollegare il cavo di alimentazione fino a quando il LED non rimane acceso (arancione).
- Prima della sostituzione, attendere che la lampada si raffreddi (1 ora).
- Sostituire solo con una lampada dello stesso tipo fornita dal Centro Servizi LG Electronics. L'uso di lampade di altri produttori può danneggiare il proiettore e la lampada.
- Estrarre la lampada solo quando deve essere sostituita.
- Tenere la lampada fuori dalla portata dei bambini. Tenere la lampada lontano da sorgenti di calore, quali termosifoni, stufe e altro.
- Per ridurre il rischio di incendi, evitare il contatto della lampada con liquidi o materiali estranei.
- Non posizionare la lampada accanto a fonti di calore.
- Assicurarsi che la nuova lampada sia serrata correttamente con le viti. In caso contrario, potrebbe aumentare il rischio di incendi e l'immagine potrebbe essere scura.
- Non toccare mai il vetro sulla lampada per evitare di compromettere la qualità delle immagini o ridurre la durata della lampada.

Per ottenere una lampada sostitutiva

Il numero di modello della lampada è riportato a pagina 54. Verificare il modello della lampada e acquistarla presso il Centro Servizi di LG Electronics.

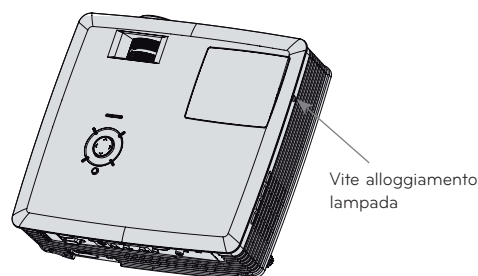
L'uso di lampade di altri produttori può danneggiare il proiettore.

Smaltimento della lampada

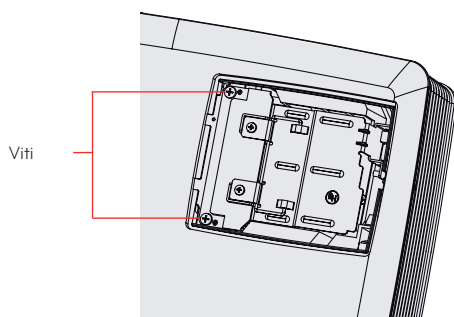
Smaltire la lampada usata restituendola al Centro Servizi di LG Electronics.

- 1** Spegnere il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione.
Adagiarlo con cautela su una superficie imbottita. Prima di rimuovere la lampada usata dal proiettore, attendere almeno 1 ora che si raffreddi.

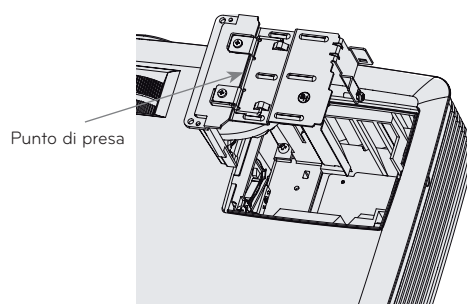
- 2** Rimuovere la vite del coperchio della lampada con un cacciavite.



- 3** Una volta rimosso il coperchio della lampada, estrarre le due viti di fissaggio dall'alloggiamento della lampada utilizzando un cacciavite.



- 4** Sollevare la lampada dal proiettore.



- 5** Sollevare lentamente la staffa e rimuovere l'alloggiamento della lampada.

- 6** Inserire con delicatezza la nuova lampada nella posizione corretta. Assicurarsi che sia stata inserita correttamente.

- 7** Riposizionare le viti rimosse al punto 3. Verificare che siano ben serrate.

- 8** Chiudere il coperchio della lampada e serrarlo con le viti rimosse al punto 2.
Se il coperchio della lampada non viene installato correttamente, non sarà possibile accendere l'unità.

Note!

L'uso di lampade di altri produttori potrebbe danneggiare il proiettore o la lampada. Assicurarsi che il coperchio della lampada sia ben serrato. Se il coperchio della lampada non viene installato correttamente, non sarà possibile accendere l'unità. Se il problema persiste, contattare il Centro Servizi di LG Authorized.

Note per il controllo della lampada del proiettore

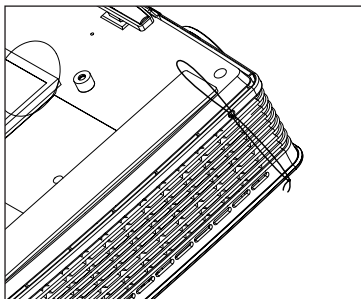
⚠ AVVISO

- * Non spegnere il proiettore prima che siano trascorsi almeno 5 minuti dalla sua attivazione.
- L'accensione/spegnimento frequente può deteriorare il funzionamento della lampada.
- * Non scollegare il cavo di alimentazione se il proiettore è acceso o la ventola di raffreddamento è in funzione.
- Ciò potrebbe ridurre la durata della lampada e danneggiarla.
- * Il ciclo di vita del proiettore dipende significativamente dall'ambiente in cui viene utilizzato e da come viene trattato.
- * Il proiettore utilizza una lampada al mercurio ad alta pressione, pertanto occorre prestare molta attenzione. Gli urti o l'uso non corretto del proiettore possono far esplodere la lampada.
- * Quando si continua a utilizzare il proiettore oltre il limite massimo previsto per la sostituzione della lampada, la lampada potrebbe esplodere.
- * In caso di esplosione della lampada, attenersi alla seguente procedura.
- Scollegare immediatamente il cavo dell'alimentazione.
- Far circolare subito aria fresca nel proiettore (ventilazione).
- Controllare le condizioni del prodotto presso il Centro Servizi più vicino e sostituire con una nuova lampada, se necessario.
- Non cercare di smontare il prodotto senza l'intervento di un tecnico autorizzato.

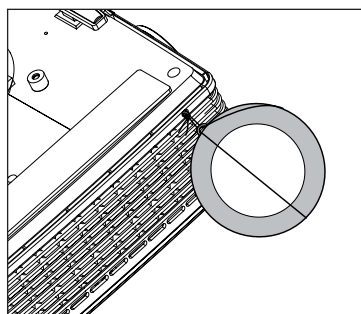
Come fissare il tappo della lente al proiettore

Come fissare il tappo della lente

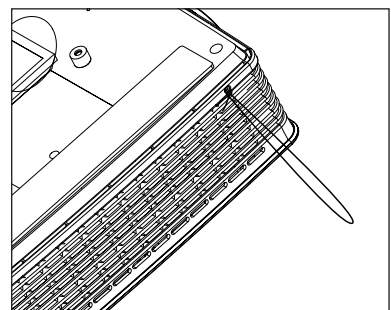
- 1** Preparare il tappo della lente e il laccio forniti in dotazione.



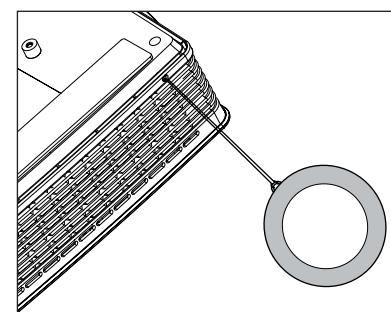
- 3** Legare il cordoncino al foro del proiettore e al foro del tappo della lente e quindi far passare il tappo della lente attraverso il laccio.



- 2** Inserire l'estremità non annodata del laccio nel foro sulla parte inferiore della sezione lente del proiettore.



- 4** A questo punto, le parti sono state unite come illustrato nella figura in basso.



PROMEMORIA

Specifiche tecniche

MODELLO	BX327 (BX327-JD)
Risoluzione	1024 (orizzontale) x 768 (verticale) pixel
Rapporto orizzontale/verticale	4:3 (Orizzontale:Verticale)
Dimensioni pannello (mm)	13.97
Distanza di proiezione (Dimensioni schermo)	1,6 m ~ 10 m (101,6 cm ~ 635,0 cm)
Offset proiezione	115 %
Distanza del telecomando	6 m
Compatibilità video	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4.43/PAL-M/PAL-N/PAL-60
Accensione	CA 100 - 240 V ~50/60 Hz, 3,0 A
Uscita audio	5W + 5W
Altezza (mm)	90,5 (senza piede), 80 (con piede)
Profondità (mm)	291.5
Lunghezza (mm)	260
Peso (Kg)	3.5
Periferica USB	5 V, 0,5 A (max)

Condizioni operative

Temperatura

In funzione: da 0 °C a 40 °C
 In conservazione e trasporto: da -20 °C a 60 °C

Umidità

In funzione: da 0 % a 80% umidità relativa
 Non in funzione: da 0 % a 85% umidità relativa

Lampada proiettore

Modello lampada

AJ-LBX3A

Consumo energetico lampada

230 W

Avviso software open source

Gli eseguibili GPL e librerie LGPL e MPL in uso in questo prodotto riportati di seguito sono soggetti agli accordi di licenza GPL2.0/LGPL2.1/MPL1.1:

ESEGUIBILI GPL:

Linux kernel 2.6, busybox, lzo, u-boot

LIBRERIE LGPL:

uClibc

LIBRERIE MPL:

nanox

LG Electronics fornisce il codice sorgente su CD-ROM a fronte del pagamento di una cifra a copertura dei costi che tale distribuzione comporta, come il costo del supporto, di spedizione e gestione in seguito a richiesta inviata via e-mail a LG Electronics: opensource@lge.com.

Questa offerta è valida per tre (3) anni dalla data di distribuzione di questo prodotto da parte di LG Electronics.

È possibile ottenere una copia delle licenze GPL, LGPL e MPL sul CD-ROM in dotazione con il prodotto.

È possibile inoltre ottenere la traduzione delle licenze GPL ed LGPL sul sito Web <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0-translations.html>,
<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1-translations.html>.

Questo prodotto include:

- ▶ cmap: copyright © 1990-1998 Adobe Systems Incorporated.
- ▶ GIF LZW Decoder: copyright © 1987, by 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.ossp.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.
- ▶ tinycl: copyright © 2000-2006 Lee Thomason
- ▶ zlib: copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Tutti i diritti riservati.

L'autorizzazione viene concessa a titolo gratuito a chiunque ottenga una copia di questo software e dei relativi file di documentazione (il "Software") per l'utilizzo del software senza alcuna restrizione, senza limitazioni sui diritti d'uso, di copia, di modifica, di unione, di pubblicazione, di distribuzione, di concessione in sublicenza e/o di vendita delle copie del software e per consentire l'utilizzo a coloro a cui il software è stato fornito. Tale autorizzazione è soggetta alle seguenti condizioni:

IL SOFTWARE VIENE FORNITO "COSÌ COM'È", SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO, ESPRESSE O IMPLICITE, COMPRESSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, IDONEITÀ A UN PARTICOLARE SCOPO E NON VIOLAZIONE. IN NESSUN CASO GLI AUTORI O I TITOLARI DEL COPYRIGHT SARANNO RESPONSABILI DI EVENTUALI CONTROVERSIE, DANNI O ALTRE RESPONSABILITÀ, SIANO ESSE RISULTANTI DALL'ADEMPIMENTO DEL CONTRATTO, DA AZIONI LESIVE O ALTRO, DERIVANTI DA O IN QUALUNQUE MODO CONNESSE AL SOFTWARE, AL RELATIVO USO O A QUALUNQUE TRATTATIVA LEGATA AL SOFTWARE.



Il modello e il numero di serie del proiettore sono situati sul retro o sulla parte laterale del proiettore. Trascriverli in basso qualora fosse necessario contattare l'assistenza.

MODELLO _____

N. DI SERIE _____