

# ViewSonic®

## PJL9371 XGA LCD Projector



ViewSonic®

- User Guide
- Guide de l'utilisateur
- Bedienungsanleitung
- Guía del usuario
- Guida dell'utente
- Guia do usuário
- Användarhandbok
- Käyttöopas
- Руководство пользователя
- 使用手冊 (繁體)
- 使用手冊 (简体)
- 사용자 안내서

Model No. : VS12680

# Informações de Conformidade

## Declaração FCC

Este dispositivo está de acordo com a parte 15 das Regras FCC. A operação está sujeita às duas seguintes condições: (1) este dispositivo não deverá causar nenhuma interferência prejudicial, e (2) este dispositivo deverá aceitar quaisquer interferências recebidas, inclusive interferências que possam causar operação indesejada.

Esse equipamento foi testado e considerado dentro dos limites de um dispositivo digital Classe B, de acordo com a Parte 15 das regras da FCC (Comissão Federal de Comunicações - EUA). Estes limites são estabelecidos para fornecer razoável proteção contra interferências prejudiciais em uma instalação residencial. Esse equipamento gera, usa e pode irradiar energia de rádio frequência e se não for instalado e usado de acordo com as instruções, poderá causar interferências prejudiciais em comunicações via rádio. Entretanto, não há garantias de que essa interferência não ocorrerá em uma instalação em particular. Se este equipamento realmente causar interferências prejudiciais à recepção de rádio ou televisão, o que pode ser determinado ligando-se e desligando-se o aparelho, o utilizador é estimulado a tentar corrigir esta interferência através de uma ou mais das medidas a seguir:

- Redireccionar ou mudar o local da antena de recepção.
- Aumentar a distância entre o equipamento e o receptor.
- Conectar o equipamento em uma tomada de um circuito elétrico diferente daquele onde está conectado o receptor.
- Consultar o revendedor ou um técnico experiente em rádio/TV.

**Aviso:** Deve-se tomar cuidado quanto às alterações ou modificações não aprovadas expressamente pela parte responsável pelo cumprimento das normas, já que poderão vir a anular a permissão do utilizador para operar o equipamento.

## Para o Canadá

- Este aparelho digital Classe B está de acordo com a norma canadense ICES-003.
- Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

## CE Conformidade para Países Europeus



O dispositivo é compatível com a Directiva de Compatibilidade Electromagnética 2004/108/EC e com a Directiva de Baixa Voltagem 2006/95/EC.

## As informações a seguir são somente para os países membros da UE:

A marca indica a conformidade com a Directiva Europeia 2002/96/EC sobre Resíduos de Equipamentos Eléctricos e Electrónicos (REEE).

Esta marca indica a obrigação de NÃO deitar o equipamento, incluindo pilhas ou acumuladores gastos ou descarregados, como lixo municipal não classificado, mas sim utilizar o sistema de recolha e de retorno disponível.




Se as pilhas ou acumuladores incluídos com este equipo levarem o símbolo químico Hg, Cd ou Pb, isso significa que tais produtos contêm um alto índice de metal de mais de 0,0005% de Mercúrio, mais de 0,002% de Cádmio, ou mais de 0,004% de Chumbo.



## Trata-se de um produto Classe A, em União europeia

**Aviso:** Trata-se de um produto Classe A. Num ambiente doméstico, este produto pode provocar interferências rádio, podendo ser necessário tomar medidas adequadas.

# Instruções Importantes de Segurança

1. Leia essas instruções.
2. Guarde essas instruções.
3. Preste atenção a todos os avisos.
4. Siga todas as instruções.
5. Não use esta unidade próximo da água.
6. Limpe com um pano seco e macio. Se ainda assim não conseguir limpar, consulte “Limpeza do Equipamento” neste guia para mais instruções.
7. Não bloqueie qualquer abertura de ventilação. Instale a unidade de acordo com as instruções do fabricante.
8. Não instale próximo a fontes de calor como radiadores, locais de entrada de calor, fogões ou outros dispositivos (incluindo amplificadores) que produzam calor.
9. Não desactive a finalidade de segurança das fichas polarizadas ou de aterramento. Uma ficha polarizada possui duas lâminas, uma mais larga que a outra. Uma ficha para aterramento possui duas lâminas e um terceiro pino para aterramento. A lâmina larga e o terceiro pino são fornecidos para sua segurança. Se a ficha fornecida não se adapta à sua tomada, consulte um electricista para substituição da tomada antiga.
10. Proteja o fio de alimentação para que não seja pisado ou puxado especialmente próximo à tomada. Adeque as tomadas aos pontos de saída da unidade. Certifique-se de que a tomada eléctrica esteja localizada próxima à unidade em local de fácil acesso.
11. Use somente conexões/acessórios especificados pelo fabricante.
12.  Use somente o carrinho, plataforma, tripé ou mesa especificados pelo fabricante ou vendidos junto com a unidade. Quando usar um carrinho tenha cuidado ao mover o conjunto carrinho/unidade para evitar acidentes como uma possível queda.
13. Desconecte a unidade quando não for usada por longos períodos de tempo.
14. Todo o serviço de manutenção deverá ser efectuado por pessoal técnico qualificado. A manutenção é necessária quando a unidade tiver sofrido qualquer tipo de avaria, como por exemplo danos ao fio de alimentação ou a ficha, caso algum líquido tenha sido derramado ou algum objeto tenha penetrado na unidade, se a unidade for exposta à chuva ou humidade, se a unidade não funcionar correctamente ou tiver caído ao chão.

# Declaração de Conformidade RoHS

Este producto foi desenhado e fabricado de acordo com a Diretiva 2002/95/EC do Parlamento Europeu e do Conselho sobre restrição do uso de determinadas substâncias químicas em equipamentos eléctricos e electrónicos (Diretiva RoHS) e deverá estar em conformidade com os valores de concentração máxima publicados pelo Comitê Europeu de Adaptação Técnica (TAC) como mostrado abaixo:

Substância	Concentração Máxima Proposta	Concentração Efectiva
Chumbo (Pb)	0,1%	< 0,1%
Mercúrio (Hg)	0,1%	< 0,1%
Cádmio (Cd)	0,01%	< 0,01%
Cromo Hexavalente (Cr <sup>6+</sup> )	0,1%	< 0,1%
Bifenil Polibrominado (PBB)	0,1%	< 0,1%
Éteres difenil polibromados (PBDE)	0,1%	< 0,1%

Certos componentes de productos, como acima mencionado, estão liberados de acordo com o Anexo da Diretiva RoHS conforme observado abaixo:

Exemplos de componentes liberados:

1. O mercúrio em lâmpadas fluorescentes compactas não excedendo à 5 mg por lâmpada e em outras lâmpadas não mencionadas especificamente na Diretiva Anexo da RoHS.
2. Chumbo em vidros de tubos de raio catódico, componentes electrónicos, tubos fluorescentes e peças de cerâmica electrónica (por exemplo, dispositivos. piezoelectrónicos).
3. Chumbo em soldas de alta temperatura (por exemplo, ligas à base de chumbo contendo 85% ou mais em peso de chumbo).
4. Chumbo como elemento conductor no aço contendo até 0,35% em peso de chumbo, alumínio contendo até 0,4% em peso de chumbo e uma liga de cobre que contenha até 4% em peso de chumbo.



# Informação de Copyright

Copyright © ViewSonic® Corporation, 2009. Todos os direitos reservados.

Macintosh e Power Macintosh são marcas comerciais registradas da Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT e o logotipo Windows são marcas comerciais registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em outros países.

ViewSonic, o logotipo com três pássaros, OnView, ViewMatch e ViewMeter são marcas comerciais registradas da ViewSonic Corporation.

VESA é uma marca comercial registrada da Video Electronics Standards Association. DPMS e DDC são marcas comerciais da VESA.

PS/2, VGA e XGA são marcas comerciais registradas da International Business Machines Corporation.

Isenção de Responsabilidade: A ViewSonic Corporation não se responsabiliza por erros técnicos ou de edição, ou omissões aqui contidas, nem por danos incidentais ou consequenciais resultantes do fornecimento deste material ou do desempenho ou da utilização deste producto.

No interesse do contínuo desenvolvimento do producto, a ViewSonic Corporation se reserva o direito de alterar as especificações deste producto sem notificação prévia. As informações neste documento podem ser alteradas sem prévio aviso.

Nenhuma parte deste documento pode ser copiada, reproduzida ou transmitida por qualquer meio ou para qualquer finalidade, sem permissão prévia por escrito da ViewSonic Corporation.

## Registro do Producto

Para que possamos atender a suas necessidades futuras e enviar-lhe informações adicionais sobre o producto, quando estiverem disponíveis, por favor registre a garantia de seu producto na Internet no site: [www.viewsonic.com](http://www.viewsonic.com). O CD-ROM do Assistente ViewSonic® também permite a impressão do formulário de registro, que pode ser enviado por fax ou correio para a ViewSonic.

### Para os seus Registros

<b>Nome do Producto:</b>	<b>PJL9371</b> <b>ViewSonic XGA LCD Projector</b>
<b>Número do Modelo:</b>	<b>VS12680</b>
<b>Número do Documento:</b>	<b>PJL9371_UG_PTG Rev. 1A 07-01-09</b>
<b>Número de Série:</b>	_____
<b>Data da Compra:</b>	_____

**PIN (número de identificação pessoal):**



A lâmpada neste producto contém mercúrio.

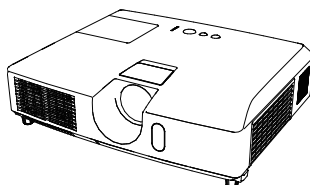
Por favor, descarte de acordo com as leis locais, estaduais ou federais.

**Projektor**

# **PJL9371**

## **Instruções do proprietário (detalhado)**

### **Guia de Utilização**



**Obrigado pela compra deste projetor.**

**⚠ AVISO** ▶ Antes de usar este produto leia o manual. Leia este “**Guia da segurança**” primeiro. Depois de ler as instruções guarde-o para referência futura.

#### **Sobre este manual**

Diversos símbolos são usados neste manual. O significado destes símbolos são descritos a seguir.

**⚠ AVISO** Este símbolo indica a informação que, se ignorada, pode resultar possivelmente em lesão pessoal ou mesmo morte para manuseio incorrecto.

**⚠ PRECAUÇÃO** Este símbolo indica a informação que, se ignorada, pode resultar possivelmente em lesão pessoal ou mesmo morte para manuseio incorrecto.

**NOTIFICAÇÃO** Este aviso refere-se a possíveis problemas.  
Consulte as páginas escritas com este símbolo.

**NOTA** • A informação contida neste manual é sujeita a alterações sem aviso prévio.  
• O fabricante não assume responsabilidade por qualquer erro que possa ocorrer neste manual.  
• É proibido reproduzir, transmitir ou copiar este documento, total ou parcialmente, sem autorização prévia por escrito.

#### **Reconhecimento de marca**

- Mac® é uma marca comercial registada da Apple Inc.
- Windows® é uma marca comercial registada da Microsoft Corporation nos E.U.A. e/ou noutros países.
- VESA e DDC são marcas registadas da trademarks of the Video Electronics Standard Association.

Todas as outras marcas são de propriedade de seus respectivos proprietários.

## Conteúdo

<b>Sobre este manual</b> . . . . .	<b>1</b>	<b>Menu CENA</b> . . . . .	<b>26</b>
<b>Conteúdo</b> . . . . .	<b>2</b>	BRILHO, CONTRASTE, GAMA, TEMP COR,	
<b>Características do projetor</b> . . . . .	<b>3</b>	COR, MATIZ, NITIDEZ, IRIS ACTIVA, MINHA MEM	
<b>Preparação para o uso</b> . . . . .	<b>3</b>	<b>Menu IMAGEM</b> . . . . .	<b>29</b>
Verificação do conteúdo da embalagem . . . . .	3	ASPECTO, SOBREEXPL., POSICAO V,	
<b>Nomes das peças</b> . . . . .	<b>4</b>	POSICAO H, FASE H, TAMANHO H,	
Projetor . . . . .	4	EXECUTA AJUS AUTOM	
Painel de controle . . . . .	5	<b>Menu ENTRD</b> . . . . .	<b>31</b>
Painel traseiro . . . . .	5	PROGRESS., RED.INT.VI, ESP COR,	
Controle remoto . . . . .	6	COMPONENT, FORMATO VIDEO,	
<b>Configuração</b> . . . . .	<b>7</b>	ENTRADA COMPUTER, BLOQ EST, RESOLUÇÃO	
Esquema . . . . .	7	<b>Menu AJUSTE</b> . . . . .	<b>34</b>
Conectando dispositivos . . . . .	9	A-KEYSTONE (EXECUTAR), KEYSTONE,	
Conectando a fonte de energia . . . . .	11	MODO ECO, IMAG.ESPELH, MODO ESPERA,	
Uso da barra de segurança e do		SAÍDA MONITOR	
encaixe de segurança . . . . .	11	<b>Menu AUDIO</b> . . . . .	<b>36</b>
<b>Controle remoto</b> . . . . .	<b>12</b>	VOLUME, ALTO-FALANTE, FONTE ÁUDIO	
Colocando as pilhas . . . . .	12	<b>Menu TELA</b> . . . . .	<b>37</b>
Sobre o sinal de controle remoto . . . . .	12	IDIOMA, MENU POS, SUPRESS.IMA, INICIAR,	
Mudando a frequência do sinal de		Minha Tela, BI.Minha Tela, MENSAG,	
controle remoto . . . . .	13	NOME DA FONTE, PADRÃO, C.C. (Legenda)	
<b>Ligar/desligar</b> . . . . .	<b>14</b>	<b>Menu OPCAO</b> . . . . .	<b>42</b>
Ligar à corrente . . . . .	14	BUSCA AUTOM., A-KEYSTONE, DIRECÇÃO,	
Desligar da corrente . . . . .	14	DESLIG.AUTO, TEMPO LÂMP., TEMPO FILTRO,	
<b>Funcionamento</b> . . . . .	<b>15</b>	MEU BOTÃO, MINHA FONTE, SERVIÇO	
Ajuste do volume . . . . .	15	<b>Menu SEGURANÇA</b> . . . . .	<b>47</b>
Desligando temporariamente o som . . . . .	15	MUDANÇA DA PALAVRA-CHAVE,	
Selecionando um sinal de entrada . . . . .	15	Pal.-Chave da Minha Tela, BLOQUEIO PIN,	
Buscando um sinal de entrada . . . . .	17	DETEC. DE POSIÇÃO, SENHA P/TEXTO,	
Selecionando uma razão de aspecto . . . . .	17	MOSTRAR TEXTO, ESCREVER TEXTO,	
Ajustando o elevador do projetor . . . . .	18	INDICADOR SEGURANÇA	
Ajustando o zoom e o foco . . . . .	18	<b>Manutenção</b> . . . . .	<b>53</b>
Usando o recurso de ajuste automático . . . . .	19	Substituir a lâmpada . . . . .	53
Ajustando a posição . . . . .	19	Limpeza e substituição do filtro de ar . . . . .	55
Corrigindo distorções keystone . . . . .	20	Outros cuidados . . . . .	56
Usando o recurso de aumento . . . . .	20	<b>Solução de problemas</b> . . . . .	<b>57</b>
Congelar temporariamente a tela . . . . .	21	Mensagens relacionadas . . . . .	58
Apagando temporariamente a tela . . . . .	21	Em relação às lâmpadas indicadoras . . . . .	59
Usando a função menu . . . . .	22	Fechar o projetor . . . . .	61
<b>MENU FAC.</b> . . . . .	<b>24</b>	Reajustar todas as configurações . . . . .	61
ASPECTO, A-KEYSTONE (EXECUTAR),		Eventos que podem ser facilmente confundidos	
KEYSTONE, MODO FOTO., MODO ECO,		com defeitos do equipamento . . . . .	61
IMAG.ESPELH, REAJUSTE, TEMPO FILTRO,		<b>Especificações</b> . . . . .	<b>64</b>
IDIOMA, MENU AVANÇADO, SAÍDA		<b>RS-232C Communication</b> . . . . .	<b>66</b>

## Características do projetor

O projector proporciona-lhe uma ampla utilização através das seguintes funções.

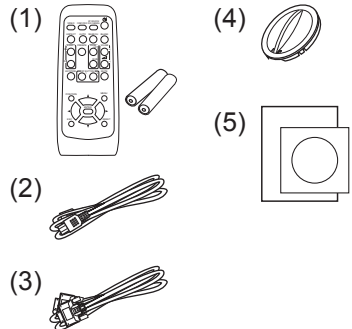
- ✓ Este projector possui uma variedade de portas E/S que supostamente abrangem qualquer cenário de negócio.
- ✓ Este projector realiza uma grande projecção da imagem, até mesmo num espaço pequeno.
- ✓ O novo sistema de filtro de camada dupla está previsto funcionar durante mais tempo que os outros e requer de si uma manutenção menos frequente.
- ✓ O altifalante integrado de 16W proporciona um volume de som suficiente num grande espaço como uma sala de aulas sem altifalantes externos.

## Preparação para o uso

### Verificação do conteúdo da embalagem

O seu projector deverá vir com os itens abaixo indicados. Verifique se todos os itens se encontram incluídos. Contacte imediatamente o seu representante se faltarem alguns itens.

- (1) Controlo remoto com duas pilhas AA
- (2) Cabo de alimentação
- (3) Cabo do computador
- (4) Tampa da lente
- (5) Instruções do proprietário (Livro x1, CD x1)

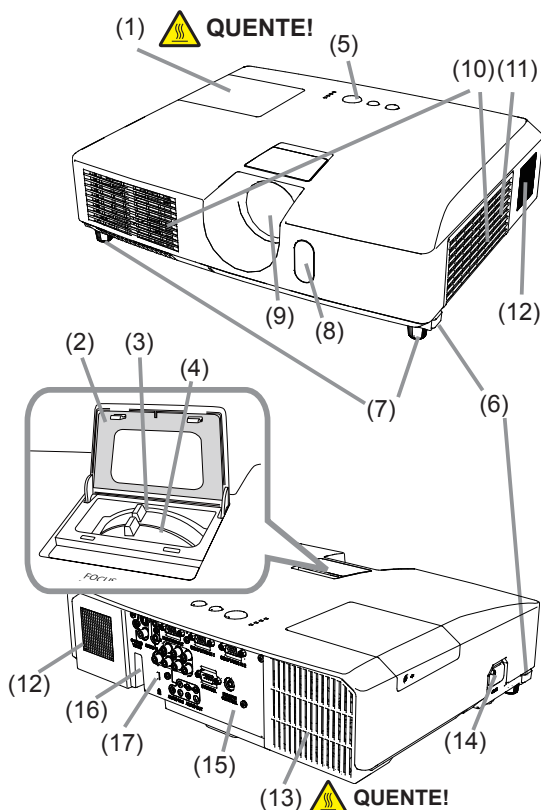


**NOTA** • Mantenha os materiais de embalagens originais para transporte futuro. Verifique se usa os materiais originais de embalagem ao mover o projetor. Tenha cuidado especial com a lente.

## Nomes das peças

### Projektor

- (1) Tampa da lâmpada  
A lâmpada fica dentro do aparelho.
- (2) Tampa do anel de zoom/foco
- (3) Anel de foco
- (4) Anel de zoom
- (5) Pannel de controle
- (6) Botões do elevador (x 2)
- (7) Pedal do elevador (x 2)
- (8) Sensor remoto
- (9) Lente
- (10) Entrada de ventilações
- (11) Tampa de filtro  
O filtro de ar e entrada de ventilação ficam dentro do aparelho.
- (12) Altifalante
- (13) Entrada de ventilação
- (14) **AC IN** (Entrada AC)
- (15) Pannel de trás
- (16) Barra de segurança
- (17) Fenda de segurança



**⚠ AVISO ► QUENTE!** : Não toque ao redor da tampa da lente e ventilações de exaustão exatamente durante ou depois de seu uso uma vez que o aparelho está quente.

► Não olhe para dentro da lente ou ventilações enquanto a lâmpada estiver ligado, uma vez que a luz forte não é bom para suas vistas.

► Não opere os botões do elevador sem segurar o projetor, uma vez que o aparelho pode cair.

**⚠ PRECAUÇÃO ►** Mantenha a ventilação normal para evitar que o projetor se aqueça. Não tampe, bloqueie ou ligue as ventilações. Não coloque qualquer objeto que possa ficar preso ou sugado nas ventilações ao redor das ventilações de entrada. Limpe o filtro de ar periodicamente.

► Não use a barra de segurança e fenda para evitar que o projetor caia, uma vez que não é desenhado para isso.

## Painel de controle

(1) Botão **STANDBY/ON**

(2) Botão **INPUT**

(3) Botão **MENU**

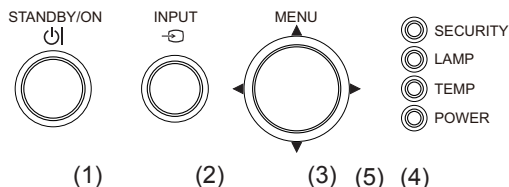
Consiste de quatro botões cursor.

(4) Indicador **POWER**

(5) Indicador **TEMP**

(6) Indicador **LAMP**

(7) Indicador **SECURITY**



## Painel traseiro

(1) Porta **AUDIO IN1**

(2) Porta **AUDIO IN2**

(3) Porta **COMPUTER IN1**

(4) Porta **COMPUTER IN2**

(5) Porta **MONITOR OUT**

(6) Interruptor de fechamento

(7) Porta **CONTROL**

(8) Portas **COMPONENT**  
(Y, Cb/Pb, Cr/Pr)

(9) Porta **VIDEO**

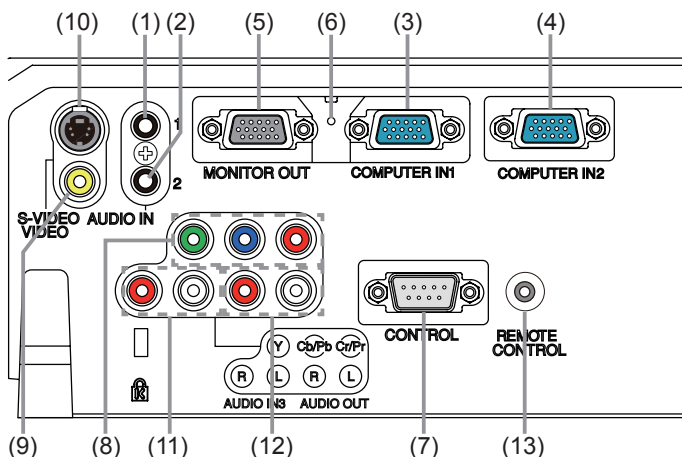
(10) Porta **S-VIDEO**

(11) Portas **AUDIO IN3 (R, L)**

(12) Portas **AUDIO OUT (R, L)**

(13) Porta **REMOTE CONTROL**

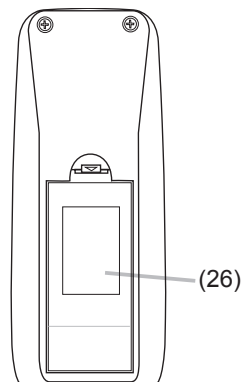
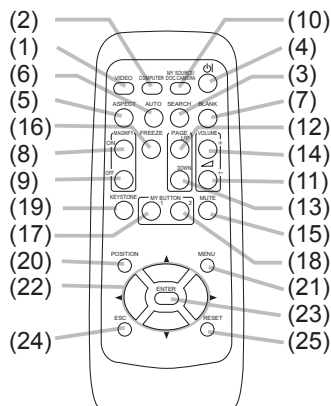
Para ligar o controlo remoto por laser e por cabo (opcional).



**⚠ PRECAUÇÃO** ► Use o interruptor de fechamento somente quando o projetor não estiver desligado com o procedimento normal, uma vez que premir este interruptor interrompe a operação sem resfriar o aparelho.

## Controle remoto

- (1) Botão **VIDEO**
- (2) Botão **COMPUTER**
- (3) Botão **SEARCH**
- (4) Botão **STANDBY/ON**
- (5) Botão **ASPECT**
- (6) Botão **AUTO**
- (7) Botão **BLANK**
- (8) Botão **MAGNIFY - ON**
- (9) Botão **MAGNIFY - OFF**
- (10) Botão **MY SOURCE/DOC.CAMERA**
- (11) Botão **VOLUME -**
- (12) Botão **PAGE UP \***
- (13) Botão **PAGE DOWN \***
- (14) Botão **VOLUME +**
- (15) Botão **MUTE**
- (16) Botão **FREEZE**
- (17) **MY BUTTON - 1** Botão
- (18) **MY BUTTON - 2** Botão
- (19) Botão **KEystone**
- (20) Botão **POSITION**
- (21) Botão **MENU**
- (22) Botões cursor ▲/▼/◀/▶
- (23) Botão **ENTER**
- (24) Botão **ESC**
- (25) Botão **RESET**
- (26) Tapa da bateria



Parte de trás do controle remoto

**NOTA** • Qualquer botão marcado com “\*” não é suportado neste projector.

## Configuração

Instale o projector de acordo com o ambiente e forma como este irá ser utilizado.

### Esquema

Consulte as ilustrações e tabelas abaixo para determinar o tamanho do ecrã e a distância de projecção.

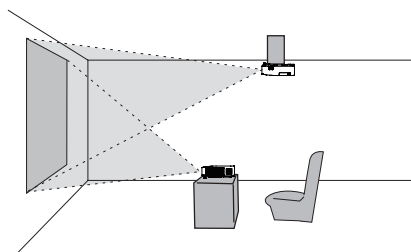
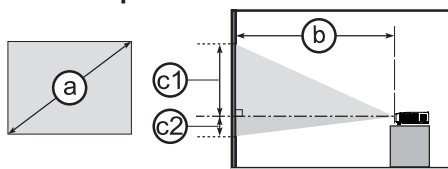
Os valores apresentados na tabela são calculados para um ecrã de tamanho total: 1024×768.

(a) Tamanho do ecrã (diagonal)

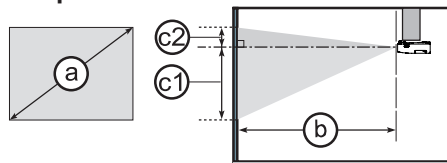
(b) Distância de projecção ( $\pm 10\%$ )

(c1), (c2) A altura do ecrã ( $\pm 10\%$ )

#### Numa superfície horizontal



#### Suspensão no tecto



- Mantenha um espaço de 30 cm ou mais entre as laterais do projector e outros objectos tais como paredes.
- No caso de instalação num local especial, tal como a montagem no tecto, poderão ser necessários os acessórios de fixação especificados e serviço. Antes de instalar o projector, consulte o seu revendedor acerca da instalação.

(a) Tamanho do ecrã (diagonal)		Ecrã 4:3								Ecrã 16:9							
		(b) Distância de projecção				(c1) Altura do ecrã		(c2) Altura do ecrã		(b) Distância de projecção				(c1) Altura do ecrã		(c2) Altura do ecrã	
		min.		máx.						min.		máx.					
		m	polegadas	m	polegadas	cm	polegadas	cm	polegadas	m	polegadas	m	polegadas	cm	polegadas	cm	polegadas
30	0,8	0,9	34	1,0	41	41	16	5	2	1,0	38	1,1	45	39	15	-1	0
40	1,0	1,2	46	1,4	55	55	22	6	2	1,3	51	1,5	60	51	20	-2	-1
50	1,3	1,5	58	1,8	69	69	27	8	3	1,6	64	1,9	76	64	25	-2	-1
60	1,5	1,8	70	2,1	83	82	32	9	4	1,9	77	2,3	91	77	30	-2	-1
70	1,8	2,1	82	2,5	97	96	38	11	4	2,3	89	2,7	106	90	35	-3	-1
80	2,0	2,4	94	2,8	112	110	43	12	5	2,6	102	3,1	122	103	41	-3	-1
90	2,3	2,7	106	3,2	126	123	49	14	5	2,9	115	3,5	137	116	46	-4	-1
100	2,5	3,0	118	3,6	140	137	54	15	6	3,3	128	3,9	153	129	51	-4	-2
120	3,0	3,6	142	4,3	168	165	65	18	7	3,9	154	4,7	183	154	61	-5	-2
150	3,8	4,5	177	5,3	211	206	81	23	9	4,9	193	5,8	229	193	76	-6	-2
200	5,1	6,0	237	7,1	281	274	108	30	12	6,6	258	7,8	306	257	101	-8	-3
250	6,4	7,5	297	8,9	352	343	135	38	15	8,2	323	9,7	383	322	127	-10	-4
300	7,6	9,0	356	10,7	422	411	162	46	18	9,9	388	11,7	460	386	152	-12	-5



### Esquema (continuação)

⚠ **AVISO** ► Coloque o projetor na posição horizontal estável. Se o projetor cair ou virar pode causar lesão e/ou ser danificado. Usar um projetor danificado pode resultar em incêndio e/ou choque eléctrico.

- Não coloque o projetor numa superfície instável e inclinada, tal como um stand inclinado ou de estabilidade duvidosa.
- Não coloque o projetor em pé de lado, de frente ou de trás.
- Consulte o seu fornecedor antes de uma instalação especial tal como suspender no tecto ou em qualquer outra parte.

► Coloque o projetor num local fresco para assegurar que existe ventilação adequada. A temperatura alta do projetor pode causar incêndio, queimadura e/ou funcionamento precário do projetor.

- Não pare, bloqueie ou cubra as entradas de ventilação do projetor.
- Mantenha um espaço de 30 cm ou mais entre os lados do projetor e outros objectos tais como paredes.
- Não coloque o projetor em superfície metálica ou área com ventilação precária para evitar aquecimento.
- Não coloque o projetor no tapete, almofada ou cama.
- Não coloque o projetor em luz solar directa ou próximo de objectos quentes, tal como aquecedores.
- Não coloque nada nas proximidades da lente, orifícios de ventilação, ou em cima do projetor.
- Não coloque qualquer objecto que possa ser sugado ou ficar preso nas aberturas de ventilação no fundo do projetor. Este projecto tem algumas ventilações no fundo.

► Não coloque o projetor em qualquer lugar onde possa ficar molhado. Se ficar molhado ou deixar cair líquido dentro do aparelho pode causar incêndio, choque eléctrico e/ou funcionar precariamente.

- Não coloque o projetor no banheiro ou externamente.
- Não coloque qualquer coisa que contém líquido próximo do projetor.

► Utilize apenas os acessórios de fixação especificados pelo fabricante e deixe que a instalação e remoção do projecto com os acessórios de instalação sejam efectuadas pelo pessoal de serviço.

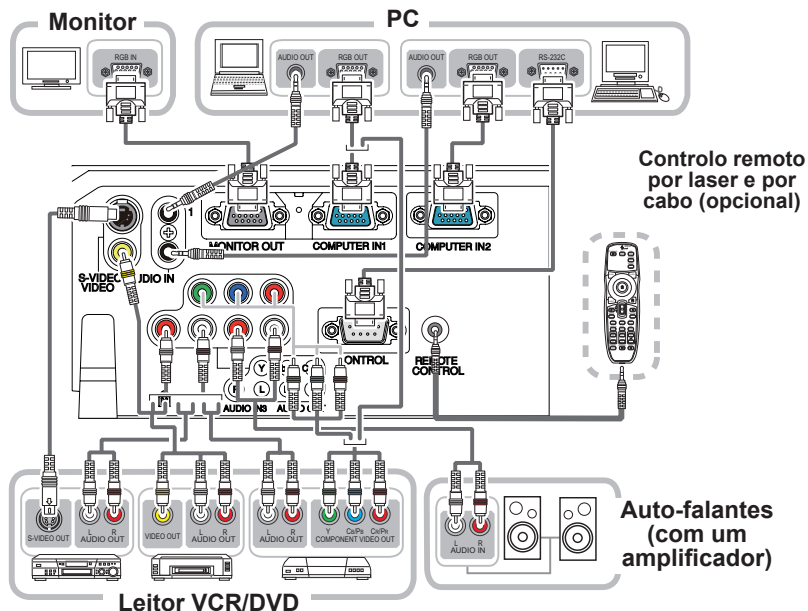
- Leia e guarde o manual de utilizador dos acessórios de fixação utilizados.

⚠ **PRECAUÇÃO** ► Evite colocar o projetor em local enpoeirado, úmido e esfumaçado. Colocar o projetor em tais locais pode causar incêndio, choque eléctrico e/ou funcionamento precário.

- Não coloque o projetor próximo de umidificador, local com fumaça ou cozinha.
- Coloque o projetor de forma que evite que luz directa atinja o sensor remoto.

## Conectando dispositivos

Leia o manual para dispositivos antes de ligá-las ao projetor. Verifique se todos os dispositivos são adequados para serem conectados com este produto e prepare os cabos necessários para fazer a conexão. Consulte as seguintes ilustrações para ligá-las.



**⚠ AVISO** ► Não desmonte ou modifique o projetor e acessórios.

► Tenha cuidado em não danificar os cabos e não use cabos danificados.

**⚠ PRECAUÇÃO** ► Desligue todos os dispositivos e retire os cabos de alimentação antes de ligá-los ao projetor. Ligar um dispositivo ao vivo no projetor pode gerar ruídos extremamente altos ou outras anormalidades que podem causar funcionamento precário ou dano ao dispositivo e o projetor.

► Use acessório apropriado ou cabos atribuídos. Pergunte ao seu fornecedor sobre cabos não acessório que devem ter um comprimento específico ou núcleo de ferrite pelos regulamentos. Para cabos com somente um núcleo na extremidade ligue-a com o núcleo no projetor.

► Verifique se os dispositivos são ligados nas portas correctas. Uma ligação incorrecta pode causar funcionamento precário ou dano ao dispositivo e o projetor.

**NOTIFICAÇÃO** ► Use os cabos com fichas rectas, e não em L, uma vez que as portas de entrada do projector estão embutidas.

**NOTA** • A porta **COMPUTER IN1/2** também pode suportar um sinal de componente. O adaptador específico ou o cabo específico é necessário para uma entrada de vídeo componente para o projetor.

• Para ligar o **controlo remoto por laser e por cabo (opcional)** ao projector, utilize um cabo com mini-fichas estéreo de 3,5 mm de diâmetro.

## Conectando dispositivos (continuação)

**NOTA** • Leia este manual antes de ligar os dispositivos no projetor e verifique se todos os dispositivos são adequados para serem ligados com este produto. Antes de ligar a um PC verifique o nível de sinal, a temporização do sinal e a resolução.

- Algum tipo de sinal pode usar um adaptador para entrar este projetor.
- Alguns PCs têm modos de exibição de ecrã múltiplos que podem incluir alguns sinais que não são suportados por este projetor.
- Embora o projetor possa exibir sinais com resolução de até UXGA (1600X1200), o sinal será convertido para a resolução de painel de projetor antes de ser exibido. Pode obter um desempenho de exibição melhor se as resoluções do sinal de entrada e o painel de projetor forem idênticos.
- Ao fazer a ligação verifique se a forma do conector de cabo se ajusta à porta para ligá-lo. E não deixe de apertar os parafusos nos conectores.
- Ao ligar um PC portátil verifique se activa a saída RGB externa do PC. (Define o computador portátil para exibição CRT ou para exibição LCD e CRT simultânea.) Para obter detalhes sobre como isto é feito, consulte o manual de instrução do computador portátil correspondente.
- Ao alterar a resolução da imagem num PC, dependendo de uma entrada, a função de ajuste automático pode levar algum tempo e talvez não fique completo. Neste caso, não pode ver uma caixa de selecção para seleccionar "Yes/No" da resolução nova no Windows. Então, a resolução retornará para o valor original. Recomenda-se usar outros monitores LCD ou CRT para alterar a resolução.
- Em alguns casos, este projetor não pode exibir uma imagem correcta ou qualquer imagem no ecrã. Por exemplo, o ajuste automático não pode funcionar correctamente com alguns sinais de entrada. Um sinal de entrada de sinc composto ou sinc em G pode confundir este projetor e exibir uma imagem incorrecta.

### Capacidade de ligar e reproduzir

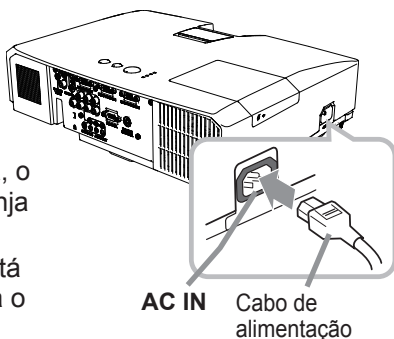
Ligar e reproduzir é um sistema composto de um PC, seu sistema operativo e equipamento periférico (ex. dispositivos de exibição). Este projetor é compatível com VESA DDC 2B. Ligar e reproduzir pode ser usado ao conectar este projetor com um PC que é compatível com VESA DDC (exibe dados de canal).

- Tire partido desta funcionalidade ligando um cabo de computador à porta **COMPUTER IN1** (compatível com DDC 2B). A função ligar e reproduzir talvez não funcione correctamente se tentar usar qualquer outro tipo de conexão.
- Use drivers padrões no seu PC uma vez que este projetor é um monitor com a função ligar e reproduzir.

## Conectando a fonte de energia

1. Coloque o conector do cabo de alimentação na ficha **AC IN** (Entrada AC) do projetor.
2. Coloque totalmente o plugue do cabo de alimentação na ficha de parede. Alguns segundos após a ligação à corrente eléctrica, o indicador **POWER** apresentará uma cor laranja contínua.

Lembre-se que quando a função DIRECÇÃO está activada, a ligação à alimentação eléctrica ligará o projector.



**⚠ AVISO** ► Tenha cuidado ao ligar o cabo de alimentação, uma vez que ligações incorrectas ou erradas podem causar incêndio e/ou choque eléctrico.

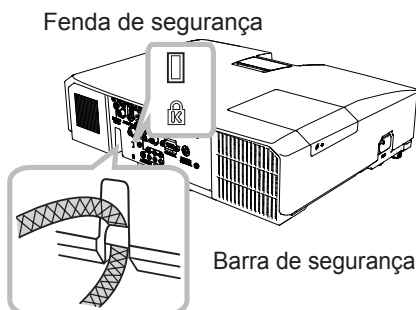
- Use somente o cabo de alimentação que acompanha o projetor. Se ficar danificado, contacte seu fornecedor para obter um novo.
- Ligue somente o cabo de alimentação numa ficha de parede cuja voltagem corresponde ao cabo de alimentação. A ficha de parede deve ficar próxima ao projetor e facilmente acessível. Remova o cabo de alimentação para fazer a separação completa.
- Nunca modifique o cabo de alimentação.

## Uso da barra de segurança e do encaixe de segurança

Uma cadeia ou fio anti-roubo de até 10 mm de diâmetro pode ser anexada a barra de segurança no projetor.

Este produto tem a fenda de segurança para o bloqueio Kensington.

Para obter detalhes consulte o manual de ferramenta de segurança.



**⚠ AVISO** ► Não use a barra de segurança e fenda para evitar que o projetor caia, uma vez que não foi desenhado para isso.

**⚠ PRECAUÇÃO** ► Não coloque a cadeia ou fio anti-roubo próximo de ventilações de exaustão. Pode ficar muito quente.

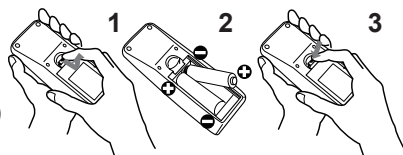
**NOTA** • A barra e o fio de segurança não tem medidas de prevenção contra roubo completas. É indicado para uso como medida suplementar de prevenção contra roubo.

## Controle remoto

### Colocando as pilhas

Instale as baterias no controle remoto antes de usá-lo. Se o controle remoto começar a funcionar precariamente tente substituí-las. Se não usar o controle remoto por um longo período remova as baterias do controle remoto e armazene-as num local seguro.

1. Segure o prendedor da tampa da bateria e remova-o.
2. Alinha e instale as duas baterias AA (**HITACHI MAXELL, parte nº LR6 ou R6P**) de acordo com seus terminais de mais e menos conforme indicado no controle remoto.
3. Substitua a tampa da bateria na direcção da seta e coloque-a no lugar até que ouça um estalo.



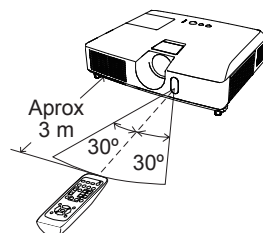
**⚠ AVISO** ► Manuseie sempre as baterias com cuidado e use-as somente conforme indicado. O uso incorrecto pode causar rachadura ou fuga, o que pode causar incêndio, lesão e/ou poluição do meio-ambiente.

- Verifique se usa somente as baterias especificadas. Não use as baterias de tipos diferentes ao mesmo tempo. Não misture uma nova bateria com a antiga.
- Verifique se os terminais de menos e mais estão correctamente alinhados ao carregar a bateria.
- Mantenha a bateria distante de crianças e animais.
- Não cause curto circuito ou solde a bateria.
- Não permita que uma bateria entre em contacto com água ou fogo. Mantenha as baterias em local seco, escuro ou fresco.
- Se observa que fuga na bateria, limpe-o e depois substitua-a. Se a fuga aderir no seu corpo ou roupa enxague bem com água imediatamente.
- Siga as leis locais para eliminar a bateria.

### Sobre o sinal de controle remoto

O controle remoto funciona com o sensor do remoto do projetor. Este projetor tem um sensor remoto na frente. O sensor percebe o sinal dentro da faixa seguinte ao activar o sensor:

60 graus (30 graus à esquerda e direita do sensor) ao redor duma faixa de 3 metros.



**NOTA** • O sinal de controle remoto reflectido no ecrã ou similar talvez não esteja disponível. É difícil enviar o sinal para o sensor directamente e tente fazer com que o sinal reflecta.

- O controle remoto usa luz infra-vermelha para enviar sinais para o projetor (Classe 1 LED), portanto, verifique se usa o controle remoto numa área livre de obstáculo que poderia bloquear o sinal do controle remoto para o projetor.
- O controle remoto talvez não funcione correctamente se a luz forte (tal como luz solar directa) ou luz duma faixa muito próxima (tal como de uma lâmpada fluorescente de inversor) brilha no sensor remoto do projetor. Ajuste a posição do projetor para evitar estas luzes.

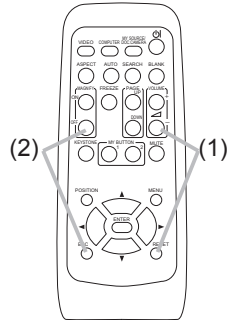
## Mudando a frequência do sinal de controle remoto

O controle remoto acessório tem duas escolhas sobre a frequência de sinal Modo 1: NORMAL e Modo 2:ALTO. Se o controle remoto não funcionar correctamente tente alterar a frequência de sinal.

Para definir o modo continue premindo a combinação de dois botões listada abaixo simultaneamente por aproximadamente 3 segundos.

(1) Defina para Modo 1:NORMAL... Botões **VOLUME -** e **RESET**

(2) Defina para Modo 2:ALTO... Botões **MAGNIFY OFF** e **ESC**

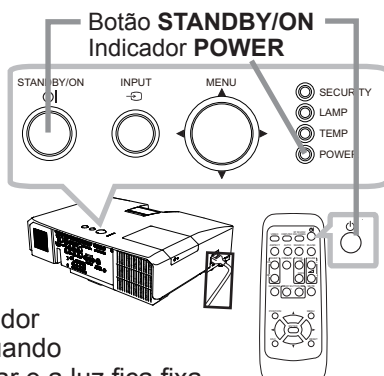


Lembre-se que o **FREQ. REMOTO** no item **SERVIÇO** do menu **OPCAO** do projetor a ser controlado deve ser definido para o mesmo modo no controle remoto.

## Ligar/desligar

### Ligar à corrente

1. Verifique se o cabo de alimentação está ligado correctamente no projetor e ficha de parede.
2. Certifique-se de que o indicador **POWER** acende uma luz laranja fixa. Em seguida, retire a tampa da lente.
3. Prima o botão **STANDBY/ON** no projetor ou controle remoto.  
A lâmpada de projecção acenderá e o indicador **POWER** começa a piscar uma luz verde. Quando ligar a alimentação o indicador para de cintilar e a luz fica fixa em verde.



Para exibir a imagem selecione um sinal de entrada de acordo com a secção “Selecionando um sinal de entrada”.

### Desligar da corrente

1. Prima o botão **STANDBY/ON** no projetor ou controle remoto. A mensagem “Alimentação desligada?” aparecerá no ecrã por aproximadamente 5 segundos.
2. Prima o botão **STANDBY/ON** novamente ao aparecer a mensagem. A lâmpada do STANDBY/projetor POWER para de apagar e o indicador **POWER** começará a pisca em laranja. O indicador **POWER** para de cintilar e a luz fica fixa em laranja quando o resfriamento da lâmpada terminar.
3. Encaixe a tampa das lentes, após o indicador **POWER** estar laranja contínuo.

Não ligue o projetor por aproximadamente 10 minutos ou mais depois de desligá-lo. Ligar o projetor novamente logo pode diminuir o ciclo de vida de algumas peças.

**⚠️ AVISO** ► Uma luz forte é emitida quando o projetor é ligado. Não olhe dentro da lente ou para dentro do projetor através de qualquer abertura.  
► Não toque ao redor da tampa da lente e ventilações de exaustão exatamente durante ou depois de seu uso uma vez que o aparelho está quente.

**NOTA** • Ligue/Desligue nesta ordem. Ligue o projetor antes de ligar os dispositivos.

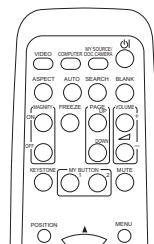
- Este projector possui uma função que pode ligar/desligar automaticamente o projector. Por favor reporte-se aos itens DIRECÇÃO e DESLIG.AUTO no menu OPCA0.
- O interruptor de fechamento somente quando o projetor não estiver desligado pelo procedimento normal.

## Funcionamento

### Ajuste do volume

Botões **VOLUME+/-**

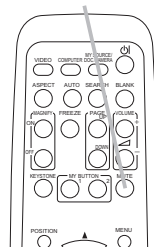
1. Use os botões **VOLUME+/-** para ajustar o volume.
  - Aparece uma caixa de diálogo para auxiliar a corrigir a distorção. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.
  - Ao seleccionar  $\times$  para a porta de entrada da imagem actual o ajuste de volume é desactivado. Consulte o item FONTE ÁUDIO do menu AUDIO.
  - Quando o projector está no modo espera, o volume pode ser ajustado se  $\times$  não estiver seleccionado para a SAÍDA ÁUDIO EM ESPERA e NORMAL estiver seleccionado para o MODO ESPERA no menu AJUSTE.



### Desligando temporariamente o som

1. Prima o botão **MUTE** no controle remoto.
  - Uma caixa de diálogo aparece no ecrã indicando que silenciou o som. Para restaurar o som prima o botão **MUTE**, **VOLUME+** ou **VOLUME-**. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.
  - Ao seleccionar  $\times$  para a porta de entrada da imagem actual o som é silenciado. Consulte o item FONTE ÁUDIO do menu AUDIO.
  - A função C.C. (Closed Caption: Legenda Oculta) é automaticamente activada quando o som é silenciado e é recebido um sinal de entrada com C.C. Esta função está disponível apenas quando o sinal é NTSC para **VIDEO** ou **S-VIDEO**, ou 480i@60 para **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**, e quando AUTO é seleccionado para EXIBIR no menu C.C. abaixo do menu TELA.

Botão **MUTE**



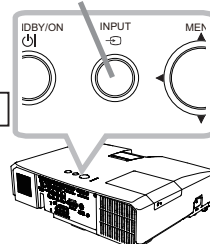
### Selecionando um sinal de entrada

1. Prima o botão **INPUT** no projetor.
  - Cada vez que premir o botão o projetor troca sua porta de entrada com a porta actual, conforme a seguir.
 

→ COMPUTER IN 1 → COMPUTER IN 2

VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ←
  - Quando LIGAR for seleccionado para o item BUSCA AUTOM. no menu OPCAO, o projetor continuará a verificar as portas na ordem acima repetidamente até que um sinal de entrada seja detectado.

Botão **INPUT**



(continua na página seguinte)



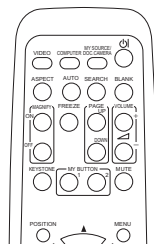
### Selecionando um sinal de entrada (continuação)

1. Prima o botão **COMPUTER** no controle remoto.  
Cada vez que premir o botão o projetor troca sua porta de entrada da actual, conforme abaixo.

→ COMPUTER IN 1 → COMPUTER IN 2 —

- Ao seleccionar **LIGAR** para o item **BUSCA AUTOM.** no menu **OPCAO** o projetor manterá a verificação de cada porta sequencialmente até que o sinal de entrada seja detectado. Se o botão **COMPUTER** for premido quando a porta **VIDEO**, **S-VIDEO** ou **COMPONENT** for seleccionada o projetor verificará a porta **COMPUTER IN1** primeiro.

Botão **COMPUTER**

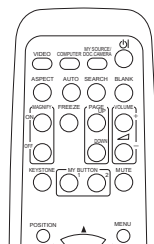


1. Prima o botão **VIDEO** no controle remoto.  
Cada vez que premir o botão o projetor troca sua porta de entrada da actual, conforme abaixo.

COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) → S-VIDEO → VIDEO

- Ao seleccionar **LIGAR** para o item **BUSCA AUTOM.** no menu **OPCAO** o projetor manterá a verificação de cada porta sequencialmente até que o sinal de entrada seja detectado. Se o botão **VIDEO** for premido quando a porta **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2** for seleccionada o projetor verificará a porta **COMPONENT** primeiro.

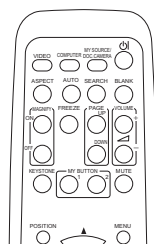
Botão **VIDEO**



1. Pressione o botão **MY SOURCE / DOC. CAMERA** do controlo remoto. O sinal de entrada mudará então para o sinal que tiver seleccionado como MINHA FONTE.

- Esta função também pode ser utilizada para uma câmara de documentos. Seleccione a porta de entrada que conecta a câmara de documentos.

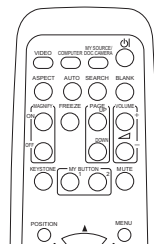
Botão MY SOURCE /  
DOC. CAMERA



## Buscando um sinal de entrada

Botão **SEARCH**

1. Prima o botão **SEARCH** no controle remoto.  
O projetor começará a verificar suas portas de entrada conforme abaixo para encontrar quaisquer sinais de entrada. Depois ao encontrar uma entrada o projetor interromperá a busca e exibe a imagem. Se não encontrar nenhum sinal o projetor retorna para o estado seleccionado antes da operação.

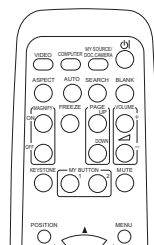


- Quando LIGAR for seleccionado para o item BUSCA AUTOM. no menu OPCAO, o projetor continuará a verificar as portas na ordem acima repetidamente até que um sinal de entrada seja detectado.

## Selecionando uma razão de aspecto

Botão **ASPECT**

1. Prima o botão **ASPECT** no controle remoto.  
Caa vez que premir o botão o projetor troca o modo de relação entre altura e a largura por sua vez.
- Para um sinal de computador  
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10  
↑
  - Para um sinal de vídeo, s-vídeo ou vídeo componente  
4:3 → 16:9 → 14:9  
↑
  - Para nenhum sinal  
4:3 (fixo)
- O botão **ASPECT** não funciona quando não introduzir nenhum sinal correcto.
  - Modo NORMAL mantém a configuração de relação entre altura e largura original.



## Ajustando o elevador do projetor

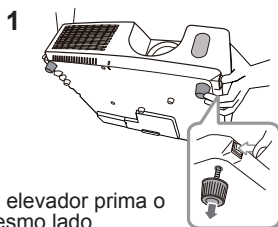
Ao colocar o projetor numa superfície levemente irregular à esquerda ou direita use o pedal do elevador para colocá-lo horizontalmente.

Com um pé pode também elevar o projetor para projectar num ângulo adequado para o ecrã elevando o lado frontal do aparelho dentro de 12 graus.

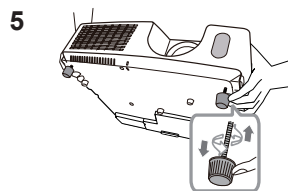


Este projetor tem 2 pés e 2 botões de elevador. Um pé de elevador é ajustável ao premir o botão do elevador no mesmo lado.

1. Para segurar o projetor prima os botões do elevador para soltar o pedal.
2. Coloque o lado frontal do projetor na altura pretendida.
3. Libere os botões do elevador para bloquear o pedal.
4. Depois de verificar se o pedal do elevador está bloqueado coloque o projetor suavemente.
5. Se necessário, o pedal do elevador pode ser torcido manualmente para tornar o ajuste mais preciso. Segure o projetor ao torcer o pedal.



Para soltar o pé do elevador prima o botão no mesmo lado.



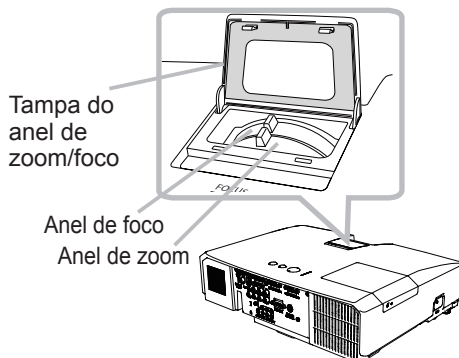
Para ajustar finalmente torça o pedal.

**⚠ PRECAUÇÃO** ► Não opere os botões do elevador sem segurar o projetor, uma vez que o aparelho pode cair.

► Não incline o projetor além de elevar sua parte frontal dentro de 12 graus ao usar o pedal de ajuste. Uma inclinação do projetor excedendo a restrição pode causar funcionamento precário ou diminuir o ciclo de vida de peça consumível ou do próprio aparelho.

## Ajustando o zoom e o foco

1. Abra a tampa do anel de zoom/foco.
2. Use o anel de zoom para ajustar o tamanho do ecrã.
3. Use o anel de foco para focar a imagem.



## Usando o recurso de ajuste automático

1. Prima o botão **AUTO** no controle remoto.

- **Para um sinal de computador**

A posição vertical, horizontal e a fase horizontal será automaticamente ajustada.

Verifique se a janela de aplicação é definida para seu tamanho máximo antes de tentar usar esta função. Uma imagem escura pode ser ainda ajustada incorrectamente. Use uma imagem clara ao ajustar.

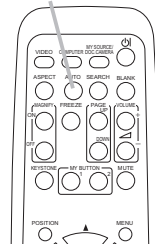
- **Para um sinal de vídeo ou s-vídeo**

O formato de vídeo que melhor se adequa ao sinal de entrada respectivo será seleccionado automaticamente. Esta função está disponível somente quando seleccionar AUTO para um item FORMATO VIDEO no menu ENTRD. As posições vertical e horizontal serão automaticamente definidas para o padrão.

- **Para um sinal de vídeo componente**

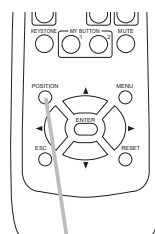
A posição vertical, horizontal e a fase horizontal será automaticamente ajustada.

- A operação de ajuste automático usa aprox. 10 segundos. Observe também que talvez não funcione correctamente com alguma entrada.
- Ao executar esta função para um sinal de vídeo é possível aparecer um item extra, tal como uma linha, fora da imagem.
- Quando esta função é executada para um sinal de computador, poderá ser exibida uma estrutura preta na extremidade da tela, consoante o modelo do PC.
- Os itens ajustados por esta função podem variar quando DETALHADO ou DESLIGAR for seleccionado para o item AJUSTE AUTO do item SERVIÇO no menu OPCAO.

Botão **AUTO**

## Ajustando a posição

1. Premir o botão **POSITION** no controle remoto quando nenhum menu for indicado.  
A indicação "POSIÇÃO" aparecerá no ecrã.
2. Use os botões cursor **▲/▼/◀/▶** para ajustar a posição da imagem. Se pretende reajustar a operação prima o botão **RESET** no controle remoto durante a operação.  
Para concluir esta operação prima o botão **POSITION** novamente. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.

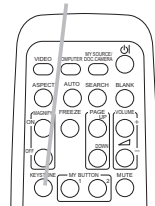
Botão **POSITION**

- Quando esta função é realizada em um sinal de vídeo, s-vídeo ou vídeo componente, poderão aparecer algumas imagens, tais como linhas a mais, do lado de fora da imagem.
- Quando esta função é realizada num sinal de vídeo, sinal s-vídeo, ou sinal de componente vídeo, o alcance ajustável desta regulação depende da definição da SOBREEXPL. no menu IMAGEM. Não é possível ajustar quando a SOBREEXPL. estiver definida para 10.
- Se premir o botão **POSITION** quando indicar um menu no ecrã, a imagem exibida move sua posição, mas o menu o faz.

## Corrigindo distorções keystone

Botão **KEYSTONE**

1. Prima o botão **KEYSTONE** no controle remoto.  
Aparece uma caixa de diálogo para auxiliar a corrigir a distorção.
2. Use os botões cursor **▲/▼** para seleccionar a operação AUTOMATICO ou MANUAL e prima o botão **►** (ou **ENTER**) para executar o seguinte.  
(1) AUTOMATICO executar a correcção de distorção vertical automática.  
(2) MANUAL exibe uma caixa de diálogo para a correcção de distorção.  
Use os botões **◀/▶** para ajuste.



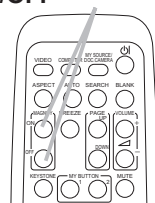
Para fechar a caixa de diálogo e concluir esta operação prima o botão **KEYSTONE** novamente. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.

- A faixa ajustável desta função variará de acordo com as entradas. Para alguma entrada esta função talvez não funcione bem.
- Ao seleccionar V:INVERSAO ou HV:INVERSAO para o item IMAG.ESPELH no menu AJUSTE, se inclinar o ecrã do projetor, a correcção automática vertical talvez não funcione correctamente.
- Quando ajustar o zoom para TELE (foco de telefoto), esta função pode ser excessiva. Esta função deve ser usada quando ajustar o zoom para AMPLO total (foco de ângulo amplo) sempre que possível.
- Quando colocar o projetor no nível (aprox.  $\pm 3^\circ$ ), a correcção de distorção trapezoidal automática talvez não funcione.
- Quando o projetor for inclinado para próximo de  $\pm 30$  graus ou acima esta função talvez não funcione bem.
- Esta função ficará indisponível quando Detector de posição estiver ligado.

## Usando o recurso de aumento

Botões **MAGNIFY ON/OFF**

1. Prima o botão **ON** de **MAGNIFY** no controle remoto.  
A indicação “AUMENTE” aparecerá no ecrã e o projetor entrará no modo AUMENTE. Se o botão **ON** do **MAGNIFY** for o primeiro a ser pressionado após ligar o projetor, o tamanho da imagem será aumentado em duas vezes. A indicação desaparecerá em alguns segundos sem nenhuma operação.
  2. Use o cursor **▲/▼** para ajustar o nível de zoom.  
Para mover para a área de zoom prima o botão **POSITION** no modo AUMENTE e depois use os botões cursor **▲/▼/◀/▶** para mover a área. E para finalizar a área de zoom prima o botão **POSITION** novamente.  
Para sair do modo AUMENTE e restaurar o ecrã para normal prima o botão **OFF** de **MAGNIFY** no controle remoto.
- O projetor sai automaticamente do modo AUMENTE quando o sinal de entrada for alterado ou quando a condição de exibição for alterada.
  - No modo AUMENTE a condição de distorção pode variar e será restaurada quando o projetor sair do modo AUMENTE.

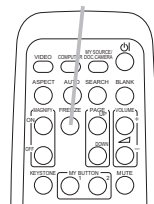


**NOTA** • O nível de zoom pode ser ajustado com precisão. Observe cuidadosamente o ecrã para encontrar o nível que pretende.

## Congelar temporariamente a tela

Botão **FREEZE**

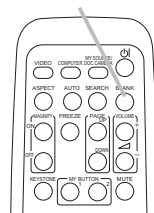
1. Prima o botão **FREEZE** no controle remoto.  
A indicação “PARADA” aparecerá no ecrã (contudo, a indicação não aparecerá quando seleccionar DESLIGAR para o item MENSAG no menu TELA) e o projetor entrará no modo PARADA, que congela a imagem.  
Para sair do modo PARADA e restaurar o ecrã para normal prima o botão **FREEZE** novamente.
  - O projector sai automaticamente do modo PARADA quando alguns dos botões de controlo forem pressionados.
  - Se o projetor continua projectar uma imagem parada por um longo período o painel LCD pode queimar. Não deixe o projetor no modo PARADA por muito tempo.
  - Quando esta função é utilizada, as imagens podem aparentar uma má qualidade, mas não se trata de uma avaria.



## Apagando temporariamente a tela

Botão **BLANK**

1. Prima o botão **BLANK** no controle remoto.  
O ecrã SUPRESS.IMA será exibido em vez do ecrã do sinal de entrada. Consulte o item SUPRESS.IMA (EM BRANCO) no menu TELA.  
Para sair do ecrã SUPRESS.IMA e retornar para o ecrã de sinal de entrada prima o botão **BLANK** novamente.
  - O projector sai automaticamente do modo EM BRANCO quando alguns dos botões de controlo forem pressionados.



**⚠ PRECAUÇÃO ►** Se pretender ter um ecrã em branco enquanto a lâmpada do projector está ligada, utilize um dos métodos abaixo.

- Utilize a tampa da lente fornecida.
- Utilize a função SUPRESS.IMA acima.

Tomar outra acção qualquer pode causar danos no projector.

**NOTA** • O som não é conectado com a função de ecrã EM BRANCO. Se necessário, defina o volume ou silenciar primeiro. Para exibir o ecrã SUPRESS. IMA e silenciar o som em simultâneo, utilize a função AV MUDO.

## Usando a função menu

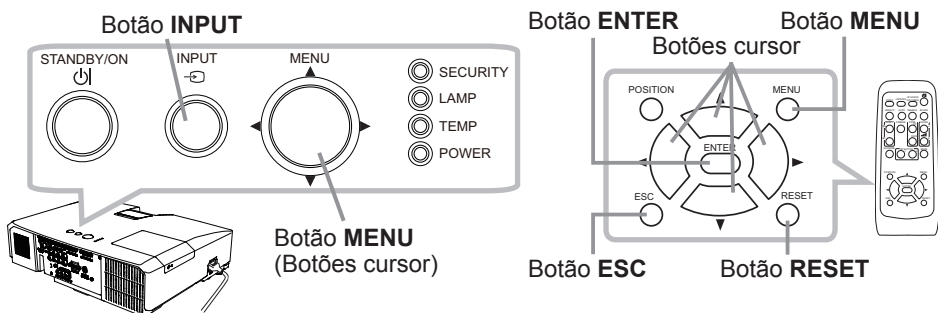
Este projetor tem os seguintes menus:

CENA, IMAGEM, ENTRD, AJUSTE, AUDIO, TELA, OPCAO, SEGURANÇA e MENU FAC.

O MENU FAC. consiste de funções frequentemente usada e outros menus são classificados em cada objectivo e agregados como MENU AVANÇADO.

Cada um destes menus é operado com os mesmos métodos. Enquanto o projetor exibir qualquer menu o botão **MENU** no projetor funciona como os botões cursor.

As operações básicas destes menus são conforme a seguir.



1. Para abrir o MENU, prima o botão MENU. O **MENU** que utilizou pela última vez (FAC. ou AVANÇADO) irá aparecer. MENU FAC. tem prioridade para aparecer logo após ligar a alimentação.

### 2. No MENU FAC.

- (1) Use os botões cursor **▲/▼** para seleccionar um item para operar. Se pretender alterá-lo para o MENU AVANÇADO seleccione MENU AVANÇADO.
- (2) Use os botões cursor **◀/▶** para seleccionar um item.



### No MENU AVANÇADO

- (1) Use os botões cursor **▲/▼** para seleccionar um item para operar. Se pretende alterá-lo para MENU FAC. seleccione MENU FAC. Os itens no menu surgem no lado direito.
- (2) Prima o botão cursor **▶** (ou **ENTER**) para mover o cursor para o lado direito. Em seguida, use os botões cursor **▲/▼** para seleccionar um item para operar e prima o botão cursor **▶** (ou **ENTER**) para avançar. Será apresentado o menu de operações ou a caixa de diálogo do item seleccionado.
- (3) Use os botões conforme indicado no OSD para operar o item.

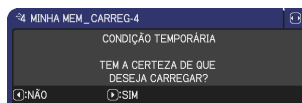
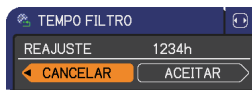


(continua na página seguinte)

### Usando a função menu (continuação)

3. Para fechar o MENU, prima o botão **MENU** novamente. Ou seleccione **SAÍDA** e prima o botão cursor ◀ (ou **ENTER**). Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de 30 segundos.
  - Se pretender mover a posição de menu use os botões cursor depois de premit o botão **POSITION**.
  - Algumas funções não podem ser executadas quando uma certa porta é seleccionada ou quando um certo sinal de entrada é exibido.
  - Se pretende reajustar a operação prima o botão **RESET** no controle remoto durante a operação. Observe que alguns itens (ex. IDIOMA, VOLUME) não podem ser reajustados.
  - No MENU AVANÇADO, se pretende retornar para o ecrã anterior, prima o botão cursor ◀ (ou **ESC**) no controle remoto.

### Indicação em OSD (display na tela)



Os significados das palavras gerais no OSD são as seguintes.

Indicação	Significado
SAÍDA	Seleccionar esta palavra fecha o menu OSD. É o mesmo que premir o botão <b>MENU</b> no controlo remoto.
RETORNAR	Seleccionar esta palavra volta para o menu anterior.
CANCELAR ou NÃO	Seleccionar esta palavra cancela a operação no menu presente e volta para o menu anterior.
ACEITAR ou SIM	Seleccionar esta palavra executa a função preparada ou desloca o menu para o menu seguinte.



## MENU FAC.

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do MENU FAC.

Selecione um item com os botões cursor ▲/▼. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.



Item	Descrição																								
ASPECTO	Os botões ◀/▶ trocam o modo da razão de aspecto. Ver o item ASPECTO no Menu IMAGEM.																								
A-KEYSTONE (EXECUTAR)	O botão ▶ (ou ENTER) executa a função auto keystone. Ver o item A-KEYSTONE (EXECUTAR) no Menu AJUSTE.																								
KEYSTONE	Os botões ◀/▶ corrigem a distorção keystone vertical. Ver o item KEYSTONE no Menu AJUSTE.																								
MODO FOTO.	Os botões ◀/▶ modificam o modo da imagem, que são combinações dos ajustes de GAMA e TEMP COR. Escolha um modo adequado para a fonte de projeção.																								
	<div><div>→</div><div>NORMAL ⇄ CINEMA ⇄ DINÂMICO ⇄ TELA(PRETA)</div><div>←</div><div>↳</div><div>MODO LUZ DO DIA ⇄ TELA BRANCA ⇄ TELA(VERDE)</div><div>←</div></div>																								
	<table><tr><td></td><td>GAMA</td><td>TEMP COR</td></tr><tr><td>NORMAL</td><td>1 ORIGINAL</td><td>2 MÉDIO</td></tr><tr><td>CINEMA</td><td>2 ORIGINAL</td><td>3 BAIXO</td></tr><tr><td>DINÂMICO</td><td>3 ORIGINAL</td><td>1 ALTO</td></tr><tr><td>TELA(PRETA)</td><td>4 ORIGINAL</td><td>4 ALT-BRILHO-1</td></tr><tr><td>TELA(VERDE)</td><td>4 ORIGINAL</td><td>5 ALT-BRILHO-2</td></tr><tr><td>TELA BRANCA</td><td>5 ORIGINAL</td><td>2 MÉDIO</td></tr><tr><td>MODO LUZ DO DIA</td><td>6 ORIGINAL</td><td>6 ALT-BRILHO-3</td></tr></table>		GAMA	TEMP COR	NORMAL	1 ORIGINAL	2 MÉDIO	CINEMA	2 ORIGINAL	3 BAIXO	DINÂMICO	3 ORIGINAL	1 ALTO	TELA(PRETA)	4 ORIGINAL	4 ALT-BRILHO-1	TELA(VERDE)	4 ORIGINAL	5 ALT-BRILHO-2	TELA BRANCA	5 ORIGINAL	2 MÉDIO	MODO LUZ DO DIA	6 ORIGINAL	6 ALT-BRILHO-3
		GAMA	TEMP COR																						
	NORMAL	1 ORIGINAL	2 MÉDIO																						
	CINEMA	2 ORIGINAL	3 BAIXO																						
	DINÂMICO	3 ORIGINAL	1 ALTO																						
	TELA(PRETA)	4 ORIGINAL	4 ALT-BRILHO-1																						
	TELA(VERDE)	4 ORIGINAL	5 ALT-BRILHO-2																						
	TELA BRANCA	5 ORIGINAL	2 MÉDIO																						
MODO LUZ DO DIA	6 ORIGINAL	6 ALT-BRILHO-3																							
• Se a combinação de GAMA e TEMP COR for diferentes dos modos preestabelecidos acima, o menu MODO FOTO. mostrará “PERSON”. Ver os itens GAMA e TEMP COR no Menu CENA.																									
• Poderão surgir linhas ou outro ruído na tela quando esta função é executada, mas não se trata de uma avaria.																									

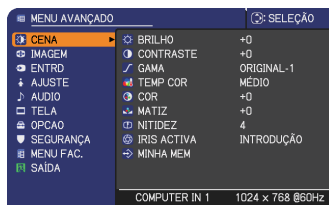
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
<b>MODO ECO</b>	Use os botões ◀/▶ para ligar ou desligar o modo eco. Ver o item MODO ECO no Menu AJUSTE.
<b>IMAG.ESPELH</b>	Os botões ◀/▶ trocam o modo da imagem espelhada. Ver o item IMAG.ESPELH no Menu AJUSTE.
<b>REAJUSTE</b>	A execução deste item reajusta todos os item do MENU FAC., exceto TEMPO FILTRO e IDIOMA. Aparecerá uma caixa de diálogo para confirmação. Selecionar ACEITAR usando o botão ► realiza o reajuste.
<b>TEMPO FILTRO</b>	O tempo de uso do filtro de ar é mostrado no menu. A execução deste item apaga o tempo de filtro, que conta o tempo de uso do filtro de ar. Aparecerá uma caixa de diálogo para confirmação. Selecionar ACEITAR usando o botão ► realiza o reajuste. Veja o item TEMPO FILTRO no Menu OPCA0.
<b>IDIOMA</b>	Use os botões ◀/▶ para trocar o idioma de exibição. Ver o item IDIOMA do Menu TELA.
<b>MENU AVANÇADO</b>	Prima o botão ► (ou ENTER) para utilizar o menu de MENU AVANÇADO.
<b>SAÍDA</b>	Prima o botão ◀ (ou ENTER) para fechar o menu OSD.

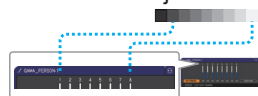
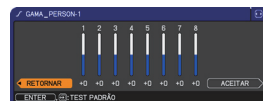
## Menu CENA

No Menu CENA, os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados.



Selecione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► (ou **ENTER**) para executar o item. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.




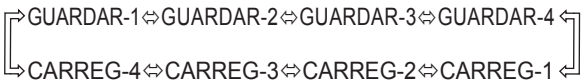
Item	Descrição
<b>BRILHO</b>	Use os botões ◀/▶ para ajustar o brilho. Escuro ⇌ Claro
<b>CONTRASTE</b>	Use os botões ◀/▶ para ajustar o contraste. Fraco ⇌ Forte
<b>GAMA</b>	<p>Os botões ▲/▼ modificam o gama do modo.</p> <p>1 ORIGINAL ⇌ 1 PERSON ⇌ 2 ORIGINAL ⇌ 2 PERSON ⇌ 3 ORIGINAL ⇕ ⇕ 6 PERSON 3 PERSON ⇕ ⇕ 6 ORIGINAL ⇌ 5 PERSON ⇌ 5 ORIGINAL ⇌ 4 PERSON ⇌ 4 ORIGINAL</p> <p><b>Para ajustar o PERSON</b></p> <p>Ao seleccionar um modo cujo nome contenha a palavra PERSON e depois pressionar o botão ► (ou <b>ENTER</b>) exibirá uma caixa de diálogo, que ajudará no ajuste do modo. Esta função é útil quando se deseja mudar o brilho de tons específicos.</p> <p>Escolha uma opção usando os botões ◀/▶ e depois ajuste o nível com os botões ▲/▼.</p> <p>Pode-se exibir um padrão de teste para checar o efeito do ajuste pressionando-se o botão <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>). O padrão muda, na sequência mostrada abaixo, a cada vez que <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>) é pressionado.</p> <p>Ausência de padrão ⇌ Escala de cinza com 9 graus ⇌ ⇌ Rampa ⇌ Escala de cinza com 15 graus</p> <p>As oito barras equalizadoras correspondem aos oito tons do intervalo do padrão de teste (escala de cinza com 9 graus), exceto pela mais escura, localizada na ponta esquerda. Para ajustar o 2º tom mais à esquerda do padrão de teste, use a barra de ajuste de equalização "1". A tonalidade mais escura, localizada na parte mais à esquerda do padrão de teste, não pode ser controlada com nenhuma das barras equalizadoras de ajuste.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poderão surgir linhas ou outro ruído na tela quando esta função é executada, mas não se trata de uma avaria.</li> </ul>



(continua na página seguinte)

Item	Descrição
TEMP COR	<p>Os botões ▲/▼ modificam a temperatura de cor do modo.</p> <p>1 ALTO ⇔ 1 PERSON ⇔ 2 MÉDIO ⇔ 2 PERSON  ⇕  6 PERSON ⇔ 3 BAIXO  ⇕  6 ALT-BRILHO-3 ⇔ 3 PERSON  ⇕  5 PERSON ⇔ 5 ALT-BRILHO-2 ⇔ 4 PERSON ⇔ 4 ALT-BRILHO-1</p> <p><b>Para ajustar o PERSON</b></p> <p>Ao selecionar um modo cujo nome contenha a palavra PERSON e depois pressionar o botão ► (ou <b>ENTER</b>) exibirá uma caixa de diálogo, que ajudará no ajuste do DESVIO e do GANHO do modo selecionado.</p>  <p>Os ajustes de DESVIO mudam a intensidade da cor de tons inteiros do padrão de teste.</p> <p>Ajustes de GANHO afetam principalmente a intensidade da cor dos tons mais brilhantes do padrão de teste.</p> <p>Escolha uma opção usando os botões ◀/▶ e depois ajuste o nível com os botões ▲/▼.</p> <p>Para exibir um padrão de testes e conferir os efeitos dos ajustes, pressione o botão <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>).</p> <p>A cada vez que o botão <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>) é pressionado, o padrão muda conforme mostrado abaixo.</p> <p>Sem padrão⇒Escala de cinza com 9 graus ⇩  ⇩ Rampa⇐Escala de cinza de 15 graus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poderão surgir linhas ou outro ruído na tela quando esta função é executada, mas não se trata de uma avaria.</li> </ul> 
COR	<p>Use os botões ◀/▶ para ajustar a intensidade de cor.</p> <p><b>Fraca</b> ⇔ Forte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta opção pode ser selecionada apenas para sinais de vídeo, s-vídeo e vídeo componente.</li> </ul>
MATIZ	<p>Use os botões ◀/▶ para ajustar o matiz.</p> <p><b>Avermelhado</b> ⇔ Esverdeado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta opção pode ser selecionada apenas para sinais de vídeo, s-vídeo e vídeo componente.</li> </ul>
NITIDEZ	<p>Use os botões ◀/▶ para ajustar a nitidez.</p> <p><b>Fraca</b> ⇔ Forte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pode ocorrer algum ruído e/ou ecrã pode cintilar ao fazer o ajuste. Isto é um problema de funcionamento.</li> </ul>

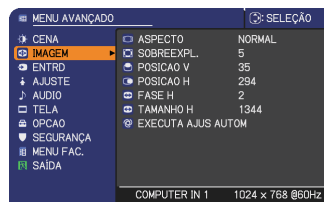
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
IRIS ACTIVA	<p>Os botões ▲/▼ do cursor mudam o controle da íris ativa.  <b>INTRODUÇÃO</b> ⇄ <b>TEATRO</b> ⇄ <b>DESLIGAR</b></p>  <p><u>INTRODUÇÃO</u>: A íris ativa produz a melhor imagem de apresentação, tanto para cenas claras como escuras.  <u>TEATRO</u>: A íris ativa produz a melhor imagem de teatro, tanto para cenas claras como escuras.  <u>DESLIGAR</u>: A íris ativa está sempre aberta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A tela pode piscar quando são selecionados os modos <b>INTRODUÇÃO</b> ou <b>TEATRO</b>. Nesses casos, selecione <b>DESLIGAR</b>.</li> </ul>
MINHA MEM	<p>O projector tem quatro memórias para dados de ajuste (para todos os itens do Menu CENA).          Para executar uma função, selecione-a com os botões ▲/▼ e depois pressione o botão ► (ou <b>ENTER</b>).</p>  <p><u>GUARDAR-1, GUARDAR-2, GUARDAR-3, GUARDAR-4</u></p> <p>Executar a função <b>GUARDAR</b> salva os dados da configuração atual na memória associada ao número contido no nome da função.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É importante lembrar que os dados de configuração armazenados na memória serão perdidos ao se gravarem novos dados nesta memória.</li> </ul> <p><u>CARREG-1, CARREG-2, CARREG-3, CARREG-4</u></p> <p>Executar a função <b>CARREG</b> carrega os dados da memória associada ao número incluído no nome da função e ajusta automaticamente a imagem de acordo com os dados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• As funções <b>CARREG</b> cujas memórias associadas não contêm dados não são mostradas.</li> <li>• Lembre-se sempre que as configurações existentes serão perdidas ao se carregarem novos dados. Para manter as configurações existentes, salve-as antes de executar uma das funções <b>CARREG</b>.</li> <li>• Pode haver algum ruído e a tela pode piscar um pouco ao se carregarem dados, mas isto não é um defeito.</li> <li>• As funções <b>CARREG</b> também podem ser executadas com o botão <b>MY BUTTON</b> que pode ser ajustada usando-se o botão <b>MEU BOTÃO</b> no Menu <b>OPCAO</b>.</li> </ul>

## Menu IMAGEM

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu IMAGEM.

Selecione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► (ou **ENTER**). Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.



Item	Descrição
<b>ASPECTO</b>	<p>Os botões ▲/▼ modificam a razão de aspecto do modo.</p> <p><b>Para um sinal de computador</b>  NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10</p> <p>↕ ↕</p> <p><b>Para um sinal de vídeo, s-vídeo ou vídeo componente</b>  4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9</p> <p>↕ ↕</p> <p><b>Para ausência de sinal</b>  4:3 (fixo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O modo NORMAL mantém a razão de aspecto original do sinal.</li> </ul>
<b>SOBREEXPL.</b>	<p>Use os botões ◀/▶ para ajustar a relação de sobreexploração.</p> <p><b>Pequeno (torna a imagem maior) ⇔ Grande (reduz o tamanho da imagem)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta opção pode ser selecionada apenas para sinais de vídeo, s-vídeo e vídeo componente.</li> <li>• Se a imagem for ajustada para valores muito grandes, podem haver degradação na área de quadro da imagem. Nesses casos, reduza a imagem.</li> </ul>
<b>POSICAO V</b>	<p>Use os botões ◀/▶ para ajustar a posição vertical.</p> <p><b>Baixo ⇔ Cima</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O ajuste excessivo da posição vertical pode levar ao surgimento de ruído na tela. Nesses casos, reajuste a posição vertical para o valor padrão. Premir o botão <b>RESET</b> no controle remoto quando POSIÇÃO V está seleccionado irá reiniciar a POSIÇÃO V para a predefinição.</li> <li>• Quando esta função for executada num sinal de vídeo, sinal s-vídeo ou sinal de vídeo componente, a faixa deste ajuste depende da configuração SOBREEXPL. Não é possível ajustar quando a SOBREEXPL. está em 10.</li> </ul>
<b>POSICAO H</b>	<p>Use os botões ◀/▶ para ajustar a posição horizontal.</p> <p><b>Esquerda ⇔ Direita</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O ajuste excessivo da posição horizontal pode levar ao surgimento de ruído na tela. Nesses casos, reajuste a posição horizontal para o valor padrão. Premir o botão <b>RESET</b> no controle remoto quando POSIÇÃO H está seleccionado irá reiniciar a POSIÇÃO H para a predefinição.</li> <li>• Quando esta função for executada num sinal de vídeo, sinal s-vídeo ou sinal de vídeo componente, a faixa deste ajuste depende da configuração SOBREEXPL. Não é possível ajustar quando a SOBREEXPL. está em 10.</li> </ul>

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
<b>FASE H</b>	<p>Use os botões ◀/▶ para ajustar a fase horizontal de modo a eliminar o piscar.</p> <p><b>Direita</b> ⇔ <b>Esquerda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este item pode ser seleccionado apenas para um sinal de computador ou um sinal de vídeo componente.</li> </ul>
<b>TAMANHO H</b>	<p>Use os botões ◀/▶ para ajustar o tamanho horizontal.</p> <p><b>Pequeno</b> ⇔ <b>Grande</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este item pode ser seleccionado apenas para um sinal de computador.</li> <li>• Se o ajuste for excessivo, a imagem pode não ser exibida corretamente. Nesses casos, reajuste a configuração pressionando o botão <b>RESET</b> no controlo remoto ao fazer esta operação.</li> <li>• Quando esta função é utilizada, as imagens podem aparentar uma má qualidade, mas não se trata de uma avaria.</li> </ul>
<b>EXECUTA AJUS AUTOM</b>	<p>A seleção deste item aciona o recurso de ajuste automático.</p> <p><b>Para um sinal de computador</b> A posição vertical a posição horizontal e fase horizontal será automaticamente ajustada.</p> <p>Confira se a janela do aplicativo está no tamanho máximo antes de tentar usar este recurso. Se a imagem estiver escura, o ajuste pode estar incorreto; portanto, use uma imagem brilhante para fazer o ajuste.</p> <p><b>Para um sinal de vídeo ou s-vídeo</b> A seleção do formato de vídeo mais adequado ao respectivo sinal de entrada é automática. Esta função estará disponível apenas quando estiver seleccionado AUTO no item FORMATO VIDEO do Menu ENTRD. A posição vertical e a posição horizontal serão ajustadas automaticamente para o valor padrão.</p> <p><b>Para um sinal de vídeo componente</b> A posição vertical, a posição horizontal e a fase horizontal serão ajustadas automaticamente para o valor padrão.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A operação de ajuste automático requer cerca de 10 segundos. Também é importante notar que esse recurso pode não funcionar corretamente com algumas entradas.</li> <li>• Quando esta função for realizada para um sinal de vídeo, podem aparecer elementos anormais (p.ex. linhas) do lado de fora da imagem.</li> <li>• Quando esta função é executada para um sinal de computador, poderá ser exibida uma estrutura preta na extremidade da tela, consoante o modelo do PC.</li> <li>• Os itens ajustados por meio desta função podem variar quando o item AJUSTE AUTO do item SERVIÇO estiver configurado para DETALHADO ou DESLIGAR no Menu OPCAO.</li> </ul>

## Menu ENTRD

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu ENTRD.

Selecione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão ► (ou **ENTER**) para executar o item.

Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.



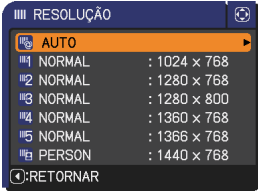
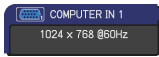

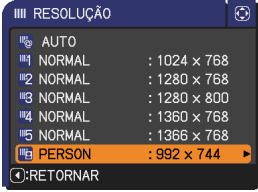
Item	Descrição
<b>PROGRESS.</b>	<p>Use os botões ▲/▼ para ajustar o modo de progressão.  TELEVISÃO ⇄ FILME ⇄ DESLIGAR</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Esta função é executada apenas para um sinal de vídeo, sinal s-vídeo ou sinal de componente de vídeo 480i@60 ou 576i@50.</li> <li>Quando são escolhidas as opções TELEVISÃO ou FILME, a imagem da tela se torna nítida. A opção FILME se adapta ao sistema de conversão 2:3 pulldown, mas pode causar alguns defeitos, tais como linhas irregulares na imagem quando há objetos se movendo rapidamente. Nesses casos, use a opção DESLIGAR, mesmo que a imagem na tela perca um pouco de nitidez.</li> </ul>
<b>RED.INT.VÍ</b>	<p>Os botões ▲/▼ alternam o modo de redução de ruído.  ALTO ⇄ MÉDIO ⇄ BAIXO</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Esta função é executada apenas para um sinal de vídeo, sinal s-vídeo ou sinal de componente de vídeo 480i@60 ou 576i@50.</li> <li>O uso excessivo desta função pode causar algum grau de degradação da imagem.</li> </ul>
<b>ESP COR</b>	<p>Os botões ▲/▼ alternam o modo do espaço de cor.  AUTO ⇄ RGB ⇄ SMPTE240 ⇄ REC709 ⇄ REC601</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Este item pode ser seleccionado apenas para um sinal de computador ou um sinal de vídeo componente (exceto SCART RGB).</li> <li>O modo AUTO selecciona automaticamente o modo mais adequado.</li> <li>A utilização em AUTO pode funcionar bem par alguns sinais. Nesses casos, pode ser melhor escolher um modo adequado, evitando o AUTO.</li> </ul>
<b>COMPONENT</b>	<p>Use os botões ▲/▼ para alternar as funções da entrada <b>COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</b>.  COMPONENT ⇄ SCART RGB</p> <p>Ao seleccionar SCART RGB, as entradas <b>COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</b> e <b>VIDEO</b> funcionarão como uma entrada SCART RGB. O adaptador SCART ou cabo SCART é necessário para uma entrada SCART RGB ao projector. Para mais detalhes, contacte seu revendedor.</p>

(continua na página seguinte)



Item	Descrição
<b>FORMATO VIDEO</b>	<p>O formato de vídeo par a porta <b>S-VIDEO</b> e porta <b>VIDEO</b> pode ser definido.</p> <p>(1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta de entrada.</p> <p>S-VIDEO ⇔ VIDEO</p> <p>(2) Os botões ◀/▶ alternam o modo de exibição do formato de vídeo.</p> <p>AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM</p> <p>↕ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ↕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este item é executado apenas para sinais de vídeo originários das entrada <b>VIDEO</b> ou <b>S-VIDEO</b>.</li> <li>• O modo AUTO escolhe automaticamente o modo mais indicado.</li> <li>• A função AUTO pode não funcionar bem para alguns sinais. Se a imagem se tornar instável (p.ex. com irregularidades ou ausência de cor), selecione o modo de acordo com o sinal de entrada.</li> </ul> 
<b>ENTRADA COMPUTER</b>	<p>O tipo de sinal de entrada do computador para portas <b>COMPUTER IN1</b> e <b>IN2</b> pode ser definido.</p> <p>(1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta <b>COMPUTER IN</b> a configurar.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2</p> <p>(2) Utilize os botões ◀/▶ para selecionar o tipo do sinal de entrada do computador.</p> <p>AUTO ⇔ SYNC ON G DESLIGAR</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar o modo AUTO permite entrar com um sinal de SYNC ON G ou com um sinal componente vídeo a partir da entrada.</li> <li>• No modo AUTO, pode haver distorção do sinal com determinados tipos de entrada. Nesses casos, retire o conector do sinal de modo que não haja entrada de sinal, selecione SYNC ON G DESLIGAR e reconecte o sinal.</li> <li>• A porta <b>COMPUTER IN1/2</b> também pode suportar um sinal de componente.</li> </ul>
<b>BLOQ EST</b>	<p>Para cada entrada, ajuste a função BLOQ EST para LIGAR ou DESLIGAR.</p> <p>(1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta de entrada.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2</p> <p>(2) Use os botões ◀/▶ para ligar ou desligar a função BLOQ EST.</p> <p>LIGAR ⇔ DESLIGAR</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta opção pode ser usada apenas para sinais com frequência vertical de 50 a 60 Hz.</li> <li>• Quando é selecionada a opção LIGAR, as imagens em movimento aparecem com mais fluidez.</li> <li>• Esta função pode produzir algum grau de degradação da imagem. Nesses casos, selecione a opção DESLIGAR.</li> </ul>

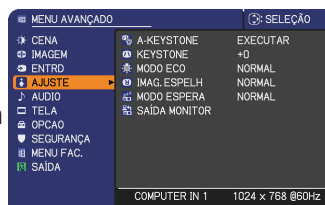
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
RESOLUÇÃO	<p>As resoluções dos sinais de entrada <b>COMPUTER IN1</b> e <b>COMPUTER IN2</b> podem ser configuradas no projector. Selecione a resolução que você deseja exibir no menu <b>RESOLUÇÃO</b> usando os botões ▲/▼.</p> <p>■<b>AUTO</b> Selecionar AUTO fará com que a resolução seja adequada ao sinal de entrada.</p> <p>■<b>NORMAL</b> Pressionar ► (ou <b>ENTER</b>) ao selecionar uma resolução NORMAL ajustará automaticamente as posições horizontal e vertical, fase do clock e tamanho horizontal. A caixa de diálogo <b>ENTRD_INFO</b> será exibida.</p> <p>■<b>PERSON</b> (1) Para definir uma resolução personalizada, use os botões ▲/▼ para selecionar PERSON. Será exibida a caixa de diálogo <b>RESOLUÇÃO_PERSON</b>. Ajuste as resoluções horizontal (HORIZONTAL) e vertical (VERTICAL) usando os botões ▲/▼/◀/▶. Não se pode garantir que este recurso vai funcionar corretamente com todas as resoluções. (2) Mova o cursor para <b>ACEITAR</b> na tela e prima o botão ► (ou <b>ENTER</b>). Surge a mensagem “TEM A CERTEZA DE QUE DESEJA ALTERAR RESOLUÇÃO?”. Para guardar a definição prima o botão ►. As posições vertical e horizontal, fase do clock e tamanho horizontal serão automaticamente ajustadas.</p> <p>Para voltar à resolução anterior sem guardar as alterações, desloque o cursor para <b>CANCELAR</b> no ecrã e prima o botão ◀ (ou <b>ENTER</b>). A tela voltará ao menu <b>RESOLUÇÃO</b>, mostrando a nova resolução.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este recurso pode não funcionar corretamente com algumas imagens.</li> </ul>
	 <p style="text-align: center;">NORMAL</p>  <p style="text-align: center;">PERSON</p>  <p style="text-align: center;">COMPUTER IN 1 992 x 744 @60Hz</p> 

## Menu AJUSTE


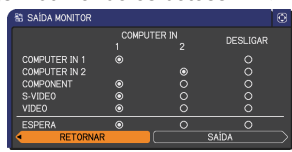
Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu AJUSTE.

Selecione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão ► (ou **ENTER**) para executar o item. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.



Item	Descrição
<b>A-KEystone (EXECUTAR)</b>	<p>Selecionar esta opção executa a correção automática de distorção Keystone. O projector corrige automaticamente a distorção keystone vertical produzida pelo angulação do próprio projector (para frente ou para trás). Esta função é executada apenas uma vez, após seleção no menu. Ao mudar a inclinação do projector, execute novamente esta função.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O intervalo ajustável desta função varia de acordo com o sinal de entrada. Esta função não funciona bem com alguns tipos de sinal.</li> <li>• Quando são selecionados V:INVERSAO ou HV:INVERSAO no item IMAG. ESPELH do Menu AJUSTE a função poderá não funcionar corretamente se a tela do projector estiver inclinada ou angulada para baixo.</li> <li>• Se o ajuste do zoom estiver em TELE (foco de teleobjetiva), o uso desta função pode ser excessivo. Deve-se usá-la apenas quando o ajuste do zoom estiver configurado para o máximo de WIDE (foco de grande angular) sempre que possível.</li> <li>• Se o projector estiver nivelado na horizontal (cerca de <math>\pm 3^\circ</math>), este recurso pode não funcionar corretamente.</li> <li>• Se o projector estiver inclinado em <math>\pm 30</math> graus ou mais, este recurso pode não funcionar corretamente.</li> <li>• Este recurso não estará disponível quando o DETEC. DE POSIÇÃO estiver ligado.</li> </ul>
<b>KEystone</b>	<p>Os botões ◀/▶ corrigem a distorção keystone vertical.</p> <p>Encolher a parte de baixo da imagem ⇔ Encolher a parte de cima da imagem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O intervalo de ajuste desta função varia de acordo com o sinal de entrada. Este recurso pode não funcionar bem para alguns sinais de entrada.</li> <li>• Quando ajustar o zoom para TELE (foco de telefoto), esta função pode ser excessiva. Esta função deve ser usada quando ajustar o zoom para AMPLO total (foco de ângulo-amplio) sempre que possível.</li> <li>• Este recurso não estará disponível quando o DETEC. DE POSIÇÃO estiver ligado.</li> </ul>
<b>MOD0 ECO</b>	<p>Use os botões ▲/▼ para ligar ou desligar o modo eco.</p> <p>NORMAL ⇔ ECO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando ECO é escolhido, o ruído acústico e o brilho da tela são reduzidos.</li> </ul>

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
IMAG.ESELH	<p>Os botões ▲/▼ alternam a configuração de espelhamento.</p>  <p>NORMAL ⇄ H:INVERSAO ⇄ V:INVERSAO ⇄ HV:INVERSAO</p> <p>Se o Detector de Posição estiver ligado e o estado IMAG.ESELH for alterado, o alarme LIGAR O DETEC. DE POSIÇÃO será apresentado quando o projector for reiniciado após a alimentação AC ser desligada.</p>
MODO ESPERA	<p>Utilizando os botões ▲/▼ alterna a configuração do modo de espera entre NORMAL e ECONOMIA.</p> <p>NORMAL ⇄ ECONOMIA</p> <p>Quando ECONOMIA for seleccionado, o consumo de energia no modo de espera é reduzido ficando com algumas restrições de operação conforme abaixo indicadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando ECONOMIA for seleccionado, o controlo de comunicação RS-232C é desactivado, excepto para ligar o projector enquanto este se encontrar no modo de espera.</li> <li>• Quando ECONOMIA for seleccionado, a definição SAÍDA ÁUDIO EM ESPERA para o FONTE ÁUDIO é inválida, e não haverá qualquer saída de sinal de saída da porta <b>AUDIO OUT</b> no modo de espera.</li> </ul>
SAÍDA MONITOR	<p>A combinação de uma imagem exibida no ecrã e a produção saída da porta <b>MONITOR OUT</b> podem ser ordenados no menu.</p> <p>A imagem iminente na porta seleccionada em (2) é disponibilizada na porta <b>MONITOR OUT</b> enquanto uma imagem proveniente da porta seleccionada em (1) se encontrar no ecrã.</p> <p>(1) Selecciona uma porta de entrada de imagem utilizando os botões ▲/▼.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇄ COMPUTER IN2</p> <p>⇕</p> <p>ESPERA</p> <p>⇕</p> <p>VIDEO ⇄ S-VIDEO ⇄ (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</p> <p>⇕</p> <p>COMPONENT</p>  <p>• Selecciona ESPERA, para seleccionar o sinal de saída a partir da porta <b>MONITOR OUT</b> no modo de espera.</p> <p>(2) Selecciona uma das portas <b>COMPUTER IN</b> utilizando os botões ◀/▶.</p> <p>Selecciona COMPUTER IN1 permite a seguinte escolha.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇄ DESLIGAR</p> <p>Selecciona COMPUTER IN2 permite a seguinte escolha.</p> <p>COMPUTER IN2 ⇄ DESLIGAR</p> <p>Selecciona outra entrada ou ESPERA permite a seguinte escolha.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇄ COMPUTER IN2 ⇄ DESLIGAR</p> <p>• DESLIGAR desactiva a porta <b>MONITOR OUT</b>.</p>

Menu **AUDIO**

Do menu **AUDIO** os itens mostrados na tabela abaixo podem ser executados. Selecciona um item com os botões cursor **▲/▼** e prima o botão **►** (ou **ENTER**) para executar o item. Depois execute-o de acordo com a tabela seguinte.



Item	Descrição
<b>VOLUME</b>	Usar os botões <b>◀/▶</b> ajusta o volume. Alto ⇌ Baixo
<b>ALTO-FALANTE</b>	Usar os botões <b>▲/▼</b> liga/desliga o microfone incorporado. LIGAR ⇌ DESLIGAR Quando seleccionar DESLIGAR, microfone incorporado não funciona.
<b>FONTE ÁUDIO</b>	<p>A combinação de uma imagem e porta de entrada áudio pode ser ordenada no menu. O áudio iminente na porta seleccionada em (2) é produzido enquanto uma imagem a partir da porta seleccionada em (1) se encontrar no ecrã.</p> <p>(1) Selecciona uma porta de entrada de imagem utilizando os botões <b>▲/▼</b>.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇌ COMPUTER IN2</p> <p>⇕</p> <p>SAÍDA ÁUDIO EM ESPERA</p> <p>⇕</p> <p>VIDEO ⇌ S-VIDEO ⇌ (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</p> <p>⇕</p> <p>COMPONENT</p> <p>⇕</p> <p>AUDIO IN1 ⇌ AUDIO IN2 ⇌ AUDIO IN3 ⇌ ✕</p> <p>⇕</p> <p>• Escolha <b>SAÍDA ÁUDIO EM ESPERA</b>, para seleccionar a saída de áudio para as portas <b>AUDIO OUT</b> no modo espera.</p> <p>• Quando <b>RETORNAR</b> for seleccionado, pressionar o botão <b>◀</b> (ou <b>ENTER</b>) retorna ao menu anterior.</p> <p>(2) Selecciona uma das portas <b>AUDIO IN</b> utilizando os botões <b>◀/▶</b>.</p> <p>• ✕ desactiva a saída de áudio.</p> <p>• A função C.C. (Closed Caption: Legenda Oculta) é automaticamente activada quando ✕ é seleccionado e é recebido um sinal de entrada com C.C. Esta função está disponível apenas quando o sinal é NTSC para <b>VIDEO</b> ou <b>S-VIDEO</b>, ou 480i@60 para <b>COMPONENT</b>, <b>COMPUTER IN1</b> ou <b>COMPUTER IN2</b>, e quando <b>AUTO</b> é seleccionado para EXIBIR no menu C.C. abaixo do menu <b>TELA</b>.</p>



Menu TELA

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu TELA.

Selecione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão ► (ou **ENTER**) para executar o item.

Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

[illegible]

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
Minha Tela	<p>Esta opção permite capturar uma imagem para uso como imagem do recurso Minha Tela, que pode ser usado como tela SUPRESS.IMA ou como tela INICIAR. Coloque em exibição a imagem que você deseja capturar antes de executar o seguinte procedimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selecionar este item exibe uma caixa de diálogo com o título “Minha Tela”. Você será perguntado se deseja iniciar a captura de uma imagem da tela atual. <div data-bbox="729 317 1036 379" data-label="Image"> </div> <p>Aguarde que a imagem pretendida seja apresentada e prima o botão <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>) quando a imagem é apresentada. A imagem congelará e o quadro de captura será mostrado. Para parar a operação, prima o botão <b>RESET</b> (ou prima o botão de cursor ◀ e o botão <b>INPUT</b> ao mesmo tempo).</p> </li> <li>2. Os botões ▲/▼/◀/▶ permitem ajustar a posição do quadro. <div data-bbox="799 596 1020 735" data-label="Image"> </div> <p>Mova o quadro até a posição da imagem que você deseja usar. As imagens originárias de alguns sinais de entrada talvez não possam ser movidas. Para iniciar o registo, prima o botão <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>) no controlo remoto. Para restaurar o ecrã e voltar a diálogo anterior, prima o botão <b>RESET</b> (ou prima o botão de cursor ◀ e o botão <b>INPUT</b> ao mesmo tempo).</p> <div data-bbox="768 746 1036 798" data-label="Image"> </div> <p>A gravação demora alguns minutos. Ao terminar a gravação, a seguinte mensagem será mostrada por alguns segundos:</p> <p><b>“O registo de Minha Tela terminou.”</b></p> <p>Se a gravação falhar, será mostrada a seguinte mensagem:</p> <p><b>“Ocorreu um erro de captura.Tente de novo.”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta função não pode ser empregada quando tiver sido seleccionada a opção LIGAR do item B1.Minha Tela.</li> <li>• Esta função não pode ser seleccionado quando LIGAR está seleccionado para o item Pal.-Chave da Minha Tela no menu SEGURANÇA.</li> </ul> </li> </ol>

(continua na página seguinte)

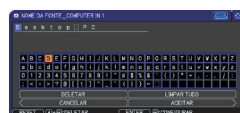
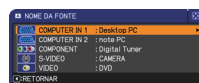
Item	Descrição
<b>BI.Minha Tela</b>	<p>Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função BI.Minha Tela. LIGAR ⇔ DESLIGAR</p> <p>Quando LIGAR é selecionado, o item Minha Tela é bloqueado. Esta função permite proteger a seleção atual de Minha Tela.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta função não pode ser seleccionada quando LIGAR está seleccionado para o item Pal.-Chave da Minha Tela no menu SEGURANÇA.</li> </ul>
<b>MENSAG</b>	<p>Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de mensagem. LIGAR ⇔ DESLIGAR</p> <p>Quando LIGAR é selecionado, a seguinte função de mensagem entra em funcionamento.</p> <p>“PROGRESSO AUTO” durante o ajuste automático</p> <p>“NÃO FOI DETECTADA ENTRADA”</p> <p>“SINCRONIZAÇÃO FORA DE ALCANCE”</p> <p>“FREQUÊNCIA SCANNER INVÁLIDA”</p> <p>“NÃO DISPONÍVEL”</p> <p>“A procurar.....” ao buscar um sinal de entrada</p> <p>“A detectar...” quando um sinal de entrada é detectado</p> <p>A indicação do sinal de entrada é assinalada pela mudança</p> <p>A indicação da razão de aspecto é assinalada pela mudança</p> <p>A indicação do MODO FOTO. é assinalada pela mudança</p> <p>A indicação da IRIS ACTIVA é assinalada pela mudança</p> <p>A indicação de MINHA MEM é assinalada pela mudança</p> <p>As indicações de “PARADA” e “II” quando a tela é congelada ao se pressionar o botão <b>FREEZE</b></p> <p>A indicação do PADRÃO é assinalada pela mudança</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando seleccionar DESLIGAR, lembre-se que a imagem está congelada. Esse congelamento não é um defeito.</li> </ul>


(continua na página seguinte)



Item	Descrição
<b>NOME DA FONTE</b>	<p>Todas as portas de entrada do projector podem ter nomes designados.</p> <p>(1) Use os botões ▲/▼ do menu TELA para seleccionar o NOME DA FONTE e então pressione o botão ► (ou ENTER). O menu NOME DA FONTE será exibido.</p> <p>(2) Use os botões ▲/▼ do menu NOME DA FONTE para seleccionar a entrada que irá receber um nome e então pressione o botão ►. O lado direito do menu permanecerá em branco até que seja especificado um nome. A caixa de diálogo NOME DA FONTE será exibida.</p> <p>(3) O nome atual da fonte será mostrado na primeira linha. Utilize os botões ▲/▼/◀/▶ e o botão ENTER (ou INPUT) para seleccionar e introduzir caracteres. Para apagar 1 carácter de uma vez, prima o botão RESET (ou prima o botão de cursor ◀ e o botão INPUT ao mesmo tempo). Além disso, se mover o cursor para DELETAR ou LIMPAR TUDO na tela e apertar o botão ENTER (ou INPUT), 1 caractere ou todos os caracteres serão apagados. O nome pode ter no máximo 16 caracteres.</p> <p>(4) Para modificar um caractere já inserido, pressione o botão ▲ para mover o cursor até a primeira linha e depois use os botões ◀/▶ para mover o cursor até o caractere a ser mudado. Após pressionar o botão ENTER (ou INPUT), o caractere é selecionado. Em seguida, repita o procedimento descrito no item (3) acima.</p> <p>(5) Para terminar a entrada de texto, mova o cursor até a opção ACEITAR na tela e pressione o botão ► (ou ENTER/INPUT). Para restaurar o nome anterior sem salvar as alterações, mova o cursor até a opção CANCELAR na tela e pressione o botão ◀ (ou ENTER/INPUT).</p>
<b>PADRÃO</b>	<p>Utilizar os botões ▲/▼ alterna o modo para a tela modelo. Prima o botão ► (ou ENTER) para apresentar o modelo seleccionado e prima o botão cursor ◀ para fechar a tela apresentada. O último modelo seleccionado é apresentado quando MY BUTTON alocado para a função PADRÃO é premido.</p> <p>↵ TEST PADRÃO ⇄ DOT-LINE1↵ DOT-LINE4 ⇄ DOT-LINE3 ⇄ DOT-LINE2</p>

(continua na página seguinte)



Item	Descrição
C.C. (Legenda)	<p>C.C. é a função que exibe uma transcrição ou caixa de diálogo da parte de áudio de um vídeo, ficheiros ou outra apresentação ou sons relevantes. É necessário usar uma fonte de vídeo componente de formato 480i@60 ou vídeo de formato NTSC que suporta C.C. para usar esta função.</p> <p>Pode não trabalhar adequadamente, dependendo do equipamento ou fonte do sinal. Neste caso, desligue a Legenda.</p> 
	<p><b>EXIBIR</b>          Seleccione a configuração EXIBIR legenda das opções seguintes com os botões ▲/▼.</p> <p>AUTO ⇄ LIGAR ⇄ DESLIGAR</p> <p>↑—————↓</p> <p><u>AUTO</u>: Legenda exibe automaticamente quando o volume é silenciado.</p> <p><u>LIGAR</u>: Legenda ligada.</p> <p><u>DESLIGAR</u>: Legenda desligada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A legenda não é apresentada quando o menu OSD está activo.</li> <li>• Legenda é a função para apresentar o diálogo, narração e/ou efeitos sonoros de um programa de televisão ou outras fontes de vídeo. A disponibilidade de Legenda depende da estação emissora e/ou conteúdo.</li> </ul>
	<p><b>MODO</b>          Seleccione a definição MODO Legenda a partir das seguintes opções utilizando os botões ▲/▼.</p> <p>LEGENDAS ⇄ TEXTO</p> <p><u>LEGENDAS</u>: Apresentar Legenda.</p> <p><u>TEXTO</u>: Apresentar dados de Texto, de informações adicionais como noticiários ou um guia de programa de televisão. A informação abrange a tela inteira. Atente que todo o programa C.C. tem Informações de texto.</p>
	<p><b>CANAL</b>          Seleccione CANAL Legenda a partir das seguintes opções utilizando os botões ▲/▼.</p> <p>1 ⇄ 2 ⇄ 3 ⇄ 4</p> <p>↑—————↓</p> <p><u>1</u>: Canal 1, canal principal / idioma</p> <p><u>2</u>: Canal 2</p> <p><u>3</u>: Canal 3</p> <p><u>4</u>: Canal 4</p> <p>Os dados do canal podem variar, dependendo do conteúdo. Algum canal pode ser utilizado para idioma secundário ou vazio.</p>

## Menu OPCA



Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu OPCA.

Selecione um item usando os botões cursor ▲/▼ e prima o botão ► (ou **ENTER**) para executar o item, excepto para os itens TEMPO LÂMP. e TEMPO FILTRO. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.



Item	Descrição
<b>BUSCA AUTOM.</b>	<p>Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de busca automática de sinal.</p> <p>LIGAR ⇔ DESLIGAR</p> <p>Ao seleccionar LIGAR, o projector percorrerá automaticamente as entradas na seguinte ordem se não detectar um sinal. A busca é iniciada na entrada atual. Ao encontrar um sinal, o projector cessará a busca e exibirá a imagem.</p> <p>→ COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 →  VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ←</p>
<b>A- KEYSTONE</b>	<p>Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de keystone automático.</p> <p>LIGAR ⇔ DESLIGAR</p> <p><u>LIGAR</u> : Será realizada correção automática de distorção tipo keystone sempre que a inclinação do projector for mudada.</p> <p><u>DESLIGAR</u> : Este recurso é desabilitado. Execute o A-KEYSTONE (EXECUTAR) no Menu AJUSTE para correção automática de keystone.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se o projector for instalado suspenso no teto, este recurso não funcionará corretamente; portanto, selecione DESLIGAR.</li> <li>• Esta função não estará disponível se o Detector de posição estiver ligado.</li> </ul>
<b>DIRECÇÃO</b>	<p>Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função DIRECÇÃO.</p> <p>LIGAR ⇔ DESLIGAR</p> <p>Ao configurar LIGAR, a lâmpada será automaticamente ligada sem o procedimento normal, somente quando o projector é fornecido com a alimentação depois de ser interrompida enquanto a lâmpada estiver ligada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta função não funciona uma vez que a alimentação seja fornecida para o projector enquanto a lâmpada está desligada.</li> <li>• Depois de ligar a lâmpada com a função DIRECÇÃO, se nenhuma entrada ou operação for detectada por aproximadamente 30 minutos, o projector é desligado mesmo que a função DESLIG.AUTO seja desactivada.</li> </ul>

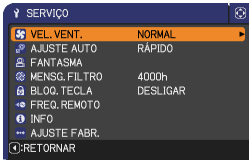


(continua na página seguinte)

Item	Descrição
<b>DESLIG.AUTO</b>	<p>Use os botões ▲/▼ para ajustar o tempo com o obturador fechado da contagem regressiva para o desligamento automático do projector.</p> <p>Longo (máx. 99 minutos) ⇔ Curto (mín. 0 minutos = DESLIGAR)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Se o tempo for ajustado para 0, o projector não se desligará automaticamente.</p> <p>Quando o tempo é definido entre 1 e 99 ou o tempo decorrido sem sinal ou com sinal inadequado alcançar um valor predeterminado, a lâmpada do projector será desligada.</p> <p>Se um dos botões do projector ou do controlo remoto for pressionado ou um dos comandos (excepto comandos de busca) for transmitido à porta <b>CONTROL</b> durante o período de tempo correspondente, o projector não se desligará.</p> <p>Consulte a seção “Desligar da corrente”.</p>
<b>TEMPO LÂMP.</b>	<p>O tempo de lâmpada, que é mostrado no menu OPCA0, é o tempo de utilização da lâmpada, medido a partir da última vez que o contador foi zerado.</p> <p>Premir o botão ► (ou <b>ENTER/RESET</b>) faz apresentar um diálogo.</p> <p>Para zerar o tempo de lâmpada, selecione ACEITAR usando o botão ►.</p> <p>CANCELAR ⇔ ACEITAR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zere o contador apenas depois de trocar a lâmpada, para manter sempre um valor correto no indicador de tempo de uso.</li> <li>• Para instruções sobre como substituir a lâmpada, ver a seção “Substituir a lâmpada”.</li> </ul>
<b>TEMPO FILTRO</b>	<p>O tempo de filtro, que é mostrado no Menu OPCA0, é o tempo de uso do filtro de ar, medido a partir da última vez que o contador foi zerado.</p> <p>Premir o botão ► (ou <b>ENTER/RESET</b>) faz apresentar um diálogo.</p> <p>Para zerar o tempo de filtro, selecione REAJUSTE usando o botão ►.</p> <p>CANCELAR ⇔ ACEITAR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zere o contador de tempo de filtro apenas depois de limpar ou trocar o filtro de ar, de modo a manter sempre um valor correto para o filtro de ar.</li> <li>• Para instruções sobre como limpar o filtro de ar, veja a seção “Limpeza e substituição do filtro de ar”.</li> </ul>

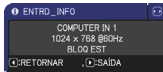


(continua na página seguinte)

Item	Descrição
MEU BOTÃO	<p>Este item é para atribuir uma das funções seguintes para <b>MY BUTTON - 1/2</b> no controlo remoto.</p> <p>(1) Utilize os botões cursor ▲/▼ no menu MEU BOTÃO para seleccionar MY BUTTON - (1/2) e prima o botão ► (ou <b>ENTER</b>) para apresentar o diálogo de configuração MEU BOTÃO.</p> <p>(2) Em seguida, use os botões ▲/▼/◀/▶ para atribuir uma das funções a seguir ao botão escolhido. Prima o botão <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>) para guardar a definição.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• COMPUTER IN1: Configura a entrada para <b>COMPUTER IN1</b>.</li> <li>• COMPUTER IN2: Configura a entrada para <b>COMPUTER IN2</b>.</li> <li>• COMPONENT: Configura a entrada para <b>COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</b>.</li> <li>• S-VIDEO: Configura a entrada para <b>S-VIDEO</b>.</li> <li>• VIDEO: Configura a entrada para <b>VIDEO</b>.</li> <li>• INFO: Apresenta ENTRD_INFO ou SISTEMA_INFO ou nada.</li> <li>• A-KEYSTONE: Realiza a correção automática da distorção keystone.</li> <li>• MINHA MEM: Carrega um dos dados de ajuste armazenados. Se for salvo mais de um tipo de dados, o ajuste se modifica a cada vez que <b>MY BUTTON</b> for pressionado. Se não houver dados salvos na memória, aparecerá a mensagem "S/Dados guard." Se a configuração atual não estiver salva na memória, será mostrada a caixa de diálogo à direita.</li> </ul> <p>Se pretende manter o ajuste actual, prima o botão ► para sair. Caso contrário, o carregamento de dados apagará as configurações existentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IRIS ACTIVA: Muda a configuração de íris ativa.</li> <li>• MODO FOTO.: Muda o MODO FOTO.</li> <li>• REAJ. FILTR: Exibe a caixa de diálogo de confirmação de zeragem do temporizador do filtro.</li> <li>• PADRÃO: Faz com que a configuração padrão seleccionada para o item PADRÃO seja exibida ou desapareça.</li> <li>• AV MUDO: Liga e desliga a imagem e o áudio.</li> </ul>
MINHA FONTE	<p>Utilizando os botões ▲/▼ selecciona a porta de entrada da imagem a ser seleccionada pressionando o botão <b>MY SOURCE/DOC. CAMERA</b> no controlo remoto. Selecciona a entrada de imagem que estiver conectada a uma câmara de documentos.</p> <p>⇄ COMPUTER IN1 ⇄ COMPUTER IN2 ⇄ ⇄ VIDEO ⇄ S-VIDEO ⇄ COMPONENT ⇄</p>

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SERVIÇO	<p>Selecionar este item exibe o menu <b>SERVIÇO</b>.          Seleccione um item usando os botões ▲ /▼ e pressione o botão ► (ou ENTER) para executar esta opção.</p> 
	<p><b>VEL. VENT.</b>          Os botões ▲/▼ ajustam a velocidade de rotação dos ventiladores de arrefecimento. A opção ALTA é para uso em altitudes elevadas, etc. É importante notar que o projector produz mais ruído quando ALTA é seleccionado.          ALTA ⇄ NORMAL</p>
	<p><b>AJUSTE AUTO</b>          Use os botões ▲/▼ para seleccionar um dos modos. Se for seleccionado DESLIGAR, o recurso de ajuste automático é desabilitado.          DETALHADO ⇄ RÁPIDO ⇄ DESLIGAR</p>  <p><u>DETALHADO</u> : Sintonia fina, incluindo ajuste de TAMANHO H.  <u>RÁPIDO</u> : Sintonia mais rápida, onde o TAMANHO H é ajustado para valores predeterminados para o sinal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dependendo das condições (p.ex imagem de entrada, cabo de sinal para o projector, ambiente em torno do projector), o ajuste automático pode não funcionar corretamente. Nesses casos, use a opção DESLIGAR para desabilitar o ajuste automático e faça o ajuste manualmente.</li> </ul>
	<p><b>FANTASMA</b></p>  <ol style="list-style-type: none"> <li>Use os botões ◀/▶ para seleccionar um elemento de cor do fantasma.</li> <li>Ajuste o elemento seleccionado usando os botões ▲/▼ até o fantasma desaparecer.</li> </ol>
	<p><b>MENSG.FILTRO</b>          Utilize o botão ▲/▼ para definir o temporizador para notificar por mensagem quando deve substituir a unidade de filtro.          500h ⇄ 1000h ⇄ 2000h ⇄ 3000h ⇄ 4000h ⇄ 5000h ⇄ DESLIGAR</p> <p>Após a escolha de um item (exceto DESLIGAR), aparecerá a mensagem “ADVERTÊNCIA ***HRS PASSADAS ....” quando o timer atingir o tempo do intervalo determinado para esta característica.</p> <p>Se for escolhido DESLIGAR, a mensagem não aparecerá.</p> <p>Use este recurso para manter limpo o filtro de ar, definindo o tempo de acordo com o ambiente em que o projector é mantido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuide periodicamente da unidade de filtro, mesmo que não haja mensagem. Se o filtro de ar for bloqueado por poeira ou outros elementos, a temperatura aumentará, o que pode causar mau funcionamento ou reduzir a durabilidade do projector.</li> <li>Tenha cuidado com o ambiente de funcionamento do projector e o estado da unidade de filtro.</li> </ul>

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SERVIÇO (continuação)	<p><b>BLOQ.TECLA</b> Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de bloqueio de tecla. Quando é selecionado LIGAR, os botões do projector são travados, com exceção do botão <b>STANDBY/ON</b>.</p> <p>LIGAR ⇔ DESLIGAR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Use esta função para evitar manuseio indevido ou acidental. Esta função não tem nenhum efeito sobre o controlo remoto.</li> </ul>
	<p><b>FREQ. REMOTO</b> (1) Use os botões ▲/▼ para mudar a configuração do sensor remoto do projector.</p> <p>1:NORMAL ⇔ 2:ALTO</p> <p>(2) Utilize o botão ◀/▶ para ligar/desligar o sensor remoto do projector.</p> <p>LIGAR ⇔ DESLIGAR</p> <p>Para ambos, o ajuste padrão de fábrica é 1:NORMAL e 2:ALTO ligados. Se o controlo remoto não funcionar correctamente, desactive uma das opções.</p> <p>Não é possível desactivar ambas as opções ao mesmo tempo.</p>
	<p><b>INFO</b> Selecionar este item exibe uma caixa de diálogo com o título “ENTRD_INFO”, que mostra informações sobre as entradas atuais.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A mensagem de “BLOQ EST” na caixa de diálogo significa que a função de bloqueio de imagem está operante.</li> <li>• A mensagem “SCART RGB” significa que a entrada <b>COMPONENT</b> está atuando como uma entrada RGB SCART. Veja o item COMPONENT no Menu ENTRD.</li> <li>• Este item não pode ser selecionado se não houver sinal ou sincronização de saída.</li> <li>• Quando MOSTRAR TEXTO estiver em LIGAR, o TEXTO será exibido junto com a informação de entrada na caixa de diálogo ENTRD_INFO.</li> </ul>
	<p><b>AJUSTE FABR</b> Selecionar ACEITAR usando o botão ► realiza o reajuste. Esta função faz com que todos os itens de todos os menus voltem ao mesmo tempo para as configurações iniciais. Observe contudo que os itens TEMPO LÂMP., TEMPO FILTRO, IDIOMA, MENSG. FILTRO e SEGURANÇA não são reajustados.</p> <p>CANCELAR ⇔ OK</p>

## Menu SEGURANÇA

Este projector dispõe de funções de segurança.

A partir do menu SEGURANÇA, os itens mostrados na tabela abaixo podem ser executados.

Para utilizar o menu SEGURANÇA: O registo do utilizador é necessário antes de utilizar as funções de segurança.

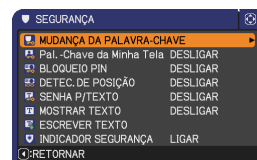
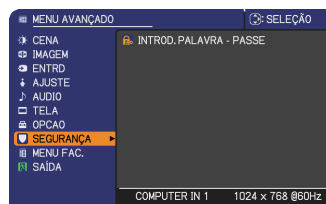
### Entre no menu SEGURANÇA

1. Utilize os botões ▲/▼ no menu SEGURANÇA para seleccionar INTROD.PALAVRA-PASSE e prima o botão ► (ou **ENTER**). INTROD.PALAVRA-PASSE será apresentada.
2. Utilize os botões ▲/▼/◀/▶ para introduzir a palavra-passe registada. A palavra-passe predefinida é **4401**. Esta palavra-passe pode ser alterada. Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTROD.PALAVRA-PASSE e prima o botão ► (ou **ENTER**) para apresentar o menu SEGURANÇA.
  - É altamente recomendado alterar a palavra-passe predefinida logo que possível.
  - Se for introduzida uma palavra-passe incorrecta, a caixa INTROD.PALAVRA-PASSE será novamente apresentada. Se a palavra-passe incorrecta for introduzida 3 vezes, o projector irá desligar-se. Depois, o projector irá desligar-se sempre que uma palavra-passe incorrecta for introduzida.
3. Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados.

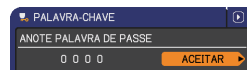
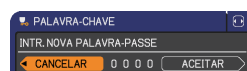
### Se esquecer a palavra-passe

- (1) Enquanto a caixa INTROD.PALAVRA-PASSE é apresentada, prima e mantenha premido o botão **RESET** (ou prima o botão de cursor ◀ e o botão **INPUT** ao mesmo tempo) durante cerca de 3 segundos.
- (2) O Confirmar Código de 10 dígitos será apresentado. Contacte o seu revendedor com o Confirmar Código de 10 dígitos. A sua palavra-passe será enviada após a informação de registo do utilizador ser confirmada.

• Se não houver introdução de uma chave durante cerca de 55 segundos enquanto o Confirmar Código é apresentado, o menu irá fechar. Se necessário, repita o processo a partir de (1).

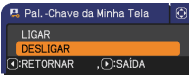
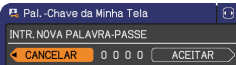

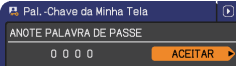



Item	Descrição
<b>MUDANÇA DA PALAVRA-CHAVE</b>	<p>(1) Utilize os botões ▲/▼ no menu SEGURANÇA para seleccionar MUDANÇA DA PALAVRA-CHAVE e prima o botão ► (ou <b>ENTER</b>) para apresentar a caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE.</p> <p>(2) Utilize os botões ▲/▼/◀/▶ para introduzir a palavra-passe nova.</p> <p>(3) Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTR.NOVA PALAVRA-PASSE e prima o botão ► (ou <b>ENTER</b>) para apresentar a caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE, introduza novamente a mesma palavra-passe.</p> <p>(4) Desloque o cursor para o lado direito da caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE e prima o botão ► (ou <b>ENTER</b>) e a caixa ANOTE PALAVRA DE PASSE será apresentada durante cerca de 30 segundos, anote a palavra-passe durante este tempo. Premir o botão ► (ou <b>ENTER</b>) irá fechar a caixa ANOTE PALAVRA DE PASSE.</p> <p>• Não se esqueça da sua palavra-passe.</p>



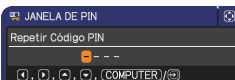
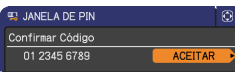


(continua na página seguinte)

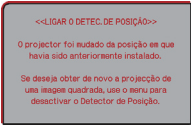



Item	Descrição
<b>Pal.-Chave da Minha Tela</b>	<p>A função Pal.-Chave da Minha Tela pode ser usada para proibir o acesso à função Minha Tela e impedir que a imagem atualmente registrada como Minha Tela seja sobrescrita.</p> <p><b>1 Ligando a Pal.-Chave da Minha Tela</b></p> <p>1-1 Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar Pal.-Chave da Minha Tela e pressione o botão ► (ou <b>ENTER</b>) para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar).</p> <p>1-2 Use os botões ▲/▼ do menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar) e selecione LIGAR. A janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) será exibida.</p> <p>1-3 Use os botões ▲/▼/◀/▶ para entrar com a PALAVRA DE PASSE. Mova o cursor para o lado direito da janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) e pressione o botão ► (ou <b>ENTER</b>) para exibir a janela REPETIR PALAVRA DE PASSE. Digite novamente a PALAVRA DE PASSE.</p> <p>1-4 Desloque o cursor para o lado direito da caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE e prima o botão ► (ou <b>ENTER</b>) para apresentar a caixa ANOTE PALAVRA DE PASSE durante cerca de 30 segundos, anote a palavra-passe durante este tempo. Premir o botão ► (ou <b>ENTER</b>) irá voltar ao menu ligar/desligar Pal.-Chave da Minha Tela.</p> <p>Após a definição de uma PALAVRA-PASSE para a Minha Tela:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A função de registro e o menu da Minha Tela se tornarão indisponíveis.</li> <li>• O menu BI.Minha Tela não estará mais disponível.</li> <li>• A configuração INICIAR ficará travada na Minha Tela e o menu deixará de estar disponível.</li> </ul> <p>Para usar estas funções normalmente, desligue a Pal.-Chave da Minha Tela.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procure não esquecer a Pal.-Chave da Minha Tela.</li> </ul> <p><b>2 Desligando a Pal.-Chave da Minha Tela</b></p> <p>2-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar).</p> <p>2-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a JANELA INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Entre a PALAVRA DE PASSE registrada e a tela retornará ao menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar).</p> <p>Se for dada uma PALAVRA DE PASSE incorreta, o menu se fechará. Se necessário, repita o processo do item 2-1.</p> <p><b>3 Se você esquecer a PALAVRA DE PASSE</b></p> <p>3-1 Execute o procedimento do item 1-1 para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar).</p> <p>3-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Nesta janela, será mostrado o item Confirmar Código, um número de dez dígitos.</p> <p>3-3 Entre em contato com o revendedor com este número em mãos. A sua PALAVRA DE PASSE será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.</p>
	
	 <p>Janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena)</p>
	
	
	 <p>Janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande)</p>

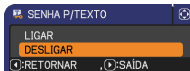
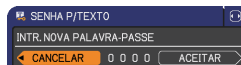

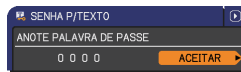

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
<b>BLOQUEIO PIN</b>	<p>BLOQUEIO PIN é uma função que só permite que o projector seja usado com a entrada de um código registrado.</p> <p><b>1 Ligar BLOQUEIO PIN</b></p> <p>1-1 Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar a opção BLOQUEIO PIN e pressione o botão ► (ou <b>ENTER</b>) para exibir o menu BLOQUEIO PIN (ligar/desligar).</p> <p>1-2 Use os botões ▲/▼ do menu BLOQUEIO PIN (ligar/desligar) para selecionar LIGAR e a janela de Introduzir Código PIN será exibida.</p> <p>1-3 Entre um Código PIN de 4 dígitos usando os botões ▲/▼/◀/▶ e <b>COMPUTER</b> (ou <b>INPUT</b>). A janela Repetir Código PIN aparecerá. Entre novamente o Código PIN. Assim, o registro do Código PIN será concluído.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se nenhuma tecla for pressionada por cerca de 55 durante a exibição da janela de Introduzir Código PIN ou da janela Repetir Código PIN, o menu se fechará. Se necessário, repita o processo a partir de 1-1.</li> </ul> <p>Em seguida, a janela de Introduzir Código PIN será exibida sempre que o projector for ligado novamente após ser desligado da energia elétrica. Entre com o Código PIN registrado.</p> <p>O projector poderá ser usado após se entrar com o Código PIN registrado. Se for entrado um código de PIN incorreto, a janela de Introduzir Código PIN será exibida novamente.</p> <p>Após três tentativas incorretas de entrar um código de PIN, o projector se desligará. Em seguida, o projector se desligará a cada vez que se entrar com um código de PIN incorreto. O projector também se desligará se nenhuma tecla for pressionada por cerca de 5 minutos durante a exibição da janela de Introduzir Código PIN. Esta função será somente activada ao iniciar o projetor depois que a alimentação CA for desligada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Procure não esquecer o Código PIN.</li> </ul> <p><b>2 Desligando a BLOQUEIO PIN</b></p> <p>2-1 Execute o procedimento no item 1-1 para exibir o menu BLOQUEIO PIN (ligar/desligar).</p> <p>2-2 Selecione DESLIGAR usando os botões ▲/▼ e a janela de Introduzir Código PIN será mostrada.</p> <p>Entre o Código PIN registrado para desligar a função BLOQUEIO PIN. Se o Código PIN estiver errada 3 vezes, o menu fechará.</p> <p><b>3 Se você esquecer o Código PIN</b></p> <p>3-1 Enquanto a caixa Introduzir Código PIN é apresentada, prima e mantenha premido o botão <b>RESET</b> (ou prima o botão de cursor ◀ e o botão <b>INPUT</b> ao mesmo tempo) durante cerca de 3 segundos. O código de 10 dígitos Confirmar Código será exibido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se durante a exibição de Confirmar Código nenhuma tecla for pressionada por cerca de 5 minutos, o projector se desligará.</li> </ul> <p>3-2 Entre em contato com o revendedor tendo em mãos o código de 10 dígitos. O seu Código PIN será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.</p>
	   

(continua na página seguinte)

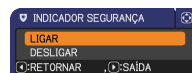
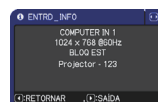
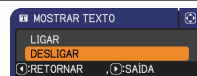
Item	Descrição
DETEC. DE POSIÇÃO	<p>Se esta função estiver definida para LIGAR quando o ângulo vertical do projector ou definição do IMAG. ESPELH na qual o projector está ligado é diferente daquela gravada anteriormente, o alarme LIGAR O DETEC. DE POSIÇÃO será apresentado e o projector não irá apresentar o sinal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para apresentar novamente o sinal, defina esta função para DESLIGAR.</li> <li>• Após cerca de 5 minutos de apresentação o alarme LIGAR O DETEC. DE POSIÇÃO, a luz irá apagar.</li> <li>• A funcionalidade de ajuste Keystone foi proibida desde que a função Detector de Posição esteja ligada.</li> </ul> <p><b>1 Ligar o DETEC. DE POSIÇÃO</b></p> <p>1-1 Utilize os botões ▲/▼ no menu SEGURANÇA para seleccionar DETEC. DE POSIÇÃO e prima o botão ► (ou ENTER) para apresentar o menu ligar/desligar DETEC. DE POSIÇÃO.</p> <p>1-2 Utilize os botões ▲/▼ no menu ligar/desligar do DETEC. DE POSIÇÃO para seleccionar LIGAR. Seccione LIGAR o ângulo actual e a definição do IMAG. ESPELH serão gravados. A caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) será apresentada.</p> <p>1-3 Utilize os botões ▲/▼/◀/▶ para introduzir uma palavra-passe. Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) e prima o botão ► (ou ENTER) para apresentar a caixa REPETIR PALAVRA DE PASSEE, introduza novamente a mesma palavra-passe.</p> <p>1-4 Desloque o cursor para o lado direito da caixa REPETIR PALAVRA DE PASSEE e prima o botão ► (ou ENTER) para apresentar a caixa ANOTE NOVA PALAVRA-PASSE durante cerca de 30 segundos, anote a palavra-passe durante este tempo.</p> <p>Premir o botão ► (ou ENTER) irá voltar ao menu ligar/desligar DETEC. DE POSIÇÃO.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Não se esqueça da palavra-passe do DETEC. DE POSIÇÃO.</li> <li>• Esta função será somente activada quando o projetor for iniciado depois de desligar a alimentação CA.</li> <li>• Esta funcionalidade pode não funcionar adequadamente se o projector não estiver numa posição estável quando LIGAR é seleccionado.</li> </ul> <p><b>2 Desligar o DETEC. DE POSIÇÃO</b></p> <p>2-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu DETEC. DE POSIÇÃO (ligar/desligar).</p> <p>2-2 Seccione DESLIGAR para apresentar a caixa INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Introduzir a palavra-passe registada e o ecrã irá regressar ao menu ligar/desligar do DETEC. DE POSIÇÃO.</p> <p>Se for introduzida uma palavra-passe incorrecta, o menu irá fechar. Se necessário, repita o processo a partir de 2-1.</p> <p><b>3 Se você esquecer a palavra de passe</b></p> <p>3-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu DETEC. DE POSIÇÃO (ligar/desligar).</p> <p>3-2 Seccione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Nesta janela, será mostrado o item Confirmar Código, um número de dez dígitos.</p> <p>3-3 Entre em contato com o revendedor com este número em mãos. A sua palavra de passe será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.</p>
	
	
	 <p>Caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena)</p>
	 

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SENHA P/TEXT0	<p>A função SENHA P/TEXT0 pode impedir que o TEXT0 seja sobrescrito. Se a palavra de passe estiver configurada para TEXT0;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O menu MOSTRAR TEXT0 não estará disponível, o que poderá impedir a mudança da configuração da VISUALIZAÇÃO.</li> <li>• O menu ESCREVER TEXT0 não estará disponível, o que pode impedir que o TEXT0 seja sobrescrito.</li> </ul> <p><b>1 Ligando a SENHA P/TEXT0</b></p> <p>1-1 Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o SENHA P/TEXT0 e pressione o botão ► (ou ENTER) para exibir o menu SENHA P/TEXT0 (ligar/desligar).</p> <p>1-2 Use os botões ▲/▼ do menu SENHA P/TEXT0 (ligar/desligar) escolha a opção LIGAR. A janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) será exibida.</p> <p>1-3 Use os botões ▲/▼/◀/▶ para entrar com uma palavra de passe. Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) e prima o botão ► (ou ENTER) para apresentar a caixa REPETIR PALAVRA DE PASSEE e, de seguida, introduza novamente a mesma palavra-passe.</p> <p>1-4 Desloque o cursor para o lado direito da caixa REPETIR PALAVRA DE PASSEE e prima o botão ► (ou ENTER) para apresentar a caixa ANOTE NOVA PALAVRA-PASSE durante cerca de 30 segundos, de seguida, anote a palavra-passe durante este tempo.</p> <p>Premir o botão ► (ou ENTER) irá voltar ao menu ligar/desligar SENHA P/TEXT0.</p> <p><b>2 Desligando a SENHA P/TEXT0</b></p> <p>2-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar).</p> <p>2-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Entre a palavra de passe registrada e a tela retornará ao menu SENHA P/TEXT0 (ligar/desligar).</p> <p>Se for dada uma palavra de passe incorreta, o menu de entrada se fechará. Se necessário, repita o procedimento do item 2-1.</p> <p><b>3 Se você esquecer a palavra de passe</b></p> <p>3-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu SENHA P/TEXT0 (ligar/desligar).</p> <p>3-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). O Confirmar Código (10 dígitos) será exibido na área da janela.</p> <p>3-3 Entre em contato com o revendedor com o Confirmar Código de 10 dígitos em mãos. A sua PALAVRA DE PASSE será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.</p>
	  <p>Janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena)</p>    <p>Janela INTROD. PALAVRA-PASSE (grande)</p>

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
<b>MOSTRAR TEXTO</b>	<p>(1) Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o <b>MOSTRAR TEXTO</b> e depois pressione o botão ► (ou <b>ENTER</b>) para exibir o menu <b>MOSTRAR TEXTO</b> (ligar/desligar).</p> <p>(2) Use os botões ▲/▼ em <b>MOSTRAR TEXTO</b> (ligar/desligar) para ligar ou desligar.</p> <p style="text-align: center;">LIGAR ⇔ DESLIGAR</p> <p>Quando <b>LIGAR</b> for seleccionado, o <b>TEXT</b> será exibido na tela <b>INICIAR</b> e caixa de diálogo <b>ENTRD_INFO</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Esta função estará disponível apenas quando a função <b>SENHA P/TEXT</b> estiver configurada em <b>DESLIGAR</b>.</li> </ul>
<b>ESCREVER TEXTO</b>	<p>(1) Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o <b>ESCREVER TEXTO</b> e então pressione o botão ► (ou <b>ENTER</b>). A caixa de diálogo <b>ESCREVER TEXTO</b> será exibida.</p> <p>(2) O <b>TEXT</b> atual será mostrado nas primeiras três linhas. Se não houver texto, as linhas aparecerão em branco. Utilize os botões ▲/▼/◀/▶ e o botão <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>) para seleccionar e introduzir caracteres. Para apagar 1 carácter de uma vez, prima o botão <b>RESET</b> (ou prima os botões ◀ e <b>INPUT</b> ao mesmo tempo). Além disso, se deslocar o cursor para <b>APAGAR</b> ou <b>LIMPAR TUDO</b> no ecrã e prima o botão <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>), 1 carácter ou todos os caracteres serão apagados. O <b>TEXT</b> pode conter até 24 caracteres em cada linha.</p> <p>(3) Para mudar um caractere já presente, pressione os botões ▲/▼ para mover o cursor para uma das primeiras três linhas e depois use os botões ◀/▶ para mover o cursor até o caractere a ser modificado. Após pressionar os botões <b>ENTER</b> (ou <b>INPUT</b>), o caractere é seleccionado. Em seguida, repita o procedimento descrito no item (2) acima.</p> <p>(4) Para terminar a entrada de texto, mova o cursor até a opção <b>ACEITAR</b> na tela e pressione o botão ► (ou <b>ENTER/INPUT</b>). Para restaurar o <b>TEXT</b> anterior sem salvar as alterações, mova o cursor até a opção <b>CANCELAR</b> na tela e pressione ◀ (ou <b>ENTER/INPUT</b>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A função <b>ESCREVER TEXTO</b> estará disponível apenas se a <b>SENHA P/TEXT</b> estiver configurada em <b>DESLIGAR</b>.</li> </ul>
<b>INDICADOR SEGURANÇA</b>	<p>(1) Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o <b>INDICADOR SEGURANÇA</b> e depois pressione o botão ► (ou <b>ENTER</b>) para exibir o menu <b>INDICADOR SEGURANÇA</b> (ligar/desligar).</p> <p>(2) Use os botões ▲/▼ em <b>INDICADOR SEGURANÇA</b> (ligar/desligar) para ligar ou desligar.</p> <p style="text-align: center;">LIGAR ⇔ DESLIGAR</p> <p>Quando está definido para <b>LIGAR</b>, o indicador <b>SECURITY</b> pisca num estado de espera se <b>BLOQUEIO PIN</b> ou <b>DETEC. DE POSIÇÃO</b> estiver em <b>LIGAR</b>.</p>



## Manutenção

### Substituir a lâmpada

A lâmpada tem um ciclo de vida finito. Usar a lâmpada por longos períodos pode gerar imagens mais escuras ou tom de cor precário. Observe que cada lâmpada tem um ciclo de vida diferente e pode estourar ou queimar logo que começar a usá-la. Preparação da lâmpada nova e recomenda-se a sua substituição. Para preparar uma nova lâmpada contacte seu fornecedor e informe o número de tipo de lâmpada.

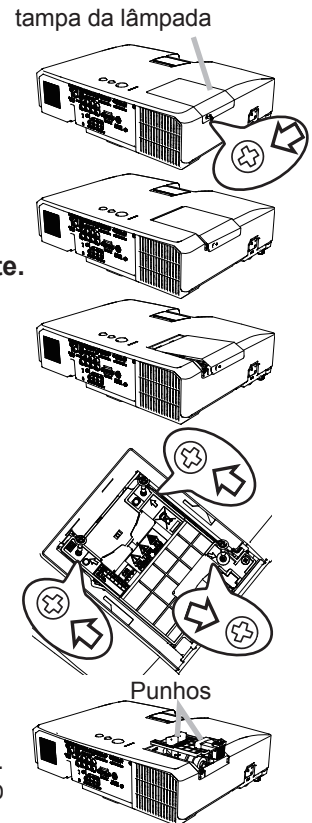
**Número tipo: RLC-053(DT01055)**

#### Substituir a lâmpada

1. Desligue o projetor e retire o cabo de alimentação.
2. Permita que o projetor esfrie por aproximadamente 45 minutos.
3. Prepare uma nova lâmpada. Se o projetor for montado no teto ou se a lâmpada for quebrada solicite ao fornecedor substituí-la.

**Se substituí-la sozinho siga o procedimento seguinte.**

3. Solte o parafuso (marcado pela seta) da tampa da lâmpada e de seguida, desloque e levante a tampa da lâmpada para a retirar.
4. Solte 3 parafusos (marcado pela seta) da lâmpada e segure lentamente a lâmpada com os punhos. Nunca solte quaisquer outros parafusos.
5. Introduza uma nova lâmpada e reaperte firmemente os 3 parafusos que ficaram soltos no passo anterior para prendê-la no lugar.
6. Ao unir as partes do encaixe da tampa da lâmpada e do projector, desloque a tampa da lâmpada para trás para o seu lugar. Em seguida aperte firmemente o parafuso da tampa da lâmpada.
7. Ligue o projetor e reajuste o tempo da lâmpada com o item TEMPO LÂMP. no menu OPCAO.
  - (1) Prima o botão **MENU** para exibir um menu.
  - (2) Seleccione MENU AVANÇADO no menu utilizando os botões ▲/▼, de seguida, prima o botão ► (ou **ENTER**).
  - (3) Seleccione OPCAO na coluna esquerda do menu utilizando os botões ▲/▼, de seguida, prima o botão ► (ou **ENTER**).
  - (4) Seleccione TEMPO LÂMP. utilizando os botões ▲/▼, de seguida, prima o botão ► (ou **ENTER/RESET**). Aparece uma caixa de diálogo.
  - (5) Prima o botão ► para seleccionar "ACEITAR" na caixa de diálogo. Se executar reajustar o tempo da lâmpada.



**⚠ PRECAUÇÃO ►** Não toque qualquer espaço interno do projetor, ao tirar a lâmpada.

**NOTA •** Reajustar o tempo da lâmpada somente quando substitua a lâmpada par uma indicação adequada sobre a lâmpada.

## Substituir a lâmpada (continuação)

### Aviso de lâmpada




 **VOLTAGEM ALTA**  **TEMPERATURA ALTA**  **PRESSÃO ALTA**

**AVISO** ► O projetor usa uma lâmpada de vidro de mercúrio de alta pressão. A lâmpada pode quebrar com um ruído alto ou queimar se sacudida ou arranhada, manuseada enquanto quente, ou gasta com o tempo. Observe que cada lâmpada tem um ciclo de vida diferente e pode estourar ou queimar logo que começar a usá-la. Além disso, quando o bulbo estourar, é possível que fragmentos de vidro caia na caixa da lâmpada e que gás contendo mercúrio escape dos orifícios de ventilação do projetor.

► **Como eliminar a lâmpada:** Este produto contém uma lâmpada de mercúrio, não coloque-a no lixo doméstico. Elimine de acordo com as leis ambientais.

- Para reciclagem da lâmpada consulte [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org) (nos EUA).
- Para eliminação de produto contate sua agência de proteção ambiental local ou [www.eiae.org](http://www.eiae.org) (nos EUA) ou [www.epsc.ca](http://www.epsc.ca) (no Canadá).

Para obter mais informações contacte seu fornecedor.

 <p>Desconectar a ficha de alimentação da parede</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se a lâmpada quebrar (emitirá um ruído alto quando o fizer), desligue o cabo de alimentação da ficha de parede e obtenha uma lâmpada de substituição de seu fornecedor local. Observe que fragmentos de vidro pode danificar as partes internas do projetor ou causar lesão durante seu manuseio, portanto, não tente limpar o projetor ou substituir a lâmpada sozinho.</li> <li>• Se quebrar a lâmpada (emitirá um ruído alto quando o fizer), ventile bem o local e não respire o gás emitido das ventilações do projetor ou deixe que entre em contacto com suas vistas ou boca.</li> <li>• Antes de substituir a lâmpada, desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Aguarde pelo menos 45 minutos par que a lâmpada resfrie suficientemente. Manusear a lâmpada enquanto estiver quente pode causar queimadura ou danificá-la.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nunca desaparafuse excepto os parafusos indicados (marcados por uma seta).</li> <li>• Não abra a tampa da lâmpada ao suspender o projetor dum teto. Isto é perigoso, uma vez que o bulbo da lâmpada quebrou, os fragmentos cairão quando abrir a tampa. Além disso, trabalhar em lugares altos é perigoso, portanto, solicite seu fornecedor que substitua a lâmpada mesmo que o bulbo não esteja quebrado.</li> <li>• Não use o projetor com a tampa da lâmpada removida. Ao substituir a lâmpada verifique se os parafussos sejam apertados com firmeza. Soltar os parafusos pode causar dano ou lesão.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Use somente a lâmpada de tipo específico.</li> <li>• Se a lâmpada quebrar logo depois que for usada, é possível que exista problemas eléctricos em algum lugar ao redor da lâmpada. Se isto acontecer, contacte seu fornecedor ou representante de serviço.</li> <li>• Manusei com cuidado: sacudir ou arranhar pode fazer com que o bulbo da lâmpada estoure durante seu uso.</li> <li>• Usar a lâmpada por longos períodos de tempo pode fazer com que fique escura e não acenda ou estoure. Quando as imagens estiverem escuras quando o tom de cor for precário substitua a lâmpada logo que for possível. Não use lâmpadas antigas (usadas); isto pode causar rompimento.</li> </ul>



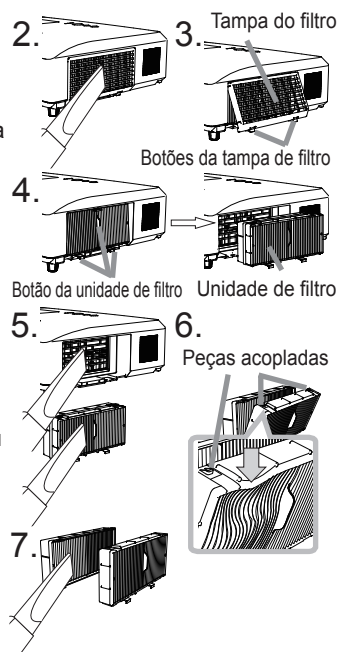
## Limpeza e substituição do filtro de ar

O filtro de ar possui no seu interior dois tipos de filtros. Por favor inspecione e limpe o filtro de ar periodicamente. Quando os indicadores ou uma mensagem solicitarem que limpe o filtro de ar, faça-o logo que possível. Se os filtros estiverem danificados ou muito gastos, substitua-os por novos. Para obter filtros novos, contacte o seu representante e indique-lhe o seguinte número de tipo.

Ao substituir a lâmpada substitua o filtro de ar.

Um filtro de ar de tipo especificado sairá junto com uma lâmpada de substituição para este projetor.

1. Desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Permita que o projetor resfrie adequadamente.
2. Use o aspirador na tampa de filtro e ao seu redor.
3. Pegue e puxe para cima os botões da tampa do filtro para o retirar.
4. Pressione ligeiramente os botões do lado inferior para desbloquear o lado inferior do filtro. Puxe o botão central para retirar o filtro.
5. Use um aspirador para a ventilação de filtro do projetor e para o lado exterior da unidade de filtro.
6. O filtro consiste em duas partes. Pressione em torno das partes de bloqueio para desbloquear e, de seguida, separe as duas partes.
7. Utilize um aspirador para o lado interior de cada parte do filtro para as limpar. Se os filtros estiverem danificados ou muito gastos, substitua-os por novos.
8. Combine as duas partes para montar novamente o filtro.
9. Coloque a unidade de filtro de volta no projetor.
10. Coloque a tampa do filtro de volta no lugar.
11. Ligue o projetor e reajuste o tempo do filtro com o item **TEMPO FILTRO** no MENU FAC.



(1) Prima o botão **MENU** para exibir um menu.

(2) Direcione para **TEMPO FILTRO** com o botão **▲/▼** e depois prima o botão **►** (ou **ENTER/RESET**). Aparece uma caixa de diálogo.

(3) Prima o botão **►** para seleccionar "ACEITAR" na caixa de diálogo. Executa o reajuste do tempo do filtro.

**⚠ AVISO ►** Antes de cuidar do filtro de ar, certifique-se de que o cabo de alimentação não está ligado, e depois deixe o projetor arrefecer o suficiente.

► Utilize unicamente o filtro de ar do tipo especificado. Não utilize o projetor com o filtro de ar e a cobertura do filtro retirados. Isto poderá causar fogo, queimadura ou mau funcionamento do projetor.

► Limpe o filtro de ar periodicamente. Se o filtro de ar ficar obstruído pelo pó ou outras substâncias, a temperatura interna aumentará, a qual poderá causar fogo, queimadura ou mau funcionamento do projetor.

**NOTA** • Por favor reajuste o temporizador do filtro unicamente quando tenha limpo ou substituído o filtro de ar, para obter uma indicação correcta sobre o filtro de ar.

• O projetor poderá indicar a mensagem tal como "VERIFIQUE O FLUXO DE AR" ou desligar o projetor, para evitar a subida do nível do aquecimento interno.



## Outros cuidados

### Interior do projetor

Para assegurar uso seguro de seu projetor limpe-o e inspecione-o com seu fornecedor a cada ano.

### Cuidados com a lente

Se a lente tiver um defeito, estiver suja ou obscurecida pode causar deterioração da qualidade de imagem. Tenha cuidado com a lente e observe seu manuseio.

1. Desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Permita que o projetor resfrie adequadamente.
2. Depois de verificar se o projetor resfriou adequadamente limpe levemente a lente com um tecido de limpeza de lente disponível no mercado. Não toque a lente directamente com sua mão.

### Tratamento da cabine e controle remoto

Tratamento incorrecto pode ter efeito adverso, tais como descoloração, tinta descascada, etc.

1. Desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Permita que o projetor resfrie adequadamente.
2. Depois de verificar se o projetor está frio limpe levemente com gaze ou um pano suave.  
Se o projetor estiver muito sujo, limpe-o com um pano levemente úmido com limpador neutro ou água doce. Depois, passe um pano seco e suave.

**⚠️ AVISO** ► Antes de cuidar do aparelho verifique se o cabo de alimentação não está ligado e depois permita que o projetor resfrie suficientemente. O cuidado no estado de temperatura alta do projetor pode causar queimadura e/ou funcionamento precário ao projetor.

► Nunca tente reparar ou limpar a parte interna do projetor pessoalmente, uma vez que é perigoso.

► Evite molhar o projetor ou deixe cair líquido no projetor. Isto pode causar incêndio, choque eléctrico e/ou funcionamento precário ao projetor.

• Não coloque nada com água, limpadores ou produtos químicos próximo do projetor.

• Não use aerossol ou vaporizador.

**⚠️ PRECAUÇÃO** ► tenha o cuidado correcto com o projetor de acordo com o seguinte. Cuidado incorrecto pode causar não somente lesão, como também influência adversa tais como descoloração, descascar a tinta, etc.

► Não use limpadores ou produtos químicos do que estes especificados neste manual.

► Não faça polimento ou limpe com objectos duros.

## Solução de problemas

Se ocorrer uma operação anormal interrompa o uso do projetor imediatamente.




**⚠️ AVISO** ► Nunca use o projetor se operações anormais, tais como fumaça, som excessivo, embalagem, elementos ou cabos danificados, penetração de líquido ou corpo estranho, etc. devem ocorrer. Nestes casos, retire imediatamente a ficha da tomada de corrente eléctrica. Depois de verificar que a fumaça ou odor foi interrompido contacte seu fornecedor ou prestador de serviço.

Caso contrário, se ocorrer um problema com o projetor siga as verificações e recomendações recomendadas antes de solicitar reparo. Se não resolver o problema contacte seu representante ou prestador de serviço. Saberá as condições de garantia que se aplicam.

(continua na página seguinte)

# Mensagens relacionadas

Quando aparece alguma mensagem verifique o seu conteúdo e resolva de acordo com a tabela seguinte. Embora estas mensagens desaparecerão automaticamente em aproximadamente alguns minutos, reaparecerá a cada vez que ligar a alimentação.

Mensagem	Descrição
 COMPUTER IN 1 NÃO FOI DETECTADA ENTRADA	<b>Não existe sinal de entrada.</b> Confirme a conexão de entrada de sinal e o estado da fonte de sinal.
 COMPUTER IN 1 SINCRONIZAÇÃO FORA DE ALCANCE fm 123kHz fw 123Hz	<b>A frequência horizontal ou vertical do sinal de entrada não está dentro da faixa especificada.</b> Confirme as especificações para seu projetor ou da fonte de sinal.
 COMPUTER IN 1 FREQÜÊNCIA SCANNER INVÁLIDA	<b>Entrada de sinal não apropriado.</b> Por favor confirme as especificações do seu projector ou as especificações da fonte de sinal.
VERIFIQUE O FLUXO DE AR	<b>A temperatura interna está aumentando.</b> Desligue a alimentação e permita que o projetor esfrie por pelo menos 20 minutos. Depois de confirmar os itens seguintes, ligue-o novamente. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ocorrer bloqueio na abertura da passagem de ar?</li> <li>• o filtro de ar está sujo?</li> <li>• A temperatura periférica excedeu 35°C?</li> </ul> Se exibir a mesma indicação depois do reparo, configure VEL. VENT. do item SERVIÇO no menu OPCAO para ALTA.
ADVERTÊNCIA 4000HRS PASSADAS DESDE A ÚLTIMA VERIFICAÇÃO DO FILTRO A MANUTENÇÃO DO FILTRO É ESSENCIAL PARA REMOVER O SINAL DE AVISO, REINICIE O TEMPO DO FILTRO  CONSULTE O MANUAL PARA INFORMAÇÃO ADICIONAL	<b>Tome o seguinte cuidado ao limpar o filtro de ar.</b> Desligue imediatamente a alimentação e limpe e troque o filtro de ar mencionado na secção “Limpeza e substituição do filtro de ar” deste manual. Após de limpar ou trocar o filtro de ar reajuste o temporizador de filtro.
NÃO DISPONÍVEL	<b>A operação do botão não está disponível.</b>

## Em relação às lâmpadas indicadoras

Quando a operação dos indicadores **POWER**, **TEMP**, **LAMP** e **SECURITY** diferirem do normal, verifique e resolva o problema de acordo com a tabela seguinte.

POWER	TEMP	LAMP	SECURITY	Descrição
Iluminação em <b>Laranja</b>	<b>Desligado</b>	<b>Desligado</b>	<b>Desligado</b>	<b>O projetor está no estado em espera.</b> Consulte a secção “Ligar/desligar”.
			<i>Cintilar em Amarelo</i>	<b>O projetor está no estado em espera.</b> O INDICADOR SEGURANÇA está definido para LIGAR e o BLOQUEIO PIN ou (e) DETEC. DE POSIÇÃO está (estão) ligado (s).
<i>Cintilar em Verde</i>	<b>Desligado</b>	<b>Desligado</b>	<b>Desligado</b>	<b>O projetor está aquecendo.</b> A aguardar.
Iluminação em <b>Verde</b>	<b>Desligado</b>	<b>Desligado</b>	<b>Desligado</b>	<b>O projetor está no estado ligado.</b> As operações ordinárias podem ser executadas.
<i>Cintilar em Laranja</i>	<b>Desligado</b>	<b>Desligado</b>	<b>Desligado</b>	<b>O projetor esta resfriando.</b> A aguardar.
<i>Cintilar em Vermelho</i>	(opcional)	(opcional)	<b>Desligado</b>	<b>O projetor esta resfriando. Um erro foi detectado.</b> Aguarde até que o indicador <b>POWER</b> termina de cintilar e depois execute a medida correcta com as descrições do item abaixo.
<i>Cintilar em Vermelho ou iluminação em Vermelho</i>	<b>Desligado</b>	Iluminação em <b>Vermelho</b>	<b>Desligado</b>	<b>A lâmpada não acende e existe a possibilidade de que a parte interior ficou aquecida.</b> Desligue a alimentação e permita que o projetor resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois que o projetor tenha resfriado o suficiente confirme os itens seguintes e depois ligue-o novamente. • Existe um bloqueio da abertura da passagem de ar? • O filtro de ar está sujo? • A temperatura periférica excede 35°C? Se a mesma indicação for exibida depois da solução mude a lâmpada mencionada na secção “Substituir a lâmpada”.
<i>Cintilar em Vermelho ou iluminação em Vermelho</i>	<b>Desligado</b>	<i>Cintilar em Vermelho</i>	<b>Desligado</b>	<b>A tampa da lâmpada não foi fixada correctamente.</b> Desligue a alimentação e permita que o projetor resfrie por pelo menos 45 minutos. Depois que o projetor resfriar confirme o estado de anexação da tampa da lâmpada. Depois de fazer qualquer manutenção ligue o aparelho novamente. Se a mesma indicação for mostrada depois do reparo contacte seu fornecedor ou assistência técnica.

(continua na página seguinte)

**Em relação às lâmpadas indicadoras (continuação)**

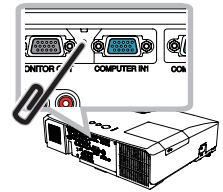
POWER	TEMP	LAMP	SECURITY	Descrição
Cintilar em <b>Vermelho</b> ou iluminação em <b>Vermelho</b>	Cintilar em <b>Vermelho</b>	<b>Desli gado</b>	<b>Desli gado</b>	<b>A ventoinha de resfriamento não está operando.</b> Desligue a alimentação e permita que o projetor resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois que o projetor tiver resfriado o suficiente confirme se não tem nenhum corpo estranho dentro da ventoinha, etc e depois ligue o aparelho novamente. Se a mesma indicação for exibida depois que a solução foi feita contacte seu fornecedor ou operador de serviço.
Cintilar em <b>Vermelho</b> ou iluminação em <b>Vermelho</b>	Iluminação em <b>Vermelho</b>	<b>Desli gado</b>	<b>Desli gado</b>	<b>Existe a possibilidade de que a parte interior esteja quente.</b> Desligue a alimentação e permita que o projetor resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois que o projetor tenha resfriado o suficiente confirme os itens seguintes e depois ligue-o novamente. • Existe um bloqueio da abertura da passagem de ar? • O filtro de ar está sujo? • A temperatura periférica excede 35°C? Se a mesma indicação for exibida depois da solução defina VEL. VENT. do item SERVIÇO no menu OPCAO par ALTA.
Iluminação em <b>Verde</b>	Cintila simultaneamente EN <b>Vermelho</b>	<b>Desli gado</b>		<b>É hora de limpar o filtro de ar.</b> Desligue imediatamente a alimentação e limpe ou troque o filtro de ar mencionado na secção “Limpeza e substituição do filtro de ar” deste manual. depois de limpar ou trocar o filtro de ar reajuste o temporizador de filtro. Depois da solução reajuste a alimentação para LIGADO.
Iluminação em <b>Verde</b>	Cintila alternadamente em <b>Vermelho</b>	<b>Desli gado</b>		<b>Existe a possibilidade de que a parte interior esteja fria.</b> Use a unidade dentro dos parâmetros de temperatura de uso (5°C a 35°C). Depois do tratamento reajuste a alimentação para LIGADO.

**NOTA** • Quando sobreaquecer a parte interna, por questões de segurança, o projetor será automaticamente fechado e a lâmpada do indicador será desligada. Em tal caso, desligue o cabo de alimentação e aguarde pelo menos 45 minutos. Depois que o projetor resfriar adequadamente, confirme o estado anexo da lâmpada e tampa da lâmpada e depois ligue-o novamente.

## Fechar o projetor

Somente o projetor não pode ser desligado da maneira normal, prima o interruptor com um pin ou similar e desligue a ficha de parede. Antes de ligar novamente aguarde pelo menos 10 minutos para fazer com que o projetor resfrie o suficiente.

Interruptor de fechamento



## Reajustar todas as configurações

Quando for difícil de corrigir algumas definições erradas a função AJUSTE FABR. do item SERVIÇO no menu OPCA0 pode reajustar todas as configurações (excepto IDIOMA, TEMPO FILTRO, TEMPO LÂMP., MENSAG.FILTRO e SEGRANÇA configurações e etc.) para a definição de fábrica.

## Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento

Sobre o fenômeno confundindo com defeito de máquina, verifique e resolva de acordo com a tabela seguinte.

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
O aparelho não liga.	<b>O cabo de alimentação não está conectado.</b> Conecte o cabo de alimentação correctamente.	11
	<b>A fonte de alimentação principal foi interrompida durante a operação, tal como interrupção do fornecimento de energia (blackout), etc.</b> Desconecte a ficha de alimentação da parede e permita que o projetor resfrie por pelo menos 10 minutos de depois ligue-o novamente.	11, 14
	<b>Ou não existe nenhuma lâmpada e/ou a tampa da lente ou não foram fixadas correctamente.</b> Desconecte a ficha de alimentação da parede e permita que o projetor resfrie por pelo menos 45 minutos. Depois que o projetor resfriar adequadamente, confirme o estado anexo da lâmpada e tampa da lâmpada e depois ligue-o novamente.	53, 54
Nem som nem imagem são emitidas.	<b>Os cabos de sinais não estão conectados corretamente.</b> Conecte os cabos de áudio correctamente.	9
	<b>A fonte de sinal não funciona correctamente.</b> Defina correctamente o dispositivo de fonte de sinal ao mencionar o manual do dispositivo de fonte.	—
	<b>As configurações de troca de entrada não correspondem.</b> Selecione o sinal de entrada e corrija as configurações.	15, 16
	<b>A função EM BRANCO para imagens e a função SILENCIAR para sons estão funcionando.</b> AV MUDO pode estar activo. Consulte o item “O som não está nítido” e “Nenhuma imagem é exibida” na página seguinte para desligar as funções SILENCIAR e EM BRANCO.	15, 21, 44

(continua na página seguinte)

**Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)**

<b>Fenômeno</b>	<b>Casos que não envolvem um defeito do equipamento</b>	<b>Página de referência</b>
O som não está nítido.	<b>Os cabos de sinais não estão conectados corretamente.</b> Conecte os cabos de áudio corretamente.	9
	<b>A função SILENCIAR está funcionando.</b> Restaure o som premindo o botão <b>MUTE</b> ou <b>VOLUME+/-</b> no controle remoto.	15
	<b>O volume é ajustado num nível muito baixo.</b> Ajuste o volume num nível mais alto com a função de menu ou no controle remoto.	15
	<b>a configuração FONTE ÁUDIO/ALTO-FALANTE não está correcta.</b> Defina corretamente FONTE ÁUDIO/ALTO-FALANTE no menu AUDIO.	36
Nenhuma imagem é exibida.	<b>A tampa da lente foi anexada.</b> Remova a tampa da lente.	3
	<b>Os cabos de sinais não estão conectados corretamente.</b> Conecte os cabos de áudio corretamente.	9
	<b>O brilho foi ajustado num nível extremamente baixo.</b> Ajuste BRILHO para um nível mais alto com a função de menu.	26
	<b>O computador não pode detectar o projetor como um monitor tipo ligar e reproduzir.</b> Verifique se o computador pode detectar um monitor tipo ligar e reproduzir com outro do mesmo tipo.	10
	<b>O ecrã EM BRANCO é exibido.</b> Prima o botão <b>BLANK</b> no controle remoto.	21
O ecrã de vídeo congela.	<b>A função PARADA está funcionando.</b> Prima o botão <b>FREEZE</b> para restaurar o ecrã para o normal.	21
As cores desapareceram - ou o tom de cor é precário.	<b>As definições de cor não foram corretamente ajustadas.</b> execute os ajustes de imagem ao alterar TEMP COR, COR, MATIZ e/ou ESP COR com as funções de menu.	27, 31
	<b>Configuração de ESP COR não é adequado.</b> Altere a configuração ESP COR para AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 ou REC601.	31

(continua na página seguinte)

**Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)**

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
As imagens aparecem escura.	<b>O brilho e/ou o contraste são ajustados para um nível extremamente baixo.</b> Ajuste BRILHO e/o CONTRASTE para um nível mais alto com a função de menu.	26
	<b>A função MODO ECO está ligada.</b> No item MODO ECO do Menu AJUSTE, selecione NORMAL.	34
	<b>A lâmpada está atingindo seu ciclo de vida útil.</b> Substitui a lâmpada.	53, 54
As imagens aparecem nebulosas.	<b>Ou o foco e/ou as configurações de fase horizontal não foram correctamente ajustadas.</b> Ajuste o foco com o anel de foco e/ou FASE H com a função de menu.	18, 30
	<b>A lente está suja ou enevoada.</b> Limpe a lente de acordo com a secção “Cuidados com a lente”.	56
RS-232C não funciona.	<b>A função ECONOMIA está a ser utilizada.</b> Selecione NORMAL para o item MODO ESPERA no menu AJUSTE.	35

**NOTA** • Embora apareça pontos escuros neste ecrã, isto é uma característica exclusiva de ecrãs de cristais líquido e não constitui ou implique em defeito de máquina.

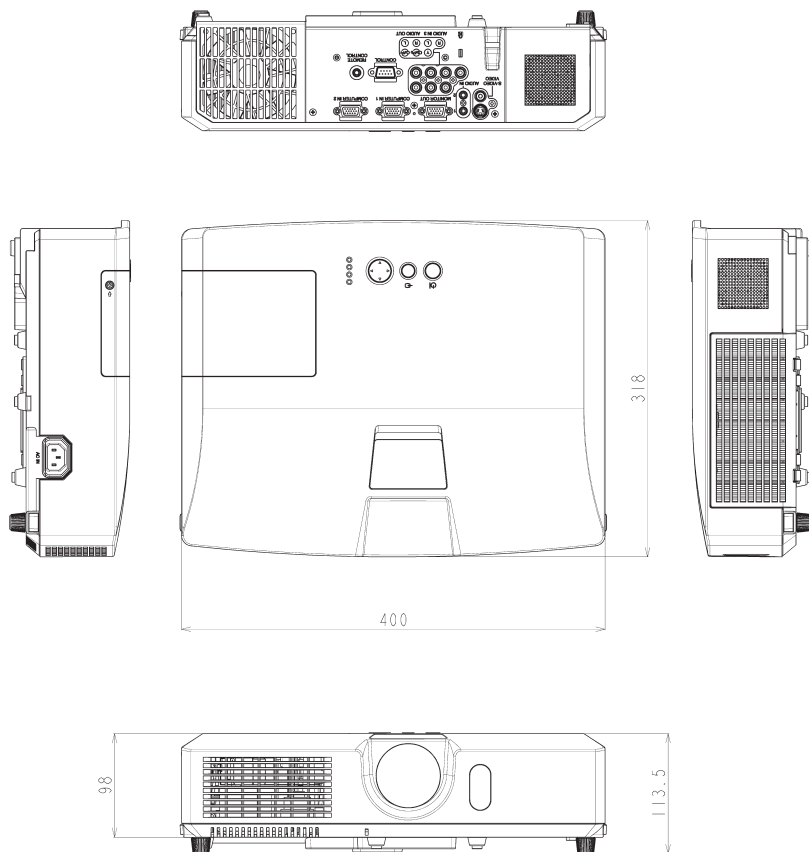


## Especificações

## Especificações

Item	Especificação
Nome do produto	Projetor de cristal líquido
Painel de cristal líquido	786.432 pixels (1024 horizontais x 768 verticais)
Lente	Lente zoom, f = 19~ 23 mm (aproximadamente)
Lâmpada	260W UHB
Altifalante	16W
Alimentação	CA de 100-120V/4,6A, CA de 220-240V/2,1A
Consumo	390 W
Temperaturas-limite	5 ~ 35°C (funcionamento)
Dimensões	400 (larg.) x 98 (alt.) x 318 (prof.) mm * Não inclui as peças salientes. Por favor reporte-se à seguinte figura.
Peso	Aprximadament 4,2kg
Portas	<b>Porta de entrada de computador</b> COMPUTER IN1 .....D-sub 15 pinos mini x1 COMPUTER IN2 .....D-sub 15 pinos mini x1 <b>Porta de saída de computador</b> MONITOR OUT .....D-sub 15 pinos mini x1 <b>Porta de entrada vídeo</b> Y, Cb/Pb, Cr/Pr (Componente vídeo) ..... RCA x3 S-VIDEO..... mini DIN 4 pinos x1 VIDEO ..... RCA x1 <b>Porta de entrada/saída de áudio</b> AUDIO IN1 .....Estéreo mini x1 AUDIO IN2 .....Estéreo mini x1 AUDIO IN3 (R, L) ..... RCA x2 AUDIO OUT (R, L) ..... RCA x2 <b>Outros</b> CONTROL ..... D-sub 9 pinos x1 REMOTE CONTROL.....Estéreo mini x1
Peças opcionais	<b>Lamp:</b> RLC-053(DT01055) <b>Conjunto de filtros / Controlo remoto por laser e por cabo:</b> Para informação adicional, por favor consulte o seu representante.

## Especificações (continuação)



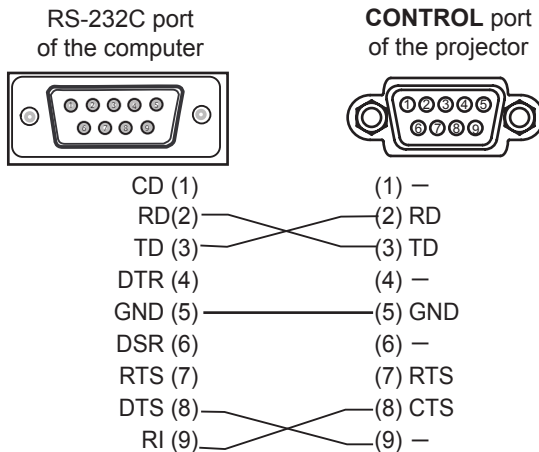
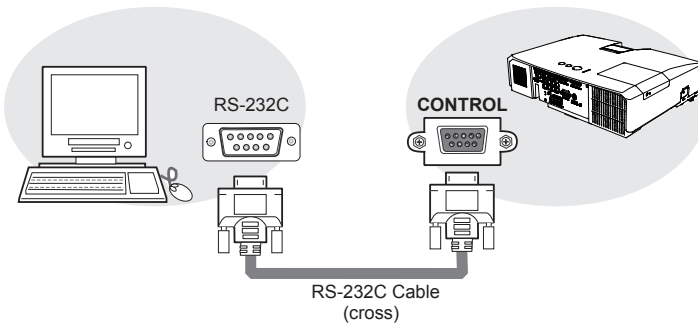
[unidade: mm]

## RS-232C Communication

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

### Connection

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



## Communication settings

### 1. Protocol

19200bps,8N1

### 2. Command format ("h" shows hexadecimal)

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

#### [Header code] [Packet] [Data size]

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

#### [CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication command table.

#### [Action]

Set functional code to byte number 7, 8.

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

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

Refer to the Communication command table.

#### [Type] [Setting code]

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

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

#### (1) ACK reply : 06h

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

#### (2) NAK reply : 15h

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

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

#### (3) Error reply : 1Ch + 0000h

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

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

#### (4) Data reply : 1Dh + xxxxh

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

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

## RS-232C Communication command table

Names		Operation Type	Header				Command Data		
							CRC	Action	Type
Power	Set	OFF	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
		[Example return] 00 00                      01 00                      02 00 [Off]                      [On]                      [Cool down]							
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
		[Example return] 00 00                      01 00                      02 00                      03 00 [Normal]                      [Cover error]                      [Fan error]                      [Lamp error] 04 00                      05 00                      07 00                      08 00 [Temp error]                      [Air flow error]                      [Cold error]                      [Filter error]							
MAGNIFY	Get		BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00
BRIGHTNESS	Get		BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00
BRIGHTNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00
CONTRAST	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00
CONTRAST Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAYLIGHT	BE EF	03	06 00	23 E2	01 00	BA 30	30 00
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
		[Example return] 00 00                      01 00                      04 00                      10 00 [NORMAL]                      [CINEMA]                      [DYNAMIC]                      [CUSTOM] 20 00                      21 00                      22 00                      30 00 [BOARD(BLACK)]                      [BOARD(GREEN)]                      [WHITEBOARD]                      [DAYLIGHT]							

(continued on next page)

## RS-232C Communication command table (continued)

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

(continued on next page)

# RS-232C Communication command table (continued)

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

(continued on next page)



## RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data		
				CRC		Action	Type	Setting Code
COLOR	Get	BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00
COLOR Reset	Execute	BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00
TINT	Get	BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00
TINT Reset	Execute	BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00
SHARPNESS	Get	BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00
SHARPNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00
ACTIVE IRIS	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B 22	01 00	04 33
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB 2F	01 00	04 33
		PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33
	Get	BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20
	Get	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
OVER SCAN	Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00
OVER SCAN Reset	Execute	BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00
V POSITION	Get	BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00
V POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00
H POSITION	Get	BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00
H POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00
H PHASE	Get	BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00

(continued on next page)

# RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data		
					CRC	Action	Type	Setting Code
H SIZE	Get	BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00
H SIZE Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00
AUTO ADJUST	Execute	BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22
	Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22
	Get	BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22
		SMPT240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22
	Get	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20
	Get	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20
		NTSC	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22
		PAL	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22
	Get	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22
		AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22
	Get	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22
	Get	BE EF	03	06 00	5D 77	01 00	10 20	03 00
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20
	Get	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00

(continued on next page)

## RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header					Command Data		
					CRC		Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00
AUTO KEYSTONE V EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
KEYSTONE V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00
ECO MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		ECO	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00
MONITOR OUT - COMPONENT	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	F2 F4	01 00	B5 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	32 F6	01 00	B5 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 B5	01 00	B5 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	C1 F4	02 00	B5 20	00 00
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN1	Get		BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00

(continued on next page)

# RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
VOLUME - COMPUTER IN2	Get	BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00	
VOLUME - COMPONENT	Get	BE EF	03	06 00	01 CC	02 00	65 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 CC	04 00	65 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 CD	05 00	65 20	00 00	
VOLUME - S-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00	
VOLUME - VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00	
VOLUME - AUDIO OUT STANDBY	Get	BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00	
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00	
SPEAKER	Set	ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN1	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPONENT	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00	
AUDIO SOURCE - S-VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
Get	BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00		
AUDIO SOURCE - VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00	

(continued on next page)

**RS-232C Communication command table (continued)**

Names	Operation Type	Header					Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting Code
AUDIO OUT STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00
LANGUAGE *	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00
		POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
	Get		BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
MENU POSITION H	Get		BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00
MENU POSITION H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00
MENU POSITION V	Get		BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00
MENU POSITION V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00

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

(continued on next page)

# RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting Code
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
BLANK On/Off	Set	Get	BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
TEMPLATE On/Off	Set	Get	BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
	ON	ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
C. C. - DISPLAY	Set	Get	BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
	AUTO	AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
C. C. - MODE	Set	Get	BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00
		CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00
C. C. - CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
AUTO KEYSTONE V	Set	OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00
DIRECT ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00

(continued on next page)

# RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
							CRC	Action	Type
AUTO OFF	Get		BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
LAMP TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILTER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
	TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00	
Get		BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00	
MY BUTTON-2	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
	TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00	
Get		BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00	
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AA 3B	01 00	20 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00	
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00	
REMOTE FREQ. HIGH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00	

# Suporte ao Cliente

Para suporte técnico ou manutenção de productos, consulte o quadro abaixo ou entre em contacto com seu revendedor.

**Nota :** Você precisará do número de série do producto.

<b>País/Refião</b>	<b>Site na Web</b>	<b>Telefone</b>
Portugal	<a href="http://www.viewsoniceurope.com">www.viewsoniceurope.com</a>	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/uk/Support/Calldesk.htm">www.viewsoniceurope.com/uk/Support/Calldesk.htm</a>
Brasil	<a href="http://www.viewsonic.com/br/">www.viewsonic.com/br/</a>	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/uk/Support/Calldesk.htm">www.viewsoniceurope.com/uk/Support/Calldesk.htm</a>



# Garantia Limitada

## VIEWSONIC® PROJECTOR

### O que a garantia cobre:

A ViewSonic garante que seus productos estejam isentos de defeitos de material e de fabricação, sob uso normal, durante o período de garantia. Se um producto apresentar defeito de material ou fabricação durante o período de garantia, a ViewSonic, a seu critério exclusivo, irá reparar ou substituir o producto. Productos para reposição ou peças podem incluir peças ou componentes re-manufaturados ou recondicionados.

### Por quanto tempo a garantia é válida:

**América do Norte e América do Sul:** 3 anos para todas as peças, exceto a lâmpada, 3 anos para mão-de-obra, 1 ano para a lâmpada original contando da data da primeira compra.

**Europa:** 3 anos para todas as peças, exceto a lâmpada, 3 anos para mão-de-obra, 1 ano para a lâmpada original contando da data da primeira compra.

**Outras regiões ou países:** Consulte o seu revendedor local ou entre em contato com o escritório da ViewSonic para as informações de garantia.

A garantia da lâmpada está sujeita aos termos e condições, verificação e aprovação. Aplica-se apenas à lâmpada instalada pelo fabricante.

Todas as lâmpadas de reposição adquiridas separadamente são garantidas por 90 dias.

### Quem a garantia protege:

Esta garantia é válida somente para o primeiro comprador consumidor.

### O que a garantia não cobre:

1. Qualquer producto no qual o número de série tenha sido apagado, modificado ou removido.
2. Danos, deterioração ou mau funcionamento resultante de:
  - a. Acidente, uso impróprio, negligência, fogo, água, raios ou outros actos da natureza, modificação não autorizada do producto, ou falha no cumprimento das instruções fornecidas junto com producto.
  - b. Reparo ou tentativas de reparo por pessoa não autorizada pela ViewSonic.
  - c. Quaisquer danos ao producto originados no transporte.
  - d. Remoção ou instalação do producto.
  - e. Causas externas ao producto, como oscilações ou falhas na corrente eléctrica.
  - f. Uso de suprimentos ou peças que não atendam as especificações da ViewSonic.
  - g. Desgaste normal pelo uso.
  - h. Quaisquer outras causas que não estejam relacionadas à defeito do producto.
3. Qualquer producto que apresente uma condição comumente chamada “image burn-in” cujo resultado é uma imagem estática exibida sobre o producto por um extenso período de tempo.
4. Taxas de serviço de remoção, instalação e ajuste.

### Como obter os serviços:

1. Para informações sobre obtenção dos serviços sob garantia, entre em contacto com o Serviço de Atendimento ao Cliente da ViewSonic (por favor, consulte a página “Atendimento ao Cliente”). Você precisará informar o número de série do producto.
2. Para obter serviços de garantia você será solicitado a fornecer (a) o recibo de compra original datado, (b) seu nome, (c) seu endereço, (d) uma descrição do problema (e) o número de série do producto.
3. Leve ou remeta o producto na embalagem original, com frete de devolução pago, a um centro de serviços autorizado ViewSonic ou a ViewSonic.
4. Para informações adicionais ou o nome do centro de serviços ViewSonic mais próximo, entre em contacto com a ViewSonic.

**Limitação das garantias implícitas:**

Não existem garantias, expressas ou implícitas, que se estendam além da descrição aqui contida, incluindo a garantia implícita de comerciabilidade e adequação para uma finalidade em particular.

**Exclusão de danos:**

A responsabilidade da ViewSonic está limitada ao custo do reparo ou substituição do producto. A ViewSonic não deverá ser responsável por:

1. Danos a outras propriedades causados por quaisquer defeitos no producto, danos baseados em inconvenientes, privação do uso do producto, perda de tempo, perda de lucros, perda de oportunidade de negócios, perda de reputação, interferências com relacionamentos comerciais ou outras perdas comerciais, mesmo quando avisada da possibilidade de tais danos.
2. Quaisquer outros danos, sejam incidentais, consequenciais ou de outra forma.
3. Qualquer reclamação contra o cliente por parte de terceiros.

**Efeito do Direito do Estado:**

Esta garantia lhe oferece direitos legais específicos, podendo ainda ter outros direitos, variando de estado para estado. Alguns estados não permitem limitações em relação às garantias implícitas e/ou não permitem a exclusão de danos incidentais ou consequenciais, assim as limitações e exclusões acima poderão ou não se aplicar a você.

**Vendas fora dos EUA. e Canadá:**

Para informações sobre garantia e serviços dos productos ViewSonic vendidos fora dos EUA. e Canadá, entre em contacto com a ViewSonic ou com seu revendedor ViewSonic local.

O período de garantia para este producto na China continental (excluindo Hong Kong, Macau e Taiwan) está sujeito aos termos e condições do Cartão de Garantia de Manutenção.

Os utilizadores da Europa e Russia podem encontrar mais informações sobre a garantia no web site [www.viewsoniceurope.com](http://www.viewsoniceurope.com) na secção Support/Warranty.

