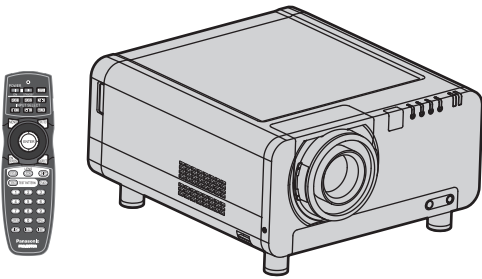


Panasonic®

Istruzioni per l'uso

Proiettore a 3 chip DLP®

Usò commerciale



Modelli n°

PT-D12000E

PT-DZ12000E



Prima di utilizzare l'unità, leggere completamente le presenti istruzioni.

Gentile cliente Panasonic:

Questo libretto d'istruzioni fornisce tutte le istruzioni per l'uso necessarie all'utente. Ci auguriamo che permetta di ottenere delle prestazioni ottimali da questo nuovo prodotto e che l'utente rimanga soddisfatto del proiettore Panasonic DLP® based.

Il numero di serie del prodotto è riportato sulla parte posteriore dello stesso. Si raccomanda di annotarlo nello spazio apposito qui sotto e di conservare questo libretto per un'eventuale richiesta di assistenza tecnica.

Numero di modello: **PT-D12000E/PT-DZ12000E**

Numero di serie:

AVVISO IMPORTANTE PER LA SICUREZZA	4
Precauzioni riguardo la sicurezza d'uso	6
Prima dell'uso	10
Ubicazione e funzione di ogni componente	12
Uso del telecomando	17
Installazione	19
Collegamento	27
Installazione del modulo di ingresso (opzionale)	30
Installazione e rimozione dell'obiettivo di proiezione (opzionale)	36

Proiezione	37
Regolazione dell'obiettivo	40
Memorizzazione dei dati del segnale di ingresso	45
Operazioni di base con il telecomando	48
Menu su schermo	51
Regolazione dell'immagine	54
Regolazione della posizione	60
Uso del MENU AVANZATO	64
Impostazione della LINGUA	69

Impostazioni Opzione display	70
Impostazione proiettore	77
I NELL'I	85
Visualizzazione della schermata di test interna	87
Impostazione sicurezza	88
Uso della funzione di rete	91
Uso del protocollo PJLink™	105
Uso dei terminali seriali	106
Uso del terminale Remote 2	110

Indicazione della spia	111
Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria	112
Sostituzione della lampada	114
Note per l'installazione del supporto al soffitto	116
Prima di richiedere assistenza ... provare a ricontrollare i seguenti punti.	117
Display di autodiagnosi	118
Specifiche	120
Appendice	122
Dimensioni	125
Indice	126

AVVISO IMPORTANTE PER LA SICUREZZA

AVVERTENZA: QUEST'APPARECCHIO DEVE ESSERE MESSO ELETTRICAMENTE A TERRA.

AVVERTENZA: Per evitare danni che possano essere causa di incendi o scosse elettriche, non esporre l'apparecchio a pioggia o umidità.

Ordinanza informativa sul rumore di macchine 3. GSGV, 18 gennaio 1991: il livello di pressione del suono alla posizione d'ascolto dell'operatore deve essere uguale o inferiore a 70 dB (A), in base alla norma ISO 7779.

AVVERTENZA:

- 1) Quando si prevede di non utilizzare l'unità per un periodo prolungato, rimuovere la spina dalla presa a muro.
- 2) Per evitare scosse elettriche, non rimuovere la copertura. All'interno non ci sono componenti che possono essere riparati dall'utente. Per l'assistenza rivolgersi esclusivamente a tecnici specializzati.
- 3) Non rimuovere lo spinotto di messa a terra dalla spina di alimentazione. Questo apparecchio è dotato di una spina di alimentazione tripolare del tipo con messa a terra. La spina entrerà soltanto in una presa di alimentazione del tipo con messa a terra. Questa struttura risponde a una funzione di sicurezza. Se non è possibile inserire la spina nella presa, contattare un elettricista. Non interferire con la funzione della spina di sicurezza.

ATTENZIONE:

Per garantire una continua conformità, osservare le istruzioni per l'installazione in dotazione, le quali includono l'utilizzo di cavi di interfaccia schermati per il collegamento ad un computer oppure ad una periferica.

Pursuant to at the directive 2004/108/EC, article 9(2)
Panasonic Testing Centre
Panasonic Service Europe, a division of
Panasonic Marketing Europe GmbH
Winsbergring 15, 22525 Hamburg, F.R. Germany

IMPORTANTE: SPINA SAGOMATA (solo G.B.)

PER LA SICUREZZA PERSONALE, LEGGERE ATTENTAMENTE QUANTO SEGUE.

Per comodità e sicurezza questo apparecchio è dotato di spina di rete sagomata tripolare. Nella spina è installato un fusibile di 13 ampere. Quando è necessario sostituire il fusibile, assicurarsi che il fusibile di ricambio abbia una taratura di 13 ampere e che sia conforme alle norme ASTA o BS 1362 del BSI.

Controllare che sul corpo del fusibile sia presente il simbolo ASTA  o il simbolo BSI .

Se la presa è dotata di copertura del fusibile asportabile, dopo avere sostituito il fusibile, assicurarsi di rimontarla. In caso di smarrimento della copertura del fusibile, usare la presa solo dopo avere acquistato una nuova copertura. La copertura del fusibile di ricambio può essere acquistata presso un centro di assistenza autorizzato.

Se la spina sagomata fornita non è adatta alle prese di corrente della propria abitazione, si dovrebbe eliminare il fusibile, tagliare la spina e smaltirla in condizioni di sicurezza. In questo caso, se la spina tagliata viene inserita in una presa da 13 ampere, si corre il rischio di forti scosse elettriche.

Se viene montata una spina nuova, attenersi al codice di collegamento illustrato sotto. In caso di dubbi, consultare un elettricista qualificato.

AVVERTENZA: –QUESTO APPARECCHIO DEVE ESSERE MESSO A TERRA.

IMPORTANTE: –I fili del conduttore di rete sono di diversi colori, in base al seguente codice: –

Verde e Giallo:	Terra
Blu:	Neutro
Marrone:	Sotto tensione

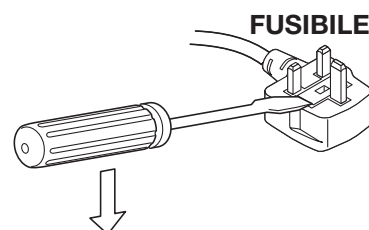
Poiché i colori dei fili del conduttore di rete di questo apparecchio potrebbero non corrispondere con i contrassegni colorati che identificano i morsetti della spina, procedere nel modo seguente.

Il filo di colore VERDE E GIALLO deve essere collegato al morsetto della spina contrassegnato con la lettera E o dal segno di Terra \perp o di colore VERDE o VERDE E GIALLO.

Il filo di colore BLU deve essere collegato al morsetto della spina contrassegnato con la lettera N o di colore NERO.

Il filo di colore MARRONE deve essere collegato al morsetto della spina contrassegnato con la lettera L o di colore ROSSO.

Come sostituire il fusibile: Aprire il compartimento del fusibile con un cacciavite e sostituire il fusibile.



Precauzioni riguardo la sicurezza d'uso

AVVERTENZA

■ Nel caso in cui si verificasse un problema (quale ad esempio l'assenza di immagini) oppure nel caso in cui si notasse fumo o strani odori provenienti dal proiettore, spegnere l'unità e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a muro.

- Se si continuasse a utilizzare il proiettore in tali condizioni, sussiste il rischio di incendi o di scosse elettriche.
- Accertarsi dell'assenza di fumo e quindi contattare un centro di assistenza autorizzato per le riparazioni necessarie.
- Non cercare di riparare il proiettore in quanto tale operazione potrebbe risultare pericolosa.

■ Non installare questo proiettore in una posizione che non possa sostenere il peso del proiettore.

- Se la posizione destinata all'installazione non è abbastanza stabile, il proiettore potrebbe cadere o rovesciarsi con il rischio di infortuni gravi o danni.
- L'operazione di installazione (come il montaggio al soffitto) deve essere eseguita esclusivamente da un tecnico qualificato.
- Un'installazione non eseguita correttamente potrebbe provocare infortuni o scosse elettriche.

■ Nel caso in cui degli oggetti estranei oppure dell'acqua penetrassero all'interno del proiettore oppure in caso di caduta del proiettore o di rottura della struttura, spegnere l'unità e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a muro.

- L'uso prolungato del proiettore in tali condizioni potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
- Contattare un centro di assistenza autorizzato per le riparazioni necessarie.

■ Non coprire il filtro dell'aria, la presa dell'aria e i fori di scarico.

- Il proiettore potrebbe surriscaldarsi al punto di provocare un incendio o danneggiarsi.

■ Non sovraccaricare la presa a muro.

- Il sovraccarico della presa di alimentazione (ad esempio, in caso di utilizzo di un numero eccessivo di adattatori elettrici), potrebbe provocare il surriscaldamento dell'apparecchiatura o incendi.

■ Non rimuovere l'involucro esterno né modificarlo in alcun modo.

- All'interno del proiettore sono presenti alti voltaggi che possono causare incendi o scosse elettriche.
- Per qualsiasi intervento di controllo, regolazione e riparazione, rivolgersi a un centro di assistenza autorizzato.

■ Pulire il cavo di alimentazione periodicamente per evitare che si ricopra di polvere.

- Se della polvere si accumulasse sul cavo di alimentazione, l'umidità risultante potrebbe danneggiare l'isolante e provocare incendi. Sfilare il cavo di alimentazione dalla presa a muro e pulirlo con un panno asciutto.
- Se si prevede di non utilizzare il proiettore per un prolungato periodo di tempo, sfilare il cavo di alimentazione dalla presa a muro.

■ Non eseguire operazioni che possano danneggiare il cavo di alimentazione oppure la spina dello stesso.

- Non danneggiare il cavo di alimentazione, non modificarlo, non posizionarlo in prossimità di oggetti caldi, non piegarlo eccessivamente, non torcerlo né tirarlo, non appoggiarvi sopra oggetti pesanti o attorcigliarlo.
- Se si utilizza un cavo di alimentazione danneggiato potrebbero verificarsi incendi, scosse elettriche o cortocircuiti.
- Richiedere l'intervento di un centro di assistenza autorizzato per eseguire eventuali riparazioni necessarie al cavo di alimentazione.

■ Non maneggiare il cavo di alimentazione con le mani bagnate.

- L'inosservanza di quanto sopra potrebbe provocare scosse elettriche.

■ Inserire saldamente la spina del cavo di alimentazione nella presa a muro.

- Se la spina non viene inserita correttamente, potrebbero verificarsi incendi o surriscaldamento.
- Non utilizzare spine danneggiate o prese a muro non fissate saldamente.

■ Non collocare il proiettore su superfici instabili.

- Se il proiettore viene collocato su superfici instabili o inclinate, l'apparecchio potrebbe cadere o rovesciarsi, col rischio di infortuni o danni.

■ Non posizionare il proiettore nell'acqua né bagnare il proiettore.

- L'inosservanza di quanto sopra potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

■ Non smontare l'unità lampada.

- Un'eventuale rottura della sezione della lampada può causare lesioni.

■ Non collocare oggetti contenenti liquido sul proiettore.

- Se il proiettore venisse a contatto con l'acqua oppure se dei liquidi penetrassero all'interno del proiettore, sussiste il rischio di incendi o scosse elettriche.
- Se dell'acqua penetrasse all'interno del proiettore, contattare un centro di assistenza autorizzato.

■ Non introdurre oggetti estranei all'interno del proiettore.

- Non inserire oggetti metallici o infiammabili all'interno del proiettore né farli cadere sul proiettore. L'inosservanza di quanto sopra potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

■ Dopo aver rimosso la batteria dal telecomando, tenerla lontana dalla portata dei bambini.

- Se ingerita, la batteria può causare morte per soffocamento.
- In caso di ingerimento della batteria, rivolgersi immediatamente ad un medico.

■ Non permettere che i terminali + e - della batteria entrino in contatto con oggetti metallici come collane o forcine per i capelli.

- La mancata osservanza di quanto sopra può causare perdite, surriscaldamento, esplosione o principio di incendio da parte della batteria.
- Conservare la batteria in un sacchetto di plastica e tenerla lontano dagli oggetti metallici.

■ Prima dello smaltimento, isolare la batteria con del nastro o simili.

- Nel caso in cui la batteria entrasse in contatto con oggetti metallici o con altre batterie, potrebbe prendere fuoco oppure esplodere.

■ La sostituzione della lampada dovrebbe essere eseguita esclusivamente da un tecnico qualificato.

- L'unità lampada contiene gas ad alta pressione. Se maneggiata in modo errato, potrebbero verificarsi malfunzionamenti.
- Se lasciata cadere o urtare altri oggetti, l'unità lampada può danneggiarsi facilmente con conseguente rischio di infortuni o guasti.

■ Durante l'installazione al soffitto, assicurarsi di utilizzare il cavo accessorio (da installare in una posizione diversa da quella della staffa di montaggio a soffitto) e le viti ad occhiello come misura preventiva aggiuntiva contro eventuali cadute del proiettore.

- In caso di installazione in condizioni non sufficientemente sicure, sussiste il rischio di incidenti.

■ Non posizionare dei set uno sull'altro.

- In caso contrario, sussiste il rischio di incidenti.

■ Non utilizzare il proiettore quando il copriobiettivo di proiezione è ancora attaccato all'obiettivo di proiezione (venduto separatamente).

- In caso di inosservanza di tale norma, sussiste il rischio di incendi.

Precauzioni riguardo la sicurezza d'uso (segue)

■ **Non guardare attraverso l'obiettivo mentre il proiettore è in funzione.**

- L'obiettivo del proiettore emette luce di elevata intensità. Fissare direttamente tale luce può danneggiare la vista.

■ **Non esporre la pelle al fascio di luce mentre il proiettore è in uso.**

- L'obiettivo del proiettore emette una luce potente, in grado di provocare lesioni o danni alla pelle se esposta direttamente.

Attenzione

■ **Non installare il proiettore in luoghi umidi o polverosi o soggetti a fumo o vapore.**

- L'uso del proiettore in tali condizioni potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

■ **Per scollegare il cavo di alimentazione, afferrare la spina, non il cavo.**

- Se il cavo di alimentazione viene tirato, questo potrebbe danneggiarsi, con conseguente rischio di incendi, scosse elettriche o cortocircuiti.

■ **Scollegare sempre tutti i cavi prima di spostare il proiettore.**

- Se il proiettore viene spostato con cavi ancora collegati, questi potrebbero danneggiarsi, con il rischio di incendi o scosse elettriche.

■ **Non collocare oggetti pesanti sul proiettore.**

- L'inosservanza di quanto sopra potrebbe rendere instabile il proiettore. La caduta del proiettore può provocare danni o infortuni.

■ **Non mettere in cortocircuito, non riscaldare e non smontare la batteria, né gettarla in acqua o fuoco.**

- La mancata osservanza di quanto sopra può causare surriscaldamento, perdite, esplosione o principio di incendio da parte della batteria, con conseguente rischio di ustioni o altre lesioni.

■ **Quando si inserisce la batteria, accertarsi che le polarità (+ e -) siano disposte correttamente.**

- Se la batteria non viene inserita in modo corretto, la stessa potrebbe esplodere o subire perdite, con conseguenti possibili incendi, lesioni o contaminazione del vano batteria e dell'area circostante.

■ **Utilizzare esclusivamente la batteria specificata.**

- Nel caso in cui venisse utilizzata una batteria non adatta, sussiste il rischio di esplosione o perdite della stessa, con conseguenti possibili incendi, lesioni e contaminazione del vano batteria e dell'area circostante, nonché il rischio di ustioni e danni.

■ **Non avvicinare le mani o altri oggetti all'uscita di aerazione.**

- Dall'uscita di aerazione viene emessa aria a temperatura elevata. Non avvicinare mani, viso oppure altri oggetti che non sopportino alte temperature.

■ **Non utilizzare la vecchia unità lampada.**

- Sussiste il rischio di rottura della sezione della lampada.

■ **La sostituzione dell'unità lampada dovrebbe essere eseguita soltanto dopo un completo raffreddamento. In caso contrario, sussiste il rischio di ustioni.**

■ **Scollegare la spina del cavo di alimentazione dalla presa a muro per precauzione prima di eseguire le operazioni di pulizia.**

- L'inosservanza di quanto sopra potrebbe provocare scosse elettriche.

■ Richiedere a un centro di assistenza autorizzato un intervento di pulizia all'interno del proiettore almeno una volta l'anno.

- Se della polvere si accumula all'interno del proiettore e non viene rimossa, potrebbero verificarsi incendi o problemi operativi.
- Si consiglia di pulire l'interno del proiettore prima dell'arrivo della stagione umida. Richiedere al più vicino centro di assistenza autorizzato un intervento di pulizia quando necessario. Richiedere al centro di assistenza autorizzato il preventivo di spesa per l'intervento di pulizia.

■ Non raggiungere le aperture dietro l'obiettivo ottico, durante i movimenti verticale ed orizzontale dell'obiettivo sussiste il rischio di lesioni.**■ Nel quadro di un impegno per la salvaguardia dell'ambiente, si raccomanda di riconsegnare le unità non riparabili al proprio rivenditore oppure ad una impresa di riciclaggio.****■ Non utilizzare il proiettore con i piedini regolabili oppure il copriobiettivo di proiezione rimossi.**

- In caso di mancata osservanza di quanto sopra, sussiste il rischio di cattivo funzionamento delle unità e di conseguenti incidenti.

Prima dell'uso

Accessori

Verificare che l'imballaggio del proiettore contenga tutti gli accessori indicati di seguito.

Telecomando [N2QAYB000076 × 1]	Batterie (AA) per il telecomando	Cavo di alimentazione		Staffa per prevenzione cadute	
		Per GB [K2CT3YY00014 × 1]	Per regione continentale [K2CM3YY00007 × 1]	Vite ad occhiello [TPAHE86 × 4]	Filo [TTRA0143 × 4]
					

Precauzioni durante lo spostamento del proiettore

L'obiettivo di proiezione è sensibile a vibrazioni ed urti. Assicurarsi di rimuovere sempre l'obiettivo durante il trasporto.

Precauzioni durante la configurazione

Durante l'installazione del prodotto, assicurarsi di osservare le seguenti precauzioni.

- **Dopo l'installazione dell'obiettivo di proiezione, assicurarsi di installare il copriobiettivo di proiezione.**
In caso contrario, della polvere si depositerà all'interno del proiettore con conseguente rischio di problemi all'unità.
- **Evitare di installare il prodotto in un luogo esposto a vibrazioni od urti.**
Se il proiettore viene installato in un luogo soggetto a vibrazioni trasmesse da un motore e simili oppure viene installato in un veicolo, l'unità può essere soggetta a vibrazioni od urti che possono danneggiare i componenti interni, causando dei malfunzionamenti. Installare il prodotto in un luogo privo di vibrazioni od urti.
- **Non installare il proiettore in prossimità di linee di alimentazione ad alta tensione o meccanismi di alimentazione.**
Se installato in prossimità di linee elettriche ad alta tensione oppure di meccanismi di alimentazione, il prodotto può essere soggetto a interferenze.
- **Non posizionare il proiettore su un foglio di vinile oppure su tappeti.**
Nel caso in cui un foglio di vinile venga aspirato e blocchi la presa del filtro dell'aria, la temperatura può aumentare, innescando un circuito di protezione che spegnerà l'unità.
- **Per l'installazione a soffitto del proiettore, assicurarsi di rivolgersi ad un tecnico specializzato.**
Nel caso in cui si desideri eseguire l'installazione a soffitto, acquistare l'accessorio opzionale per fissaggio (per soffitti alti: modello n° ET-PKD100H) (per soffitti bassi: modello n° ET-PKD100S) e rivolgersi ad un tecnico specializzato per l'installazione.
- **Non collocare il proiettore ad un'altitudine superiore a 2 700 m sul livello del mare. Se l'unità viene utilizzata a più di 1 400 m sul livello del mare, impostare la "MODALITÀ ALTA QUOTA" descritta alla pagina 78 su "ON".**
In caso contrario la durata operativa del prodotto può risultare inferiore.
- **Se il proiettore viene utilizzato e installato a un angolo di 30° superiore a quello orizzontale in direzione verticale, impostare il parametro "ORIENTAMENTO", descritto a pagina 78, su "VERTICALE".**

Note sull'uso

■ Per la visualizzazione di immagini nitide:

- Se la luce esterna oppure l'illuminazione interferisce con la superficie dello schermo, le immagini non saranno percepite come nitide e ad alto contrasto. Oscurare le finestre, spegnere le luci in prossimità dello schermo oppure adottare altre misure adatte allo scopo.
- In rari casi, può verificarsi un disturbo sullo schermo a causa della presenza di aria calda proveniente dalla porta di scarico, a seconda dell'ambiente. Assicurarsi che di fronte all'unità non siano presenti altri dispositivi che causino il ricircolo dell'aria di scarico proveniente dall'unità o da un'apparecchiatura vicina.

■ Non toccare la superficie dell'obiettivo di proiezione a mani nude.

Nel caso in cui delle impronte digitali oppure delle macchie vengano lasciate sulla superficie dell'obiettivo di proiezione, queste vengono ingrandite e proiettate sullo schermo. Non toccare l'obiettivo a mani nude. Quando il proiettore non è in uso, coprire l'obiettivo con l'apposito copriobiettivo in dotazione.

■ Chip DLP

I chip DLP sono realizzati con una tecnologia ad altissima precisione. È opportuno notare che, in rari casi, i pixel potrebbero essere mancanti o costantemente accesi. Tuttavia, questo fenomeno non implica un malfunzionamento.

■ Lampada

Come sorgente di illuminazione di questo prodotto, viene utilizzata una lampada al mercurio ad alta pressione interna. Una lampada al mercurio ad alta pressione presenta le seguenti caratteristiche:

- Può esplodere con un forte rumore oppure terminare la durata di servizio a causa di urti, difetti o deterioramento per ore di lavoro.
- La durata di servizio della lampada al mercurio varia a seconda di differenze individuali oppure delle condizioni di uso. In particolare, frequenti e/o ripetuti accensioni e spegnimenti ne influenzeranno sensibilmente la durata di servizio.
- In rari casi, la lampada potrebbe esplodere poco dopo l'inizio della proiezione.
- La possibilità di esplosione aumenta se la lampada viene utilizzata oltre la scadenza per la sostituzione.
- Se la lampada esplose, il gas contenuto all'interno fuoriesce con un aspetto simile a fumo.
- Procurarsi in anticipo una lampada di ricambio.

■ Manutenzione

Prima della pulizia, assicurarsi di rimuovere la spina del cavo di alimentazione dalla presa.

• Utilizzare un panno morbido e pulito per pulire la parte esterna dell'unità.

Utilizzare un panno morbido inumidito con acqua tiepida per eliminare tracce di olio. Non utilizzare solventi come benzene, diluenti, alcol, detersivi per cucine o panni imbevuti di sostanze chimiche. L'involucro esterno potrebbe deformarsi o perdere la vernice.

• Non pulire la superficie dell'obiettivo con un panno lanuginoso oppure impolverato.

Nel caso in cui si depositi della polvere sull'obiettivo, questa sarà ingrandita e proiettata sullo schermo. Per rimuovere la polvere, utilizzare un panno morbido e pulito.

ATTENZIONE:

Se il proiettore viene collegato a un PC o a un dispositivo esterno, utilizzare il cavo di alimentazione in dotazione con il dispositivo corrispondente e un cavo di interfaccia schermato disponibile sul mercato.

Smaltimento

Per smaltire il prodotto, contattare le autorità competenti o il rivenditore più vicino per informazioni sulla procedura di smaltimento corretta.

Note sulla sicurezza

Se si utilizza la funzione di rete del prodotto, esiste la possibilità di incorrere nei seguenti rischi.

- Diffusione di dati personali attraverso il prodotto
- Uso non autorizzato del prodotto da parte di terzi, anche con intenzioni nocive
- Interferenze o interruzioni del prodotto da parte di terzi

Adottare sempre opportune misure di sicurezza. (pagg. 88-94)

- Utilizzare una password il più possibile difficile da indovinare.
- Cambiare regolarmente la password.
- Panasonic e le società affiliate non richiedono mai la password agli utenti.

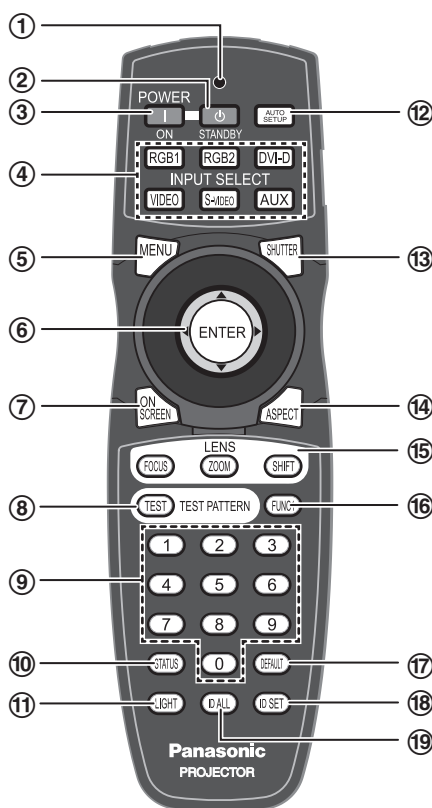
Qualora si ricevesse una richiesta diretta a tale proposito, non comunicare la password.

- Utilizzare una rete protetta con opportune misure di sicurezza, per esempio un firewall.
- Impostare una password e opportune limitazioni sugli utenti abilitati all'accesso.

Ubicazione e funzione di ogni componente

Telecomando

■ Vista anteriore



① Indicatore di funzionamento del telecomando

L'indicatore lampeggia alla pressione di qualsiasi pulsante del telecomando.

② Pulsante POWER STANDBY ···· (pagg. 37, 39)

Quando il proiettore si trova nel modo di proiezione con l'interruttore MAIN POWER sul lato "I", questo pulsante porta il proiettore nel modo standby.

③ Pulsante POWER ON ······ (pag. 38)

Quando il proiettore si trova nel modo standby con l'interruttore MAIN POWER sul lato "I", questo pulsante porta il proiettore nel modo di proiezione.

④ Pulsante di selezione ingresso (RGB1, RGB2, DVI-D, VIDEO, S-VIDEO, AUX) ······ (pag. 48)

Consente di commutare tra le porte di ingresso RGB1, RGB2, DVI-D, VIDEO, S-VIDEO e AUX (modulo di ingresso opzionale).

⑤ Pulsante MENU ······ (pagg. 51, 53)

Utilizzare questo pulsante per tornare alla schermata precedente quando è visualizzato il sottomenu. Tenendolo premuto per almeno 3 secondi mentre l'indicazione su schermo è disattiva, lo stato disattivo viene annullato.

⑥ Pulsanti freccia ▲▼◀▶ ······ (pagg. 53, 88)

Consentono di selezionare una voce sulla schermata del menu, di modificare le impostazioni e di regolare il livello. Consentono altresì di inserire la password di "SECURITY".

Pulsante ENTER ······ (pag. 53)

Consente di eseguire una selezione nel menu o di svolgere una funzione.

⑦ Pulsante ON SCREEN ······ (pag. 48)

Consente di attivare e disattivare la funzione di indicazione su schermo.

⑧ Pulsante TEST PATTERN ······ (pag. 49)

Visualizza la schermata di test.

⑨ Pulsanti numerici (0-9) ······ (pagg. 18, 84)

Questi pulsanti vengono utilizzati per sistemi nei quali vengono utilizzati più proiettori. Consentono di inserire numeri ID durante la selezione di un ID e, se necessario, vengono altresì utilizzati dal personale di servizio per inserire password.

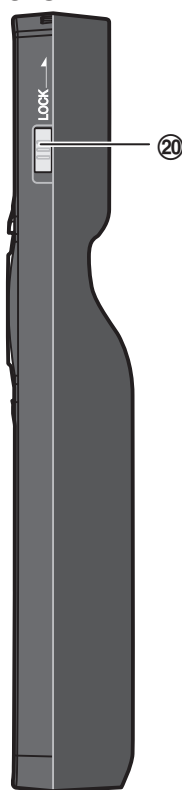
⑩ Pulsante STATUS ······ (pag. 48)

Consente di visualizzare informazioni sul proiettore. Può altresì essere utilizzato per inviare informazioni riguardanti lo stato del proiettore via e-mail.

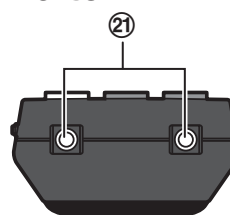
⑪ Pulsante LIGHT ······ (pag. 49)

Alla pressione di questo pulsante, viene attivata l'illuminazione dei pulsanti del telecomando. L'illuminazione viene disattivata 10 secondi dopo l'ultima operazione eseguita sul telecomando.

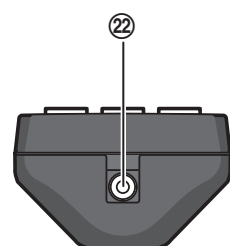
■ **Vista laterale**



■ **Vista dall'alto**



■ **Vista dal basso**



⑫ **Pulsante AUTO SET UP** (pag. 49)

La pressione di questo pulsante durante la proiezione consente di correggere automaticamente il posizionamento dell'immagine sullo schermo. Quando viene attivata la funzione di impostazione automatica, il messaggio "AVANTI..." viene visualizzato sullo schermo.

⑬ **Pulsante SHUTTER** (pag. 48)

La pressione di questo pulsante consente di oscurare temporaneamente l'immagine.

⑭ **Pulsante ASPECT** (pag. 50)

Commuta il rapporto aspetto dell'immagine.

⑮ **Pulsante LENS (FOCUS, ZOOM, SHIFT)** (pag. 40)

Consente di regolare l'obiettivo di proiezione.

⑯ **Pulsante Funzione1 (FUNC1)** (pag. 49)

Consente di controllare le funzioni impostate in "FUNC1" della schermata "IMPOSTAZIONI PROIETTORE" dal MENU PRINCIPALE.

⑰ **Pulsante DEFAULT** (pag. 53)

Premere questo pulsante per riportare l'impostazione della voce selezionata nel menu all'impostazione predefinita dal fabbricante.

⑱ **Pulsante ID SET** (pagg. 18, 77)

Quando nel sistema vengono utilizzate due o più unità principali, questo pulsante specifica l'ID del telecomando.

⑲ **Pulsante ID ALL** (pagg. 18, 77)

Quando nel sistema vengono utilizzate due o più unità principali, questo pulsante commuta al modo per un controllo simultaneo con un unico telecomando.

⑳ **Pulsante LOCK**

Consente di evitare operazioni non intenzionali del proiettore che possono verificarsi con una pressione accidentale dei pulsanti e di evitare il consumo delle batterie del telecomando.

㉑ **Finestrella del trasmettitore del telecomando**

Utilizzare il telecomando puntando alla finestrella del ricevitore del telecomando sull'unità principale.

㉒ **Terminale cablato del telecomando** ··· (pag. 18)

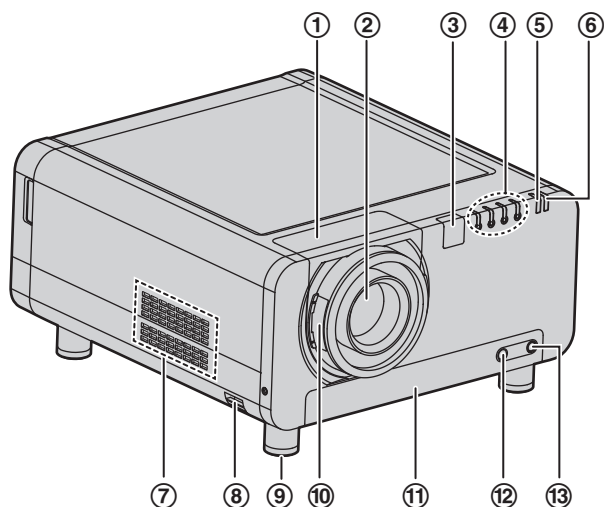
Per utilizzare un terminale di uscita cablato, collegare il telecomando e l'unità principale tramite cavo (venduto separatamente).

Nota

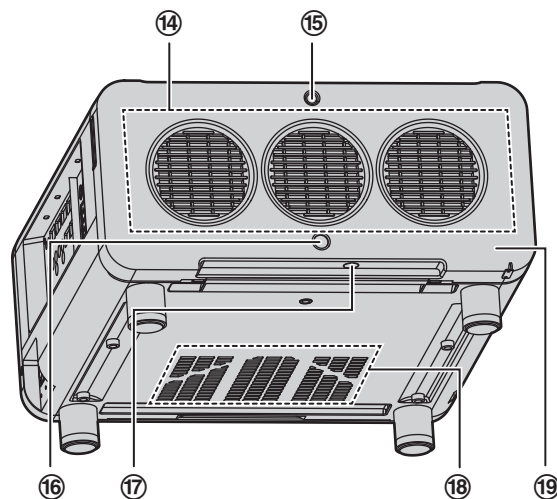
- Il pulsante AUX per la commutazione degli ingressi è disattivato quando non è collegato un modulo di ingresso opzionale.

Unità principale del proiettore

■ Fronte

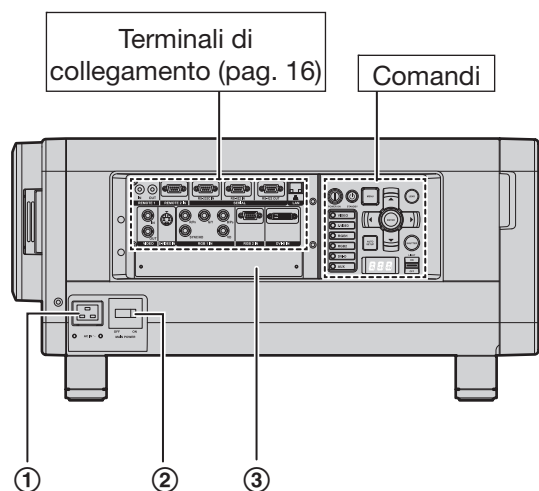


■ Retro

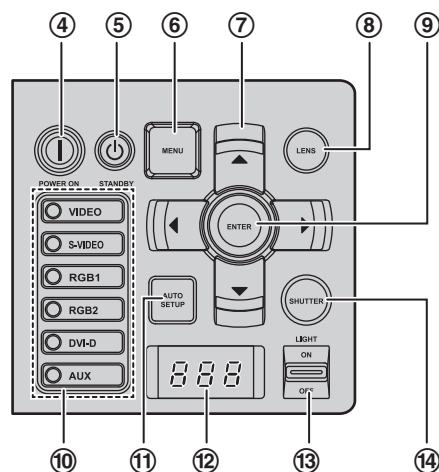


- ① **Copriobiettivo di proiezione** (pag. 36)
- ② **Obiettivo di proiezione (opzionale)**
Obiettivo per la proiezione di immagini sullo schermo.
- ③ **Finestrella (anteriore) del ricevitore del telecomando** (pag. 17)
Questa finestrella riceve il segnale emesso dal telecomando.
- ④ **Spie LAMP (LAMP1, LAMP2, LAMP3, LAMP4)** ... (pag. 111)
Si illuminano quando è necessario sostituire l'unità lampada. Lampeggiano altresì al verificarsi di anomalie nel circuito della lampada.
- ⑤ **Spia della temperatura (TEMP)** (pag. 111)
L'illuminazione oppure il lampeggio di questa spia indica un'anomalia nella temperatura interna.
- ⑥ **Spia di indicazione dell'alimentazione** (pag. 37)
La spia si illumina in rosso quando l'interruttore MAIN POWER è su "I" (on). Cambia in verde alla pressione del pulsante POWER ON del telecomando o dell'unità principale.
- ⑦ **Fori di presa d'aria**
Non coprire tali fori.
- ⑧ **Gancio antifurto**
Collegare a questo gancio un cavo antifurto disponibile in commercio.
- ⑨ **Piedino di regolazione del livello** (pag. 20)
Utilizzare questi piedini per regolare l'inclinazione del proiettore.
(I piedini di regolazione sono forniti per le parti anteriore, posteriore, sinistra e destra.)
- ⑩ **Pulsante di blocco del copriobiettivo** · (pag. 36)
Questo pulsante consente di bloccare e sbloccare il coperchio rimovibile dell'obiettivo di proiezione (opzionale).
- ⑪ **Filtro dell'aria** (pag. 112)
- ⑫ **Spia della pulizia del filtro dell'aria** (pagg. 81, 112)
Lampeggia in blu durante la pulizia del filtro dell'aria. Si illumina in rosso al verificarsi di un problema con il filtro dell'aria.
- ⑬ **Vite di fissaggio dell'unità di pulizia del filtro** (pag. 112)
Utilizzata per il fissaggio del coperchio del filtro.
- ⑭ **Fori di scarico dell'aria**
- ⑮ **Vite del coprilampada** (pag. 115)
- ⑯ **Finestrella (posteriore) del ricevitore del telecomando** (pag. 17)
Anche questa finestrella riceve il segnale emesso dal telecomando.
- ⑰ **Finestrella (inferiore) del ricevitore del telecomando** (pag. 17)
Anche questa finestrella riceve il segnale emesso dal telecomando.
- ⑱ **Fori di presa d'aria**
Non coprire tali fori.
- ⑲ **Coprilampada** (pag. 115)
Alloggiamento dell'unità lampada.

■ Vista laterale



■ Comandi



① Terminale AC IN (pag. 37)

Collegare il cavo di alimentazione di linea in dotazione a questa presa.
Non collegare nessun altro cavo a questa presa.

② Interruttore MAIN POWER (pagg. 37-39)

Utilizzare questo interruttore per attivare ("I") e disattivare ("O") l'alimentazione fornita al proiettore.

③ Coperchio della fessura (pag. 31)

Installare qui il modulo di ingresso.

④ Pulsante POWER ON (I) (pagg. 37, 38)

Quando il proiettore si trova nel modo standby con l'interruttore MAIN POWER sul lato "I", questo pulsante porta il proiettore nel modo di proiezione.

⑤ Pulsante POWER STANDBY (O) · (pagg. 37, 39)

Quando il proiettore si trova nel modo di proiezione con l'interruttore MAIN POWER sul lato "I", questo pulsante porta il proiettore nel modo standby.

⑥ Pulsante MENU (pagg. 51, 53)

Utilizzare questo pulsante per tornare alla schermata precedente quando è visualizzato il sottomenu. Tenendolo premuto per almeno 3 secondi mentre l'indicazione su schermo è disattiva, lo stato disattivo viene annullato.

⑦ Pulsanti freccia ▲ ▼ ◀ ▶ (pagg. 53, 88)

Consentono di selezionare una voce sulla schermata del menu, di modificare le impostazioni e di regolare il livello.
Consentono altresì di inserire la password di "SECURITY".

⑧ Pulsante LENS (pag. 40)

Commuta al modo di regolazione per fuoco dell'obiettivo, zoom e spostamento (posizione).

⑨ Pulsante ENTER (pag. 53)

Consente di eseguire una selezione nel menu o di svolgere una funzione.

⑩ Pulsante di selezione ingresso (VIDEO, S-VIDEO, RGB1, RGB2, DVI-D, AUX) (pag. 48)

Consente di commutare tra le porte di ingresso VIDEO, S-VIDEO, RGB1, RGB2, DVI-D e AUX (modulo di ingresso opzionale).

⑪ Pulsante AUTO SETUP (pag. 49)

La pressione di questo pulsante durante la proiezione consente di correggere automaticamente il posizionamento dell'immagine sullo schermo. Quando viene attivata la funzione di impostazione automatica, il messaggio "AVANTI..." viene visualizzato sullo schermo.

⑫ Display di autodiagnosi (pagg. 118-119)

⑬ Pulsante LIGHT ON/OFF

Questo interruttore consente di illuminare i terminali di collegamento e i comandi.

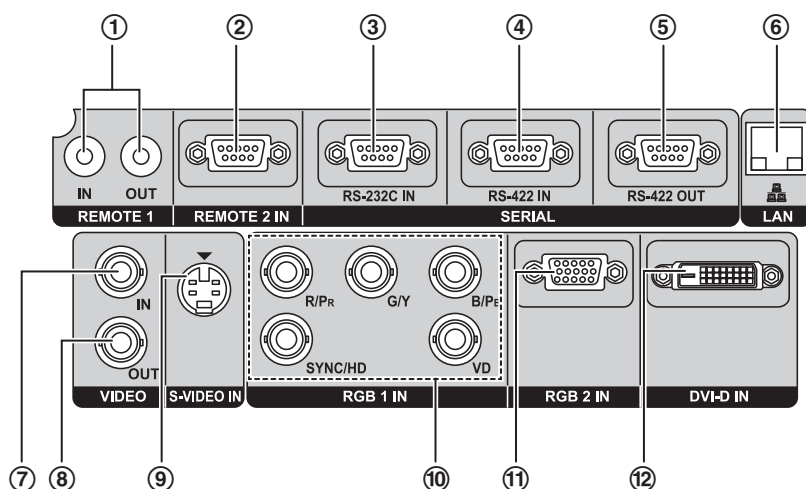
⑭ Pulsante SHUTTER (pag. 48)

La pressione di questo pulsante consente di oscurare temporaneamente l'immagine.

Nota

- Il pulsante AUX per la commutazione degli ingressi è disattivato quando non è collegato un modulo di ingresso opzionale.

Terminali di collegamento



- ① **Terminale REMOTE1 IN/OUT** (pag. 18)
Quando nel sistema vengono utilizzate due o più unità, queste possono essere collegate e controllate con un cavo di telecomando cablato (jack M3).
- ② **Terminale REMOTE2 IN** (pag. 110)
L'unità principale può essere comandata a distanza tramite un circuito di controllo esterno a questo terminale (D-SUB femmina a 9 pin).
- ③ **Terminale SERIAL IN** ··· (pagg. 28-29, 80, 106-109)
Questo terminale è un terminale di ingresso compatibile con RS-232C (commutazione necessaria) per collegare un PC e per comandare esternamente l'unità principale (D-SUB femmina a 9 pin).
- ④ **Terminale SERIAL IN** · (pag. 28-29, 80, 106-109)
Questo terminale è un terminale di ingresso compatibile con RS-422C (commutazione necessaria) per collegare un PC e per comandare esternamente l'unità principale (D-SUB femmina a 9 pin).
- ⑤ **Terminale SERIAL OUT** ···· (pagg. 29, 106-109)
Questo terminale è un terminale di uscita compatibile con RS-422 (commutazione necessaria) per l'invio dei segnali del terminale di ingresso seriale (D-SUB femmina a 9 pin).
- ⑥ **Terminale LAN (10BASE-T/100BASE-TX)** ···· (pagg. 28-29, 93)
Questo terminale viene utilizzato per il collegamento di un cavo LAN.
- ⑦ **Terminale VIDEO IN** (pag. 28)
Terminale di ingresso per segnali video. (BNC)
- ⑧ **Terminale VIDEO OUT** (pag. 28)
Terminale di uscita (active through) per segnali video. (BNC)
- ⑨ **Terminale S-VIDEO IN** (pag. 28)
Terminale di ingresso per segnali S-video (Mini DIN a 4 pin). Questo terminale è compatibile con segnali S1 e passa automaticamente da 16:9 a 4:3 in base alle dimensioni dei segnali di ingresso.
- ⑩ **Terminale RGB (YPbPr) 1 IN** ···· (pagg. 28, 29)
Terminale per l'ingresso di segnali RGB oppure YPbPr. (BNC)
- ⑪ **Terminale RGB2 IN** (pag. 29)
Terminale per l'ingresso di segnali RGB oppure YPbPr (D-SUB femmina a 15 pin).
- ⑫ **Terminale DVI-D IN** (pagg. 28, 29)
Terminale di ingresso per segnali DVI-D.

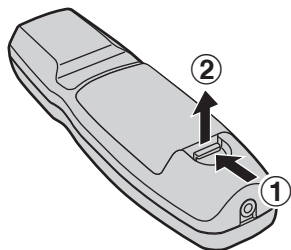
Uso del telecomando

Inserimento delle batterie

Al momento dell'inserimento delle batterie AA in dotazione nel vano batterie del telecomando, assicurarsi che le polarità siano corrette.

1. Aprire il coperchio del vano batterie.

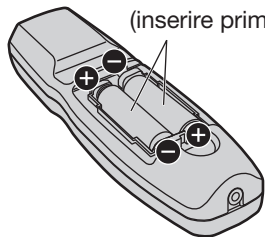
- Aprire il coperchio seguendo i passaggi ① e quindi ② nell'ordine.



2. Inserire le batterie.

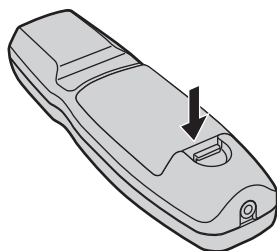
- Nel vano batterie, con le polarità orientate come indicato (+, -) nel vano stesso.

Batterie AA in dotazione
(inserire prima il lato +).



3. Chiudere il coperchio del vano batterie.

- Riposizionare il coperchio del vano batterie e farlo scorrere finché non scatta in posizione.



Attenzione

- Non lasciare cadere il telecomando.
- Non esporre il telecomando ad alcun liquido.
- Non utilizzare batterie NiCd.
- Rilasciare il pulsante LOCK prima di utilizzare il telecomando (pag. 13).

Campo operativo del telecomando

Il telecomando dovrebbe essere puntato alla finestrella anteriore o posteriore del ricevitore del telecomando sul proiettore (figura 1).

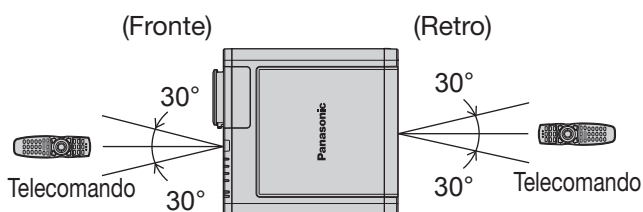
Il raggio di comando è di ca. 30 metri dal ricevitore dei segnali sul fronte e sul retro.

È altresì possibile puntare allo schermo, che rifletterà i comandi alla finestrella del ricevitore del telecomando sul proiettore, come illustrato nella figura 2.

- Quando il telecomando è puntato sullo schermo, il raggio di comando può essere ridotto a causa della perdita ottica per riflesso su schermo.

Figura 1

- Vista dall'alto



- Vista laterale

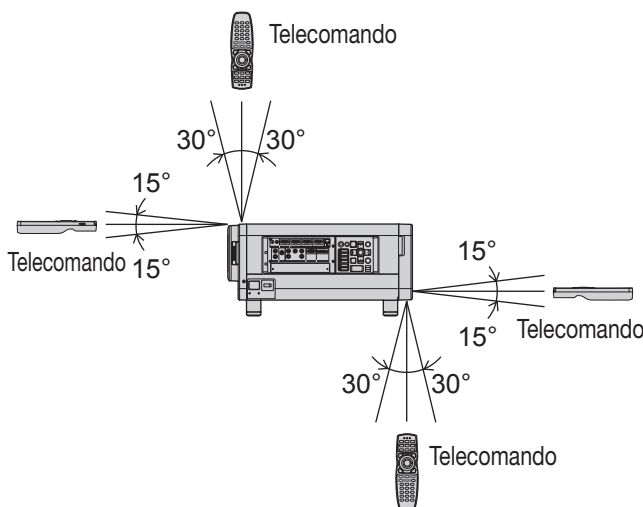
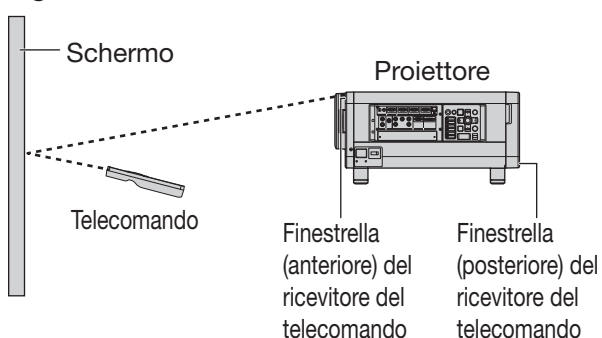


Figura 2



Uso del telecomando (segue)

Nota

- Se è presente un oggetto sul percorso di luce, il telecomando può non funzionare correttamente.
- Il telecomando può non funzionare correttamente in presenza di forti luci ambiente quali ad esempio quelle di lampade a fluorescenza. Posizionare attentamente il proiettore in modo che le finestrelle del ricevitore del telecomando non siano direttamente esposte a luce intensa.

Impostazione del numero ID del proiettore sul telecomando

Ogni proiettore presenta un numero ID e il numero ID del proiettore di controllo deve essere precedentemente impostato sul telecomando in modo che l'utente possa utilizzare il telecomando stesso. (pag. 77) **Alla consegna, il numero ID del proiettore è impostato su "TUTTI". Utilizzare quindi il pulsante ID ALL del telecomando quando si utilizza un unico proiettore.**

- 1. Premere ID SET e, entro 5 secondi, premere i due pulsanti numerici (0-9) che corrispondono al numero ID che è stato impostato per il proiettore.**

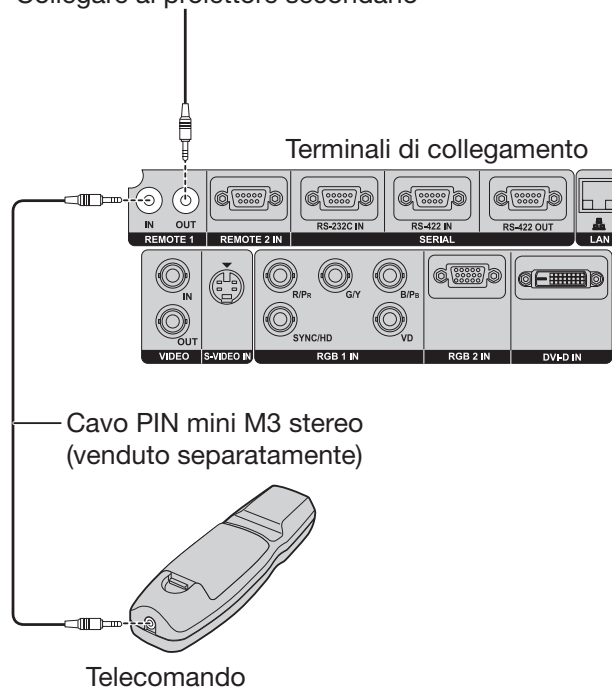
Attenzione

- Non premere inavvertitamente o senza cura il pulsante ID SET poiché il numero ID sul telecomando può essere impostato anche in assenza di un proiettore nelle vicinanze.
- Se entro 5 secondi dalla pressione del pulsante ID SET non si inserisce il numero ID a due cifre, il numero ID rimarrà al numero impostato prima della pressione del pulsante ID SET.
- Il proprio numero ID specificato viene memorizzato nel telecomando fino alla memorizzazione di uno nuovo. Il numero ID verrà tuttavia cancellato allo scaricamento completo delle batterie. Dopo la sostituzione delle batterie, impostare nuovamente lo stesso numero ID.
- Il numero ID può essere impostato su "TUTTI" o da "1" a "64".

Uso di un telecomando cablato

Quando diverse unità principali sono collegate come parte del sistema, collegarle con un cavo a mini jack stereo M3 (venduto separatamente) per comandare simultaneamente le diverse unità con un unico telecomando attraverso il terminale REMOTE1 IN/OUT. È utile utilizzare il telecomando cablato in un ambiente nel quale il percorso di luce sia ostacolato da un oggetto oppure nel quale i dispositivi siano soggetti a luce esterna.

Collegare al proiettore secondario



Attenzione

- Utilizzare un cavo schermato a due fili di lunghezza pari o inferiore a 15 metri. Se la lunghezza del cavo eccede i 15 metri, la schermatura del cavo può non essere sufficiente e il telecomando può non funzionare.

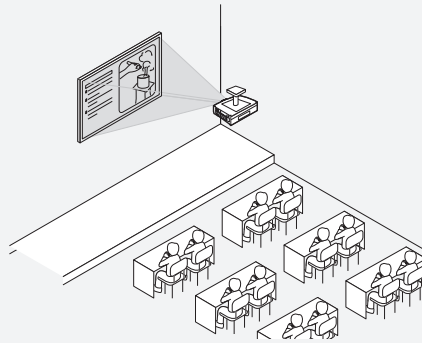
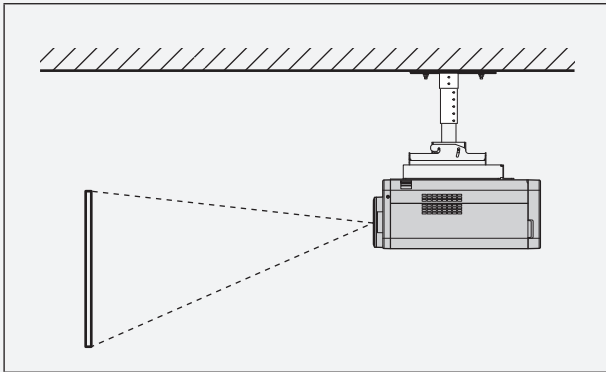
Installazione

Esempi di espansione del sistema

Il proiettore è dotato di una serie di terminali e di accessori opzionali per consentire varie espansioni del sistema. Tutti i terminali sull'unità principale sono dotati sia di ingresso che di uscita. Sono riportati di seguito alcuni esempi di espansione del sistema:

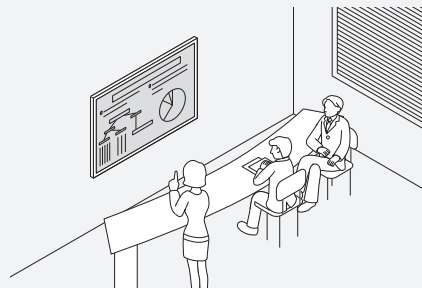
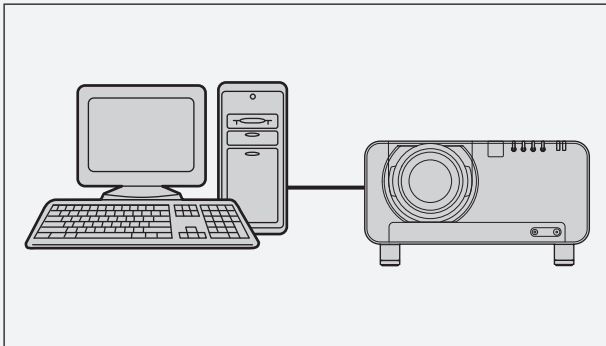
Sistema 1

La staffa opzionale per montaggio a soffitto alto o basso consente di posizionare flessibilmente il proiettore in ambienti specifici.



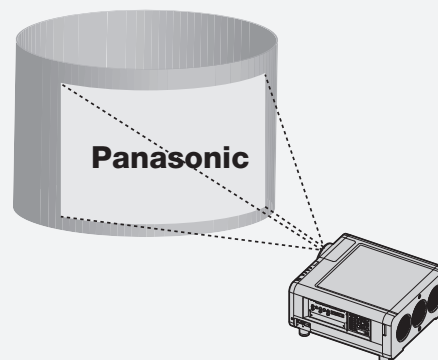
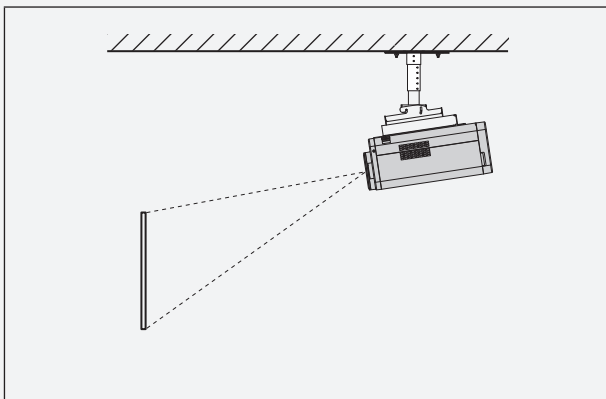
Sistema 2

Collegamento ad un computer tramite il terminale DVI-D IN oppure tramite il modulo di ingresso DVI-D (opzionale).



Sistema 3

È possibile eseguire delle piccole regolazioni tramite la compensazione della distorsione geometrica.

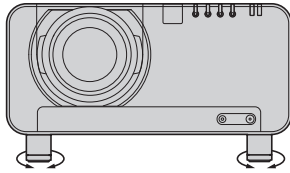


Installazione (segue)

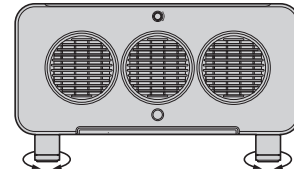
Regolazione dei piedini di regolazione

I quattro piedini montati sulla parte inferiore del proiettore sono regolabili (0 mm–15 mm) e possono essere utilizzati quando la superficie del pavimento non è piana. (pag. 14)

(Fronte)



(Retro)



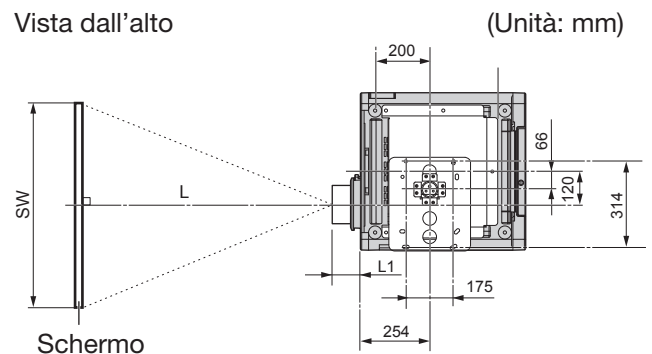
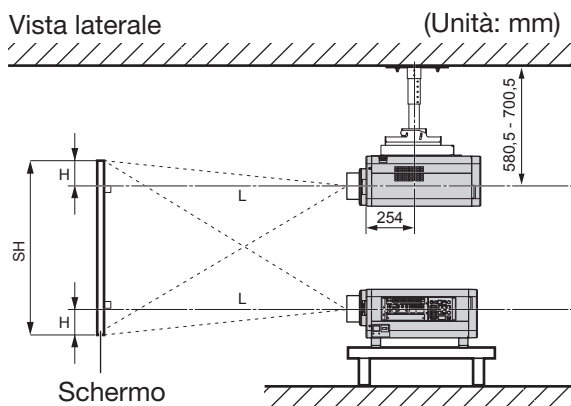
Schema di proiezione

Questo proiettore è in grado di utilizzare quattro schemi di proiezione. Selezionare lo schema più adatto alla propria situazione. Usare il menu IMPOSTAZIONI per selezionare lo schema di proiezione desiderato. (pag. 78)

Posizionamento per l'installazione

Per la programmazione del posizionamento del proiettore e dello schermo, far riferimento alle figure riportate in basso e alle informazioni contenute nella pagina seguente. Dopo aver posizionato il proiettore in modo approssimativo, le dimensioni dell'immagine e il posizionamento verticale dell'immagine possono essere regolati con precisione tramite l'attivazione dell'obiettivo di zoom e del meccanismo di spostamento dell'obiettivo.

● Installazione della staffa di montaggio a soffitto opzionale (ET-PKD100H)

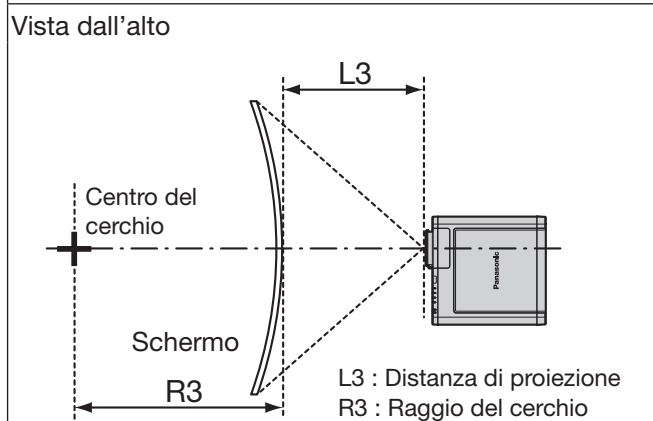
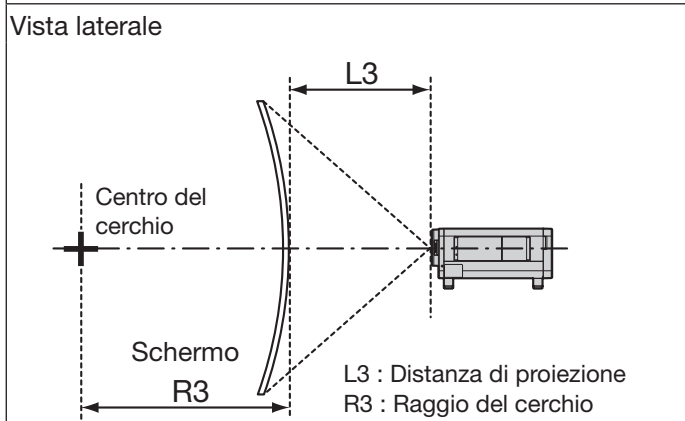
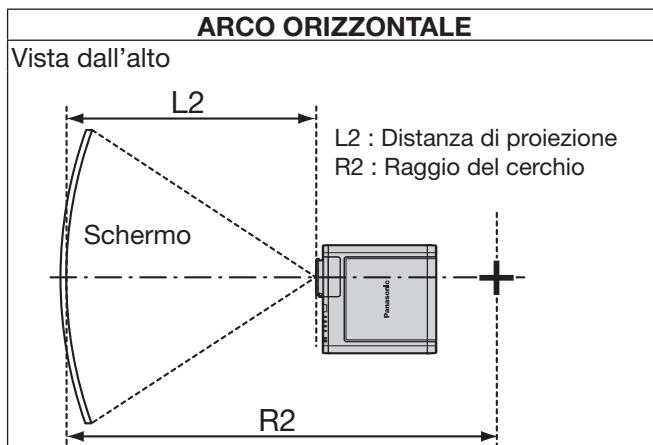
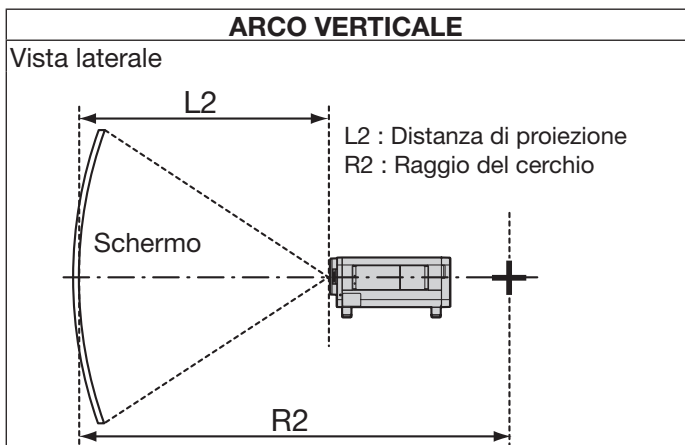
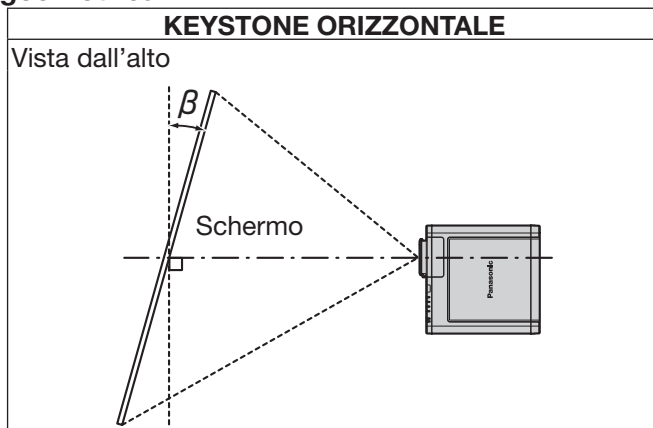
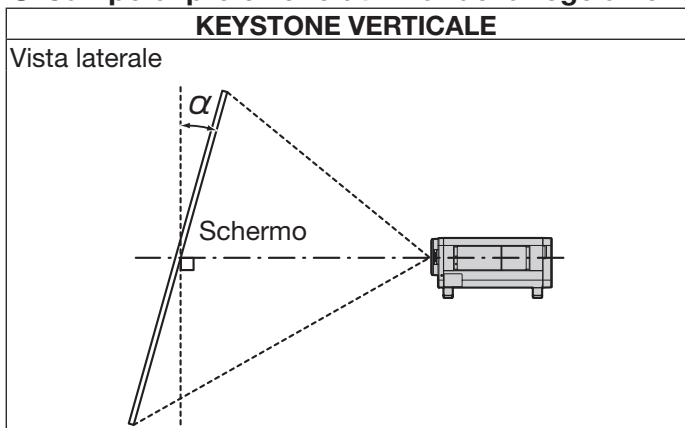


L	Distanza di proiezione
SH	Altezza dell'immagine
SW	Larghezza dell'immagine
H	Distanza verticale tra il livello del centro dell'obiettivo e l'estremità inferiore dell'immagine proiettata

- * Per PT-D12000E: H = da 0 a SH
- Per PT-DZ12000E: H = da $-0,1 \times SH$ a $1,1 \times SH$
- * Se è stato installato l'ET-D75LE5, il valore deve essere tuttavia fissato a $H = SH/2$ sia per il PT-D12000E: che per il PT-DZ12000E. Se è stato installato l'ET-D75LE6, i valori saranno da $H = 0,1 \times SH$ a $0,9 \times SH$ per il PT-D12000E: e da $H = 0$ a SH per il PT-DZ12000E.

Obiettivo	Dimensioni di L1 (approssim.)
ET-D75LE1	62,5
ET-D75LE2	47
ET-D75LE3	50,5
ET-D75LE4	74,4
ET-D75LE5	150,5
ET-D75LE6	160
ET-D75LE8	202,5

● Campo di proiezione utilizzando la regolazione geometrica



Obiettivo	Solo correzione trapezoidale		Quando si usa contemporaneamente la correzione dell'arco e quella trapezoidale				Solo correzione dell'arco	
	Angolo di correzione trapezoidale verticale $\alpha(^{\circ})$	Angolo di correzione trapezoidale orizzontale $\beta(^{\circ})$	Angolo di correzione trapezoidale verticale $\alpha(^{\circ})$	Angolo di correzione trapezoidale orizzontale $\beta(^{\circ})$	Valore minimo $R2/L2$	Valore minimo $R3/L3$	Valore minimo $R2/L2$	Valore minimo $R3/L3$
ET-D75LE1	± 40	± 15	± 5	± 5	1,6	3,2	0,8	1,6
ET-D75LE2	± 40	± 15	± 5	± 5	1,2	2,4	0,6	1,2
ET-D75LE3	± 40	± 15	± 10	± 10	0,8	1,6	0,4	0,8
ET-D75LE4	± 40	± 15	± 10	± 15	0,6	1,0	0,3	0,5
ET-D75LE5	± 22	± 15	± 5	± 5	3,0	6,0	1,5	3,0
ET-D75LE6	± 28	± 10	± 5	± 5	2,4	4,8	1,2	2,4
ET-D75LE8	± 40	± 15	± 10	± 15	0,4	0,8	0,2	0,4

Nota

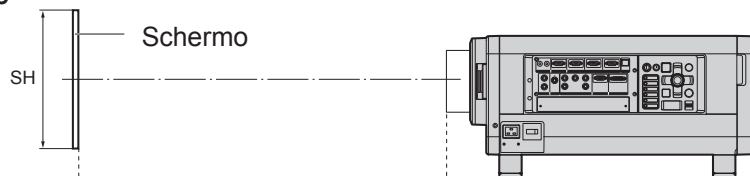
- Se si utilizza la regolazione geometrica e il valore di compensazione è eccessivo, l'intero schermo potrebbe sfocarsi.
- Quando si usa la schermata dell'arco, dare alla suddetta la stessa forma di un arco creato tagliando via una parte di un cerchio completo.

Installazione (segue)

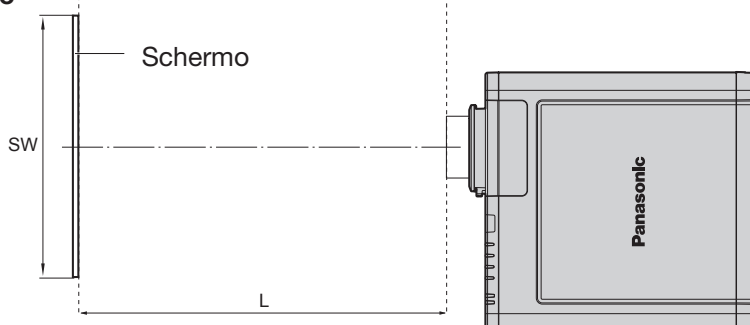
Distanze di proiezione per tipo di obiettivi di proiezione (opzionali)

Ogni tipo di obiettivo opzionale di proiezione richiede una diversa distanza di proiezione per raggiungere le stesse dimensioni di schermo. Scegliere ed acquistare l'obiettivo di proiezione più adatto alle dimensioni dell'ambiente operativo facendo riferimento alle seguenti tabelle e alle distanze di proiezione per tipo di obiettivi di proiezione riportate sulla pagina successiva.

Vista laterale



Vista dall'alto



L : distanza di proiezione
SH : altezza effettiva dello schermo
SW : larghezza effettiva dello schermo

Nota

- Le distanze di proiezione indicate nell'elenco presentano un margine di errore del $\pm 5\%$.
- Se si utilizza la regolazione geometrica, modificare la compensazione in modo da ridurre le dimensioni dello schermo rispetto alle dimensioni specificate.

■ Distanze di proiezione per tipo di obiettivi di proiezione (per PT-DZ12000E)

● Per un rapporto aspetto dello schermo di 16:10 (unità: m)

Tipo di obiettivo			Obiettivo zoom												Obiettivo a fuoco fisso
N° modello dell'obiettivo di proiezione			ET-D75LE1	ET-D75LE2	ET-D75LE3	ET-D75LE4	ET-D75LE8	ET-D75LE6	Distanza di proiezione (L)						ET-D75LE5
Rapporto raggio ¹			1,4-1,8 : 1	1,8-2,8 : 1	2,8-4,6 : 1	4,6-7,4 : 1	7,3-13,8 : 1	0,9-1,1 : 1							0,7 : 1
Dimensioni dello schermo			Distanza di proiezione (L)												
Dimensioni dello schermo (poll.)	Altezza effettiva (SH)	Larghezza effettiva (SW)	Min.		Max.		Min.		Max.		Min.		Max.		Fisso
			Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.			
70	0,942	1,508	2,01	2,69	2,72	4,10	4,11	6,90	6,91	11,06	10,78	20,56	1,35	1,62	0,99
80	1,077	1,723	2,31	3,09	3,12	4,70	4,71	7,90	7,91	12,66	12,37	23,55	1,55	1,86	1,15
90	1,212	1,939	2,61	3,49	3,52	5,30	5,31	8,91	8,91	14,25	13,97	26,54	1,76	2,10	1,30
100	1,346	2,154	2,91	3,89	3,92	5,90	5,91	9,91	9,91	15,85	15,57	29,53	1,96	2,34	1,45
120	1,615	2,585	3,51	4,68	4,73	7,10	7,11	11,91	11,92	19,04	18,76	35,50	2,36	2,82	1,76
150	2,019	3,231	4,40	5,88	5,93	8,90	8,91	14,92	14,93	23,82	23,54	44,47	2,96	3,55	2,22
200	2,692	4,308	5,89	7,87	7,93	11,91	11,92	19,94	19,95	31,80	31,52	59,41	3,97	4,75	2,99
250	3,365	5,385	7,39	9,87	9,93	14,91	14,92	24,95	24,96	39,77	39,49	74,36	4,98	5,96	3,76
300	4,039	6,462	8,88	11,86	11,93	17,91	17,92	29,97	29,98	47,75	47,47	89,30	5,99	7,17	4,53
350	4,712	7,539	10,37	13,86	13,93	20,91	20,92	34,98	34,99	55,72	55,44	104,24	6,99	8,37	
400	5,385	8,616	11,86	15,85	15,94	23,92	23,93	40,00	40,01	63,70	63,42	119,19	8,00	9,58	
500	6,731	10,770	14,85	19,84	19,94	29,92	29,93	50,03	50,04	79,65	79,37	149,08	10,01	11,99	
600	8,077	12,923	17,83	23,82	23,94	35,93	35,94	60,06	60,07	95,60	95,32	178,96	12,03	14,40	

● Per un rapporto aspetto dello schermo di 16:9 (unità: m)

Tipo di obiettivo			Obiettivo zoom												Obiettivo a fuoco fisso		
N° modello dell'obiettivo di proiezione			ET-D75LE1	ET-D75LE2	ET-D75LE3	ET-D75LE4	ET-D75LE8	ET-D75LE6	ET-D75LE5								
Rapporto raggio ^{*1}			1,4-1,8 : 1	1,8-2,8 : 1	2,8-4,6 : 1	4,6-7,4 : 1	7,3-13,8 : 1	0,9-1,1 : 1	0,7 : 1								
Dimensioni dello schermo			Distanza di proiezione (L)														
Dimensioni dello schermo (poll.)	Altezza effettiva (SH)	Larghezza effettiva (SW)	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Fisso		
			70	0,872	1,550	2,07	2,77	2,80	4,21	4,23	7,09	7,10	11,37	11,09	21,14	1,39	1,66
80	0,996	1,771	2,38	3,18	3,21	4,83	4,84	8,13	8,13	13,01	12,73	24,21	1,60	1,91	1,18		
90	1,121	1,992	2,68	3,59	3,62	5,45	5,46	9,16	9,16	14,65	14,37	27,29	1,81	2,16	1,34		
100	1,245	2,214	2,99	4,00	4,04	6,07	6,08	10,19	10,19	16,29	16,01	30,36	2,01	2,41	1,50		
120	1,494	2,657	3,60	4,82	4,86	7,30	7,31	12,25	12,26	19,57	19,29	36,50	2,43	2,90	1,81		
150	1,868	3,321	4,53	6,05	6,09	9,15	9,16	15,34	15,35	24,49	24,21	45,72	3,05	3,65	2,29		
200	2,491	4,428	6,06	8,10	8,15	12,24	12,25	20,50	20,50	32,69	32,40	61,08	4,08	4,89	3,08		
250	3,113	5,535	7,59	10,15	10,21	15,33	15,34	25,65	25,66	40,88	40,60	76,44	5,12	6,13	3,87		
300	3,736	6,641	9,13	12,19	12,27	18,41	18,42	30,81	30,81	49,08	48,80	91,79	6,15	7,37	4,66		
350	4,358	7,748	10,66	14,24	14,32	21,50	21,51	35,96	35,97	57,28	57,00	107,15	7,19	8,61			
400	4,981	8,855	12,19	16,29	16,38	24,58	24,60	41,12	41,12	65,47	65,19	122,51	8,22	9,85			
500	6,226	11,069	15,26	20,39	20,50	30,76	30,77	51,42	51,43	81,87	81,59	153,23	10,29	12,33			
600	7,472	13,283	18,33	24,49	24,61	36,93	36,94	61,73	61,74	98,26	97,98	183,95	12,36	14,81			

● Per un rapporto aspetto dello schermo di 4:3 (unità: m)

Tipo di obiettivo			Obiettivo zoom												Obiettivo a fuoco fisso		
N° modello dell'obiettivo di proiezione			ET-D75LE1	ET-D75LE2	ET-D75LE3	ET-D75LE4	ET-D75LE8	ET-D75LE6	ET-D75LE5								
Rapporto raggio ^{*1}			1,6-2,2 : 1	2,2-3,3 : 1	3,3-5,6 : 1	5,6-8,9 : 1	8,8-16,5 : 1	1,1-1,3 : 1	0,8 : 1								
Dimensioni dello schermo			Distanza di proiezione (L)														
Dimensioni dello schermo (poll.)	Altezza effettiva (SH)	Larghezza effettiva (SW)	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Fisso		
			70	1,067	1,422	2,29	3,06	3,09	4,65	4,66	7,83	7,83	12,54	12,25	23,32	1,54	1,84
80	1,219	1,626	2,63	3,51	3,55	5,33	5,34	8,96	8,97	14,34	14,06	26,71	1,77	2,11	1,31		
90	1,372	1,829	2,96	3,96	4,00	6,01	6,02	10,10	10,10	16,15	15,87	30,09	2,00	2,38	1,48		
100	1,524	2,032	3,30	4,41	4,45	6,69	6,70	11,23	11,24	17,96	17,67	33,47	2,22	2,66	1,66		
120	1,829	2,438	3,98	5,32	5,36	8,05	8,06	13,50	13,51	21,57	21,28	40,24	2,68	3,20	2,00		
150	2,286	3,048	4,99	6,67	6,72	10,09	10,10	16,91	16,92	26,98	26,70	50,39	3,36	4,02	2,53		
200	3,048	4,064	6,68	8,93	8,99	13,49	13,50	22,59	22,59	36,01	35,73	67,31	4,50	5,39	3,40		
250	3,810	5,080	8,37	11,18	11,25	16,89	16,90	28,27	28,27	45,04	44,76	84,23	5,64	6,76	4,27		
300	4,572	6,096	10,06	13,44	13,52	20,29	20,30	33,94	33,95	54,07	53,79	101,14	6,78	8,12	5,14		
350	5,334	7,112	11,75	15,70	15,79	23,69	23,70	39,62	39,63	63,10	62,82	118,06	7,92	9,49			
400	6,096	8,128	13,44	17,96	18,05	27,09	27,10	45,30	45,31	72,13	71,85	134,98	9,06	10,85			
500	7,620	10,160	16,82	22,47	22,58	33,89	33,90	56,65	56,66	90,18	89,91	168,81	11,34	13,58			
600	9,144	12,192	20,20	26,98	27,12	40,69	40,70	68,01	68,02	108,24	107,96	202,65	13,62	16,32			

*1: Il "Rapporto raggio" corrisponde al campo di misurazione approssimativo dalla larghezza dello schermo alla distanza di proiezione.

Installazione (segue)

■ Distanze di proiezione per tipo di obiettivi di proiezione (per PT-D12000E)

● Per un rapporto aspetto dello schermo di 4:3 (unità: m)

Tipo di obiettivo			Obiettivo zoom												Obiettivo a fuoco fisso
N° modello dell'obiettivo di proiezione			ET-D75LE1	ET-D75LE2	ET-D75LE3	ET-D75LE4	ET-D75LE8	ET-D75LE6	ET-D75LE5						
Rapporto raggio ^{*1}			1,5-2,0 : 1	2,0-3,0 : 1	3,0-5,0 : 1	5,0-8,0 : 1	7,9-15,0 : 1	1,0-1,2 : 1	0,8 : 1						
Dimensioni dello schermo			Distanza di proiezione (L)												
Dimensioni dello schermo (poll.)	Altezza effettiva (SH)	Larghezza effettiva (SW)	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Fisso
70	1,067	1,422	2,07	2,77	2,80	4,21	4,23	7,09	7,10	11,37	11,09	21,14	1,39	1,66	1,02
80	1,219	1,626	2,38	3,18	3,21	4,83	4,84	8,13	8,13	13,01	12,73	24,21	1,60	1,91	1,18
90	1,372	1,829	2,68	3,59	3,62	5,45	5,46	9,16	9,16	14,65	14,37	27,29	1,81	2,16	1,34
100	1,524	2,032	2,99	4,00	4,04	6,07	6,08	10,19	10,19	16,29	16,01	30,36	2,01	2,41	1,50
120	1,829	2,438	3,60	4,82	4,86	7,30	7,31	12,25	12,26	19,57	19,29	36,50	2,43	2,90	1,81
150	2,286	3,048	4,53	6,05	6,09	9,15	9,16	15,34	15,35	24,49	24,21	45,72	3,05	3,65	2,29
200	3,048	4,064	6,06	8,10	8,15	12,24	12,25	20,50	20,50	32,69	32,40	61,08	4,08	4,89	3,08
250	3,810	5,080	7,59	10,15	10,21	15,33	15,34	25,65	25,66	40,88	40,60	76,44	5,12	6,13	3,87
300	4,572	6,096	9,13	12,19	12,27	18,41	18,42	30,81	30,81	49,08	48,80	91,79	6,15	7,37	4,66
350	5,334	7,112	10,66	14,24	14,32	21,50	21,51	35,96	35,97	57,28	57,00	107,15	7,19	8,61	
400	6,096	8,128	12,19	16,29	16,38	24,58	24,60	41,12	41,12	65,47	65,19	122,51	8,22	9,85	
500	7,620	10,160	15,26	20,39	20,50	30,76	30,77	51,42	51,43	81,87	81,59	153,23	10,29	12,33	
600	9,144	12,192	18,33	24,49	24,61	36,93	36,94	61,73	61,74	98,26	97,98	183,95	12,36	14,81	

● Per un rapporto aspetto dello schermo di 16:9 (unità: m)

Tipo di obiettivo			Obiettivo zoom												Obiettivo a fuoco fisso
N° modello dell'obiettivo di proiezione			ET-D75LE1	ET-D75LE2	ET-D75LE3	ET-D75LE4	ET-D75LE8	ET-D75LE6	ET-D75LE5						
Rapporto raggio ^{*1}			1,5-2,0 : 1	2,0-3,0 : 1	3,0-5,0 : 1	5,0-8,0 : 1	8,0-15,0 : 1	1,0-1,2 : 1	0,8 : 1						
Dimensioni dello schermo			Distanza di proiezione (L)												
Dimensioni dello schermo (poll.)	Altezza effettiva (SH)	Larghezza effettiva (SW)	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Fisso
70	0,872	1,550	2,26	3,02	3,06	4,60	4,61	7,74	7,75	12,40	12,12	23,06	1,52	1,82	1,12
80	0,996	1,771	2,60	3,47	3,51	5,27	5,28	8,86	8,87	14,18	13,90	26,41	1,75	2,09	1,29
90	1,121	1,992	2,93	3,92	3,95	5,95	5,96	9,99	9,99	15,97	15,69	29,76	1,97	2,36	1,47
100	1,245	2,214	3,27	4,36	4,40	6,62	6,63	11,11	11,11	17,76	17,47	33,10	2,20	2,63	1,64
120	1,494	2,657	3,93	5,26	5,30	7,96	7,97	13,35	13,36	21,33	21,04	39,79	2,65	3,17	1,98
150	1,868	3,321	4,94	6,60	6,64	9,98	9,99	16,72	16,73	26,68	26,40	49,83	3,33	3,98	2,50
200	2,491	4,428	6,61	8,83	8,89	13,34	13,35	22,34	22,34	35,61	35,33	66,56	4,45	5,33	3,36
250	3,113	5,535	8,28	11,06	11,13	16,70	16,71	27,95	27,96	44,54	44,26	83,29	5,58	6,68	4,22
300	3,736	6,641	9,95	13,29	13,37	20,07	20,08	33,57	33,57	53,47	53,19	100,02	6,71	8,03	5,08
350	4,358	7,748	11,62	15,52	15,61	23,43	23,44	39,18	39,19	62,40	62,12	116,75	7,84	9,38	
400	4,981	8,855	13,29	17,76	17,85	26,79	26,80	44,80	44,80	71,33	71,05	133,48	8,96	10,73	
500	6,226	11,069	16,63	22,22	22,33	33,51	33,52	56,03	56,03	89,19	88,91	166,95	11,22	13,43	
600	7,472	13,283	19,97	26,69	26,82	40,24	40,25	67,26	67,26	107,04	106,77	200,41	13,47	16,14	

*1: Il "Rapporto raggio" corrisponde al campo di misurazione approssimativo dalla larghezza dello schermo alla distanza di proiezione.

Se il proiettore viene utilizzato con dimensioni schermo non elencate in questo manuale, verificare le dimensioni (in pollici) della diagonale dello schermo e calcolare la distanza di proiezione in base alle seguenti formule.

■ Formule per il calcolo della distanza di proiezione in base ai tipi di obiettivi (per PT-DZ12000E)

N° modello dell'obiettivo di proiezione		Rapporto raggio	Rapporto aspetto	Formula per la distanza di proiezione (L)
Obiettivo zoom	ET-D75LE1	1,4-1,8 : 1	16:10	Distanza minima : $L = 0,0298 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0760$ Distanza massima: $L = 0,0399 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1004$
		1,4-1,8 : 1	16:9	Distanza minima : $L = 0,0307 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0760$ Distanza massima: $L = 0,0410 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1004$
		1,6-2,2 : 1	4:3	Distanza minima : $L = 0,0338 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0760$ Distanza massima: $L = 0,0451 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1004$
	ET-D75LE2	1,8-2,8 : 1	16:10	Distanza minima : $L = 0,0400 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0795$ Distanza massima: $L = 0,0601 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1064$
		1,8-2,8 : 1	16:9	Distanza minima : $L = 0,0412 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0795$ Distanza massima: $L = 0,0617 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1064$
		2,2-3,3 : 1	4:3	Distanza minima : $L = 0,0453 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0795$ Distanza massima: $L = 0,0680 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1064$
	ET-D75LE3	2,8-4,6 : 1	16:10	Distanza minima : $L = 0,0601 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0958$ Distanza massima: $L = 0,1003 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1216$
		2,8-4,6 : 1	16:9	Distanza minima : $L = 0,0617 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0958$ Distanza massima: $L = 0,1031 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1216$
		3,3-5,6 : 1	4:3	Distanza minima : $L = 0,0680 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0958$ Distanza massima: $L = 0,1136 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1216$
	ET-D75LE4	4,6-7,4 : 1	16:10	Distanza minima : $L = 0,1003 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1158$ Distanza massima: $L = 0,1595 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1013$
		4,6-7,4 : 1	16:9	Distanza minima : $L = 0,1031 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1158$ Distanza massima: $L = 0,1639 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1013$
		5,6-8,9 : 1	4:3	Distanza minima : $L = 0,1136 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1158$ Distanza massima: $L = 0,1806 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1013$
	ET-D75LE8	7,3-13,8 : 1	16:10	Distanza minima : $L = 0,1595 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3862$ Distanza massima: $L = 0,2989 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3598$
		7,3-13,8 : 1	16:9	Distanza minima : $L = 0,1640 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3862$ Distanza massima: $L = 0,3072 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3598$
		8,8-16,5 : 1	4:3	Distanza minima : $L = 0,1806 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3862$ Distanza massima: $L = 0,3383 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3598$
	ET-D75LE6	0,9-1,1 : 1	16:10	Distanza minima : $L = 0,0201 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0566$ Distanza massima: $L = 0,0241 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0736$
		0,9-1,1 : 1	16:9	Distanza minima : $L = 0,0207 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0566$ Distanza massima: $L = 0,0248 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0736$
		1,1-1,3 : 1	4:3	Distanza minima : $L = 0,0228 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0566$ Distanza massima: $L = 0,0273 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0736$
Obiettivo a fuoco fisso	ET-D75LE5	0,7 : 1	16:10	$L = 0,0154 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0835$
		0,7 : 1	16:9	$L = 0,0158 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0835$
		0,8 : 1	4:3	$L = 0,0174 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0835$

Formule per il calcolo della distanza di proiezione in base ai tipi di obiettivi (per PT-D12000E)

N° modello dell'obiettivo di proiezione	Rapporto raggio	Rapporto aspetto	Formula per la distanza di proiezione (L)
Obiettivo zoom	ET-D75LE1	1,5-2,0 : 1	4:3 Distanza minima : $L = 0,0307 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0760$ Distanza massima: $L = 0,0410 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1004$
			16:9 Distanza minima : $L = 0,0334 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0760$ Distanza massima: $L = 0,0446 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1004$
	ET-D75LE2	2,0-3,0 : 1	4:3 Distanza minima : $L = 0,0412 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0795$ Distanza massima: $L = 0,0617 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1064$
			16:9 Distanza minima : $L = 0,0448 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0795$ Distanza massima: $L = 0,0672 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1064$
	ET-D75LE3	3,0-5,0 : 1	4:3 Distanza minima : $L = 0,0617 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0958$ Distanza massima: $L = 0,1031 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1216$
			16:9 Distanza minima : $L = 0,0672 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0958$ Distanza massima: $L = 0,1123 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1216$
	ET-D75LE4	5,0-8,0 : 1	4:3 Distanza minima : $L = 0,1031 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1158$ Distanza massima: $L = 0,1639 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1013$
			16:9 Distanza minima : $L = 0,1123 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1158$ Distanza massima: $L = 0,1786 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,1013$
	ET-D75LE8	7,9-15,0 : 1	4:3 Distanza minima : $L = 0,1640 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3862$ Distanza massima: $L = 0,3072 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3598$
		8,0-15,0 : 1	16:9 Distanza minima : $L = 0,1786 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3862$ Distanza massima: $L = 0,3346 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,3598$
	ET-D75LE6	1,0-1,2 : 1	4:3 Distanza minima : $L = 0,0207 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0566$ Distanza massima: $L = 0,0248 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0736$
			16:9 Distanza minima : $L = 0,0225 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0566$ Distanza massima: $L = 0,0270 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0736$
Obiettivo a fuoco fisso	ET-D75LE5	4:3 $L = 0,0158 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0835$	
		16:9 $L = 0,0172 \times \text{Diagonale schermo (pollici)} - 0,0835$	

Schema delle misure di installazione

Figura 1: dimensioni in caso di utilizzo di una unità

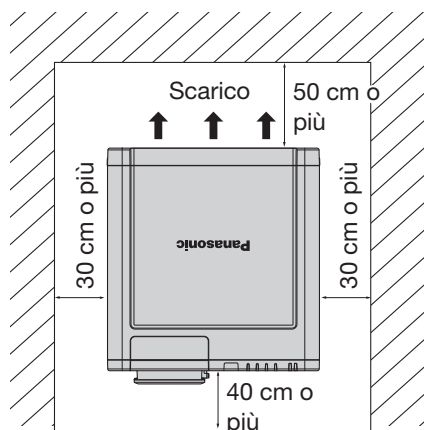


Figura 2: dimensioni in caso di utilizzo di due unità

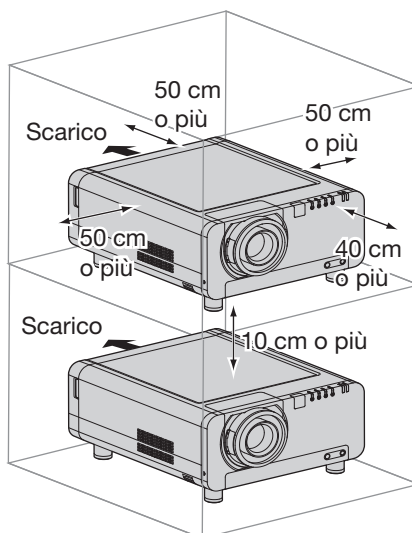
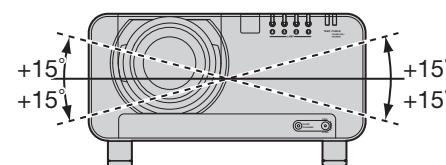


Figura 3: Impostare la direzione della rotazione



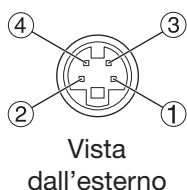
Attenzione

- Lasciare uno spazio di almeno 50 cm in modo da non ostruire l'apertura di ventilazione sul pannello posteriore.
- Installare il proiettore in modo che l'aria possa fluire liberamente sul retro del proiettore senza ostacoli. Lasciare inoltre uno spazio pari o superiore a 30 cm sui lati in modo che l'aria calda emessa dai fori di scarico non venga riassorbita attraverso i fori di presa dell'aria.
- Installare il proiettore lasciando uno spazio di almeno 40 cm davanti allo stesso, in modo da poter permettere la sostituzione del filtro dell'aria.
- Se il proiettore deve essere collocato in una scatola e utilizzato, verificare che la struttura disponga di un condotto o di uno scarico dell'aria. Lasciare liberi gli spazi indicati nella figura 2 e ed assicurarsi che durante il funzionamento la temperatura rimanga compresa tra 0 °C e 35 °C.

Prima di iniziare il collegamento

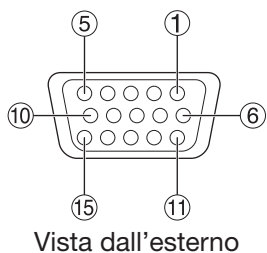
- Prima del collegamento, leggere attentamente il manuale di istruzioni relativo al dispositivo da collegare.
- Prima di collegare i cavi, spegnere l'interruttore di alimentazione dei dispositivi.
- Se il dispositivo non è stato fornito con alcun cavo di collegamento oppure se il dispositivo non è dotato di un cavo opzionale per il collegamento, preparare un cavo di collegamento del sistema necessario adatto al dispositivo.
- I segnali video troppo instabili possono causare tremolii oppure interferenze casuali alle immagini sullo schermo. In tal caso, è necessario collegare un TBC (time base corrector).
- Il proiettore accetta i seguenti segnali: video, S-Video, RGB analogico, DVI-D e segnali compatibili con il modulo di ingresso opzionale (pag. 30).
- Alcuni modelli di PC non possono essere collegati al proiettore.

● I nomi di segnali e pin-out del terminale S-VIDEO IN sono indicati nello schema in basso.



N° pin	Segnale
①	Terra (segnale luminanza)
②	Terra (segnale colore)
③	Segnale luminanza
④	Segnale colore

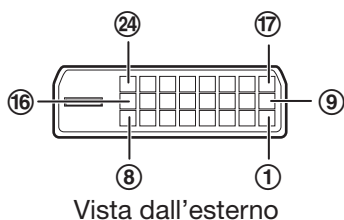
● I nomi di segnali e pin-out del terminale RGB2 IN sono indicati nello schema in basso.



N° pin	Segnale
①	R/P _R
②	G/G • SYNC/Y
③	B/P _B
⑬	HD/SYNC
⑭	VD

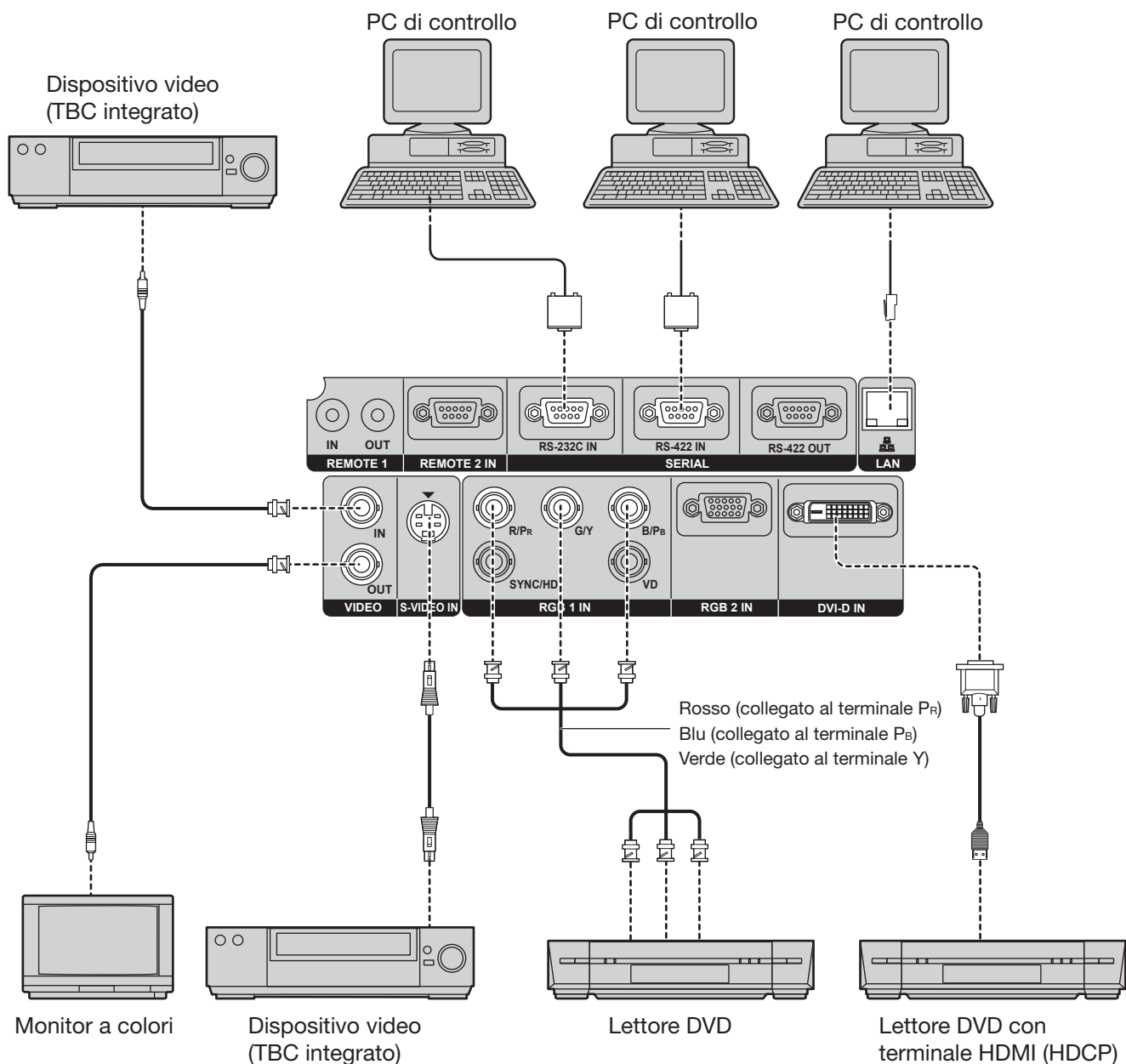
④, ⑨, ⑫, e ⑮ non sono assegnati.
⑤-⑧, ⑩ e ⑪ sono terminali GND.

● I nomi di segnali e pin-out del terminale DVI-D IN sono indicati nello schema in basso.



N° pin	Segnale	N° pin	Segnale
①	Dati T.M.D.S 2-	⑬	
②	Dati T.M.D.S 2+	⑭	+5V
③	Schermo dati T.M.D.S 2 / 4	⑮	Terra
④		⑯	Sensore "hot plug"
⑤		⑰	T.M.D.S data 0-
⑥	Orologio DDC	⑱	T.M.D.S data 0+
⑦	Dati DDC	⑲	Schermo dati T.M.D.S 0 / 5
⑧		⑳	
⑨	Dati T.M.D.S 1-	㉑	
⑩	Dati T.M.D.S 1+	㉒	Schermo orologio T.M.D.S
⑪	Schermo dati T.M.D.S 1 / 3	㉓	Orologio T.M.D.S+
⑫		㉔	Orologio T.M.D.S-

Esempio di collegamento a dispositivi VIDEO



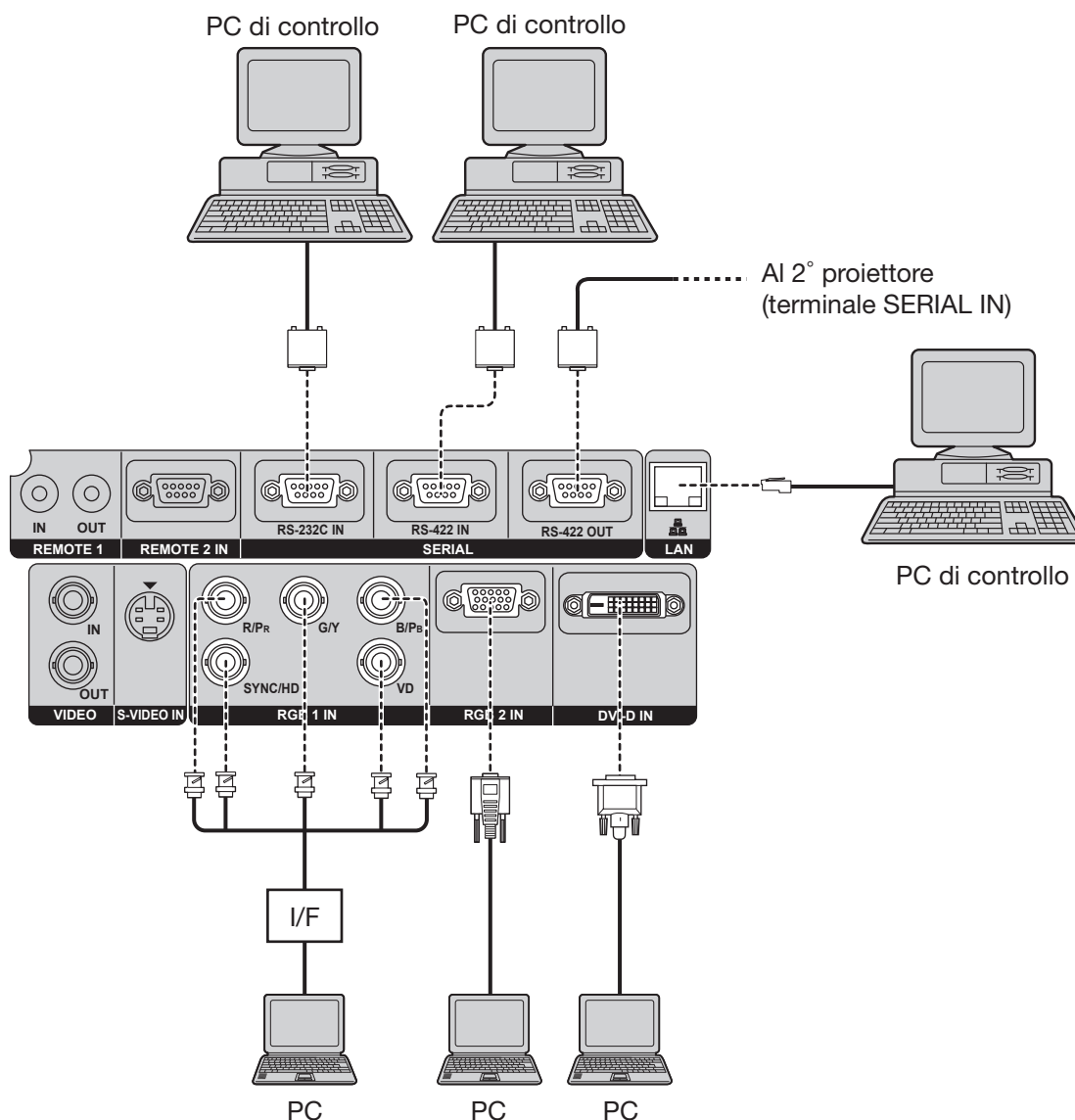
Attenzione

- Per il collegamento di un dispositivo video, assicurarsi che questo sia dotato di un TBC (time base corrector) integrato oppure utilizzare un TBC tra il proiettore e il dispositivo video.
- In caso di collegamento di segnali non standard a raffica, l'immagine può risultare distorta. In tal caso, collegare un TBC tra il proiettore ed il dispositivo video.

Nota

- Il terminale di ingresso del segnale DVI-D supporta soltanto un unico collegamento.
- Per il collegamento ad un dispositivo compatibile con HDMI, è richiesto il cavo di conversione HDMI-DVI-D.
- Quando si usa l'ingresso, DVI-D può essere necessario specificare le impostazioni EDID per il dispositivo da collegare. (pagg. 73, 74)
- È possibile collegare il terminale di ingresso DVI-D ad un dispositivo compatibile con HDMI oppure DVI-D, ma con alcuni dispositivi le immagini possono non comparire oppure possono essere riscontrati altri problemi durante il funzionamento.

Esempio di collegamento a PC



Attenzione

- Quando si spegne l'alimentazione dell'unità principale, spegnere anche l'alimentazione del PC.
- Se la lunghezza del cavo dal PC al proiettore è eccessiva o se sono presenti molti dispositivi di rinvio quali gli interruttori, il video potrebbe essere interrotto o apparire confuso. In tal caso, utilizzare un compensatore del cavo.

Nota

- Per le specifiche dei segnali RGB che possono essere applicati dal PC, consultare la tabella dati riportata alla pagine 122-123.
- Se il PC è dotato del ripristino funzione (ultima memoria), il computer può non funzionare correttamente finché non viene disattivata tale opzione.
- Quando si usa l'ingresso, DVI-D può essere necessario specificare le impostazioni EDID per il dispositivo da collegare. (pagg. 73, 74)

Installazione del modulo di ingresso (opzionale)

Installazione del modulo di ingresso

■ Tipi di moduli di ingresso (opzionali)

Preparare precedentemente un modulo di ingresso (opzionale) compatibile con i segnali di ingresso del sistema.

Modulo	N° modello modulo	Terminale	Formati di segnale supportati
Modulo di ingresso SD-SDI	ET-MD77SD1	Ingresso BNC × 1 Uscita BNC × 1	Compatibilità con SMPTE259M: 480i, 576i
		Ingresso RJ-45 × 1 ^{*1}	10BASE-T/100BASE-TX
Modulo di ingresso HD/SD-SDI	ET-MD77SD3	Ingresso BNC × 1 Uscita BNC × 1	Compatibilità con SMPTE259M: 480i, 576i Compatibilità con SMPTE292M: 720/60p, 720/59.94p, 720/50p 1 035/60i, 1 035/59.94i, 1 080/60i, 1 080/59.94i 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/23.98sF, 1 080/30p 1 080/29.97p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/23.98p
		Ingresso RJ-45 × 1 ^{*1}	10BASE-T/100BASE-TX
	ET-MD100SD4	Ingresso BNC × 2	Segnale SD-SDI collegamento singolo : 480i, 576i Segnale HD-SDI collegamento singolo (YPbPr 4:2:2): 720/60p, 720/59.94p, 720/50p, 1 080/60i, 1 080/59.94i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/23.98sF, 1 080/30p, 1 080/29.97p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/23.98p Segnale HD-SDI collegamento doppio (RGB 4:4:4) : 1 920 × 1 080/50i, 1 920 × 1 080/59.94i, 1 920 × 1 080/60i, 1 920 × 1 080/23.98p, 1 920 × 1 080/23.98sF, 1 920 × 1 080/25p, 1 920 × 1 080/24p, 1 920 × 1 080/24sF, 1 920 × 1 080/29.97p, 1 920 × 1 080/30p Segnale HD-SDI collegamento doppio (X' Y' Z' 4:4:4) : 2 048 × 1 080/23.98p, 2 048 × 1 080/23.98sF, 2 048 × 1 080/24p, 2 048 × 1 080/24sF
Modulo di ingresso DVI-D	ET-MD77DV	Ingresso DVI-D 24p × 1	Collegamento singolo DVI-D compatibile con HDCP ^{*2} , compatibile con DVI 1.0 480p, 576p, 720/60p, 720/59.94p, 720/50p 1 080/60i, 1 080/59.94i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/23.98sF 1 080/30p, 1 080/29.97p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/23.98p, 1 080/50p, 1 080/59.94p, 1 080/60p Risoluzione visualizzabile VGA – WUXGA ^{*3} (non interlacciato) Frequenza dot clock 25–162 MHz
		Ingresso RJ-45 × 1 ^{*1}	10BASE-T/100BASE-TX

*1: Il terminale LAN del modulo di ingresso (opzionale) non può essere utilizzato con il PT-D12000E/PT-DZ12000E. Utilizzare il terminale LAN fornito come standard con il proiettore.

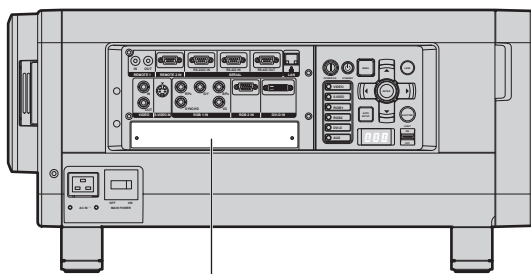
*2: HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection)

HDCP è una specifica per la codifica di segnali di immagini digitali ideata per proteggere il contenuto digitale. I segnali di uscita DVI-D/HDMI dall'apparecchiatura compatibile con HDCP sono stati codificati dalle specifiche HDCP per garantire la protezione del contenuto ma il modulo di ingresso DVI-D è in grado di visualizzare correttamente le immagini digitali poiché compatibile con le specifiche HDCP.

*3: I segnali WUXGA supportano solo i segnali VESA CVT-RB (a cancellazione ridotta).

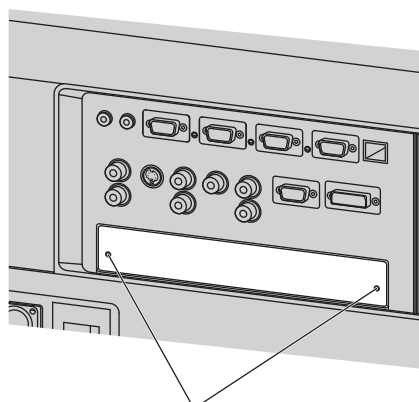
Procedura di installazione

Prima di installare il modulo di ingresso, scollegare l'alimentazione.



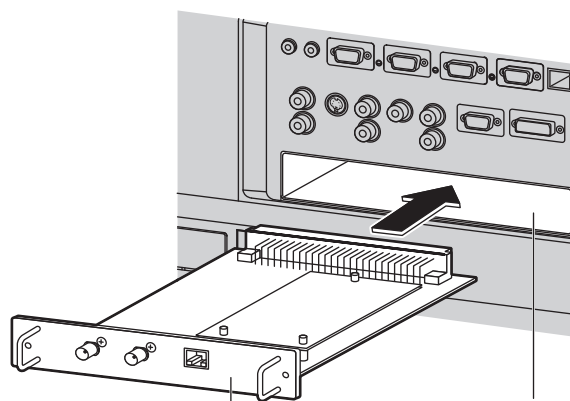
Coperchio della fessura

1. Rimuovere il coperchio della fessura.



Rimuovere 2 viti

2. Inserire il modulo di ingresso.



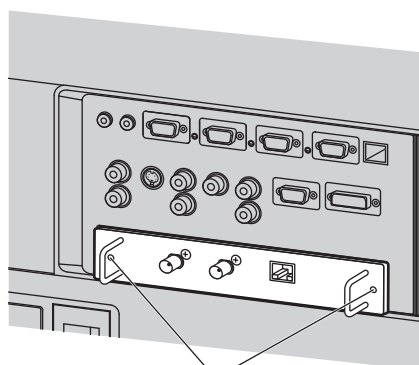
Modulo di ingresso

Fessura

3. Fissare il modulo di ingresso.

4. Memorizzare il segnale di ingresso.

- Dopo l'installazione del modulo di ingresso, il proiettore richiede la memorizzazione del tipo di segnale di ingresso.
- Per ulteriori informazioni sulla memorizzazione dei segnali di ingresso, consultare le pagine 45-47.



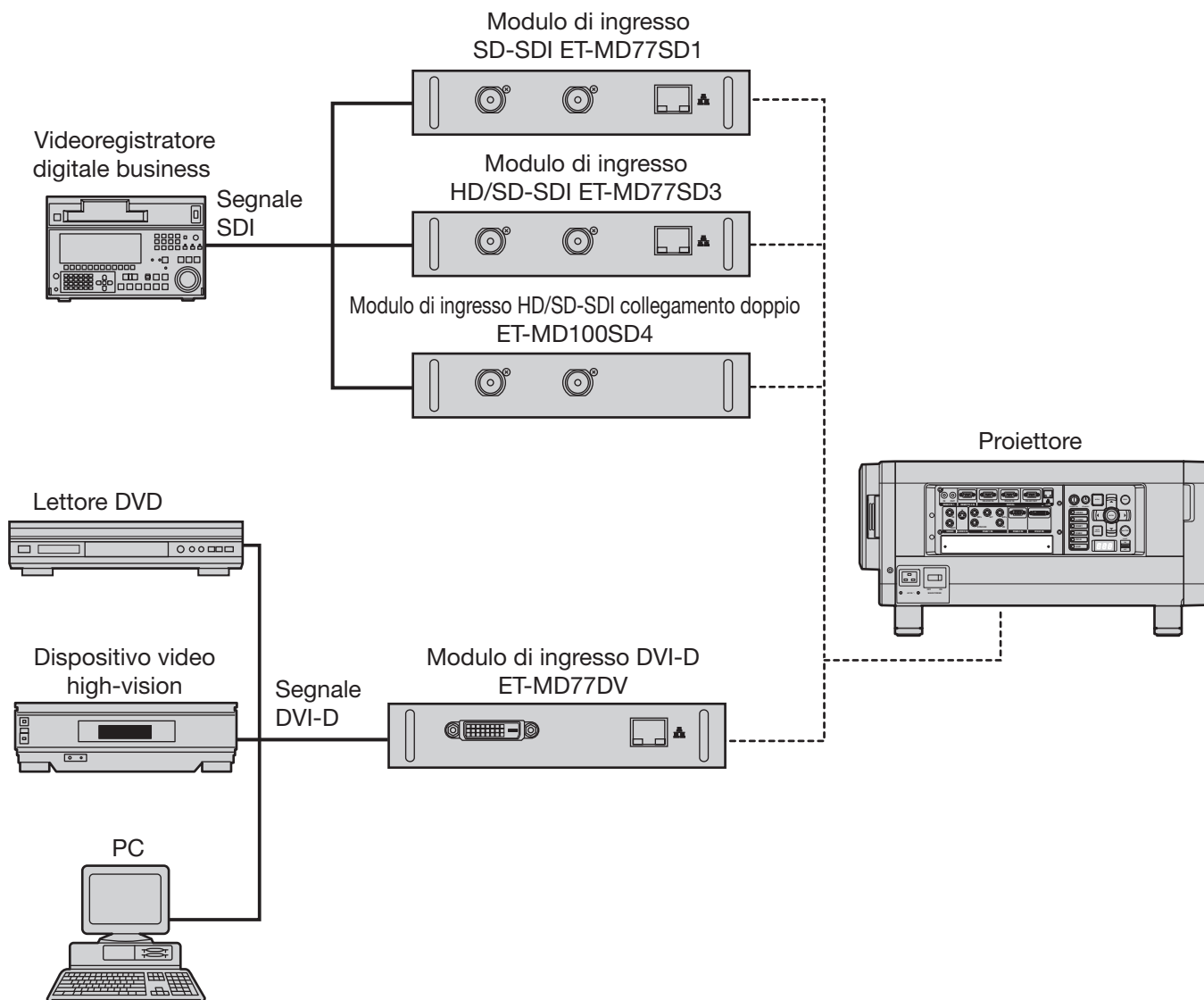
Serrare le due viti

Installazione del modulo di ingresso (opzionale) (segue)

Collegamento dei segnali al modulo di ingresso

Durante l'installazione del proiettore, è necessario collegare i segnali al modulo di ingresso in base all'apparecchiatura di collegamento.

Per stabilire un corretto collegamento dei segnali, far riferimento al seguente schema.

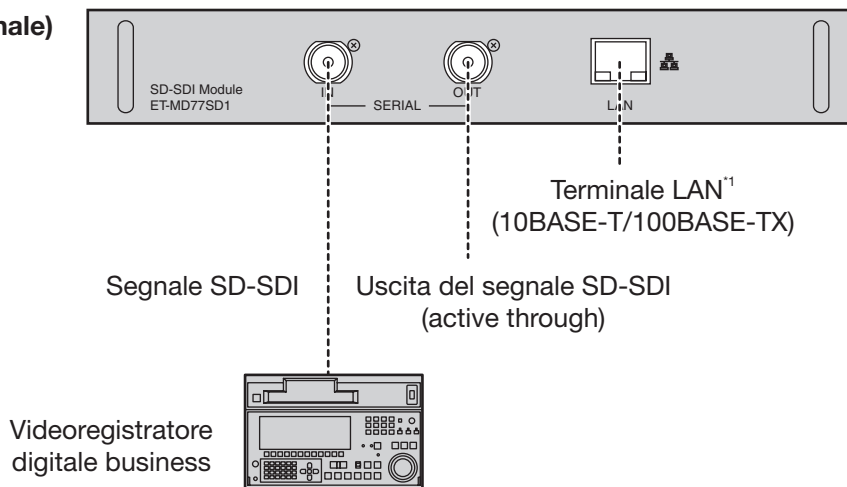


Nota

- Inserire il modulo di ingresso adatto alle specifiche del segnale di ingresso.
- Normalmente, utilizzare SELEZIONE SISTEMA in "AUTO". (pag. 58-59)

Collegamento del segnale al modulo di ingresso SD-SDI

Modulo di ingresso SD-SDI (opzionale)
ET-MD77SD1 (per 480i/576i)



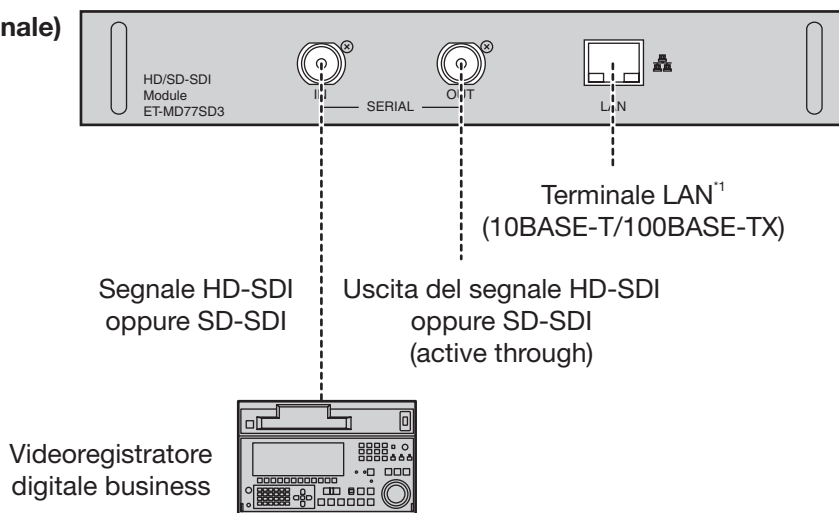
Nota

- Se viene collegata una sorgente con segnale instabile, possono verificarsi degli errori nel riconoscimento automatico del segnale. In tal caso, utilizzare il menu SELEZIONE SISTEMA per commutare il formato ad uno adatto ai segnali inviati.
- È possibile commutare il modo del formato di ingresso nel menu SELEZIONE SISTEMA. (pagg. 58-59)

*1: Il terminale LAN del modulo di ingresso (opzionale) non può essere utilizzato con il PT-D12000E/PT-DZ12000E. Utilizzare il terminale LAN fornito come standard con il proiettore.

Collegamento del segnale al modulo di ingresso HD/SD-SDI

Modulo di ingresso HD/SD-SDI (opzionale)
ET-MD77SD3 (per HD/SD)



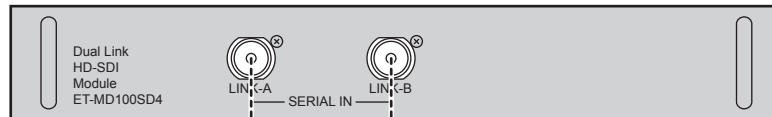
Nota

- È possibile commutare il modo del formato di ingresso nel menu SELEZIONE SISTEMA. (pagg. 58-59)
- Se viene collegata una sorgente con segnale instabile, possono verificarsi degli errori nel riconoscimento automatico del segnale. In tal caso, utilizzare il menu SELEZIONE SISTEMA per commutare il formato ad uno adatto ai segnali inviati.
- Per assicurare le prestazioni ottimali delle immagini, usare un cavo di collegamento dalle specifiche di almeno 5CFB o di almeno Belden1694A. (ad esempio: 5CFB, 5CFTX, 7CFB, Belden1694A, ecc.)

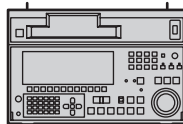
*1: Il terminale LAN del modulo di ingresso (opzionale) non può essere utilizzato con il PT-D12000E/PT-DZ12000E. Utilizzare il terminale LAN fornito come standard con il proiettore.

Collegamento del segnale al modulo di ingresso HD/SD-SDI collegamento doppio

Modulo di ingresso HD/SD-SDI collegamento doppio (opzionale) ET-MD100SD4



Segnale HD-SDI
oppure SD-SDI



Videoregistratore
digitale business

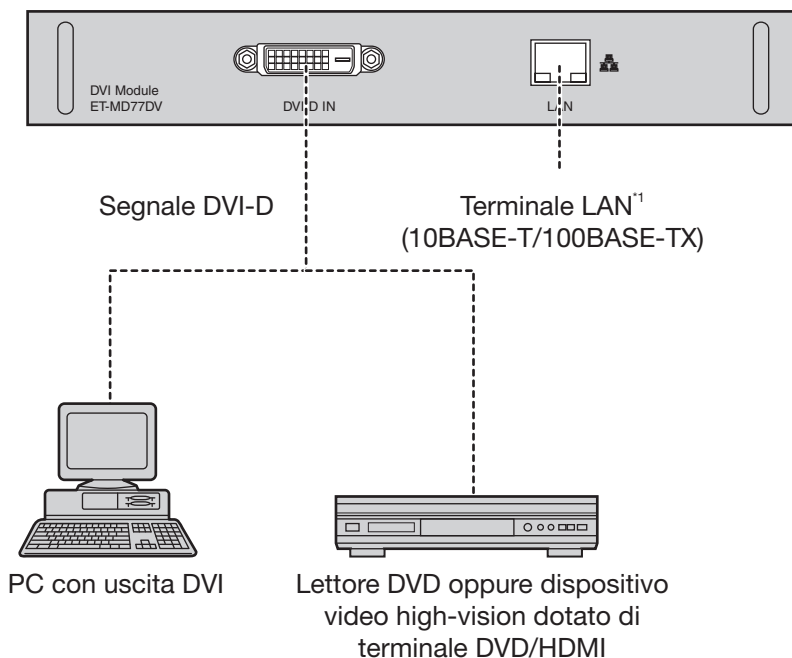
- Quando si collega un segnale collegamento singolo, eseguire il collegamento al terminale LINK-A.
- Quando si collega un segnale collegamento doppio, eseguire il collegamento ai terminali LINK-A e LINK-B.

Nota

- È possibile commutare il modo del formato di ingresso nel menu SELEZIONE SISTEMA. (pagg. 58-59)
- Sono necessarie le impostazioni specifiche per il dispositivo collegato. (pagg. 74-75)
- Per inviare correttamente le immagini, usare un cavo di collegamento dalle specifiche di almeno 5CFB (5CFB, 7CFB, ecc.) o di almeno Belden1694A. Usare inoltre un cavo lungo meno di 100 m.
- Accertarsi che i cavi usati per collegare i terminali LINK-A e LINK-B siano dello stesso tipo e lunghezza. Se vi è una differenza di lunghezza tra i due cavi superiore a 4 m, le immagini potrebbero non essere proiettate correttamente.
- Quando si esegue il collegamento a segnali collegamento doppio, effettuare il suddetto direttamente al dispositivo di uscita del segnale, senza collegarsi a un distributore o periferica simile. Può verificarsi una differenza di fase tra il segnale LINK-A e quello LINK-B, che può impedire la proiezione corretta delle immagini.
- Se il segnale collegato è instabile, la funzione di distinzione automatica potrebbe non operare correttamente. In tal caso, passare a un modo più adatto al formato del segnale tramite il menu SELEZIONE SISTEMA.

Collegamento dei segnali al modulo di ingresso DVI-D

Modulo di ingresso DVI-D (opzionale)
ET-MD77DV



- Le assegnazioni dei pin e dei nomi del segnale del terminale di ingresso DVI-D sono elencati nella tabella a destra.



N° pin	Segnale	N° pin	Segnale
①	Dati T.M.D.S 2-	⑬	
②	Dati T.M.D.S 2+	⑭	+5V
③	Schermo dati T.M.D.S 2 / 4	⑮	Terra
④		⑯	Sensore "hot plug"
⑤		⑰	Dati T.M.D.S 0-
⑥	Orologio DDC	⑱	Dati T.M.D.S 0+
⑦	Dati DDC	⑲	Schermo dati T.M.D.S 0 / 5
⑧		⑳	
⑨	Dati T.M.D.S 1-	㉑	
⑩	Dati T.M.D.S 1+	㉒	Schermo orologio T.M.D.S
⑪	Schermo dati T.M.D.S 1 / 3	㉓	Orologio T.M.D.S+
⑫		㉔	Orologio T.M.D.S-

Nota

- Il modulo di ingresso del segnale DVI-D supporta soltanto un unico collegamento.
- Per il collegamento ad un dispositivo compatibile con HDMI, è richiesto il cavo di conversione HDMI-DVI-D.
- Quando si usa l'ingresso, DVI-D può essere necessario specificare le impostazioni EDID per il dispositivo da collegare. (pagg. 73, 74)
- È possibile collegare il modulo di ingresso DVI-D ad un dispositivo compatibile con HDMI oppure DVI-D, ma con alcuni dispositivi le immagini possono non comparire oppure possono essere riscontrati altri problemi durante il funzionamento.

*1: Il terminale LAN del modulo di ingresso (opzionale) non può essere utilizzato con il PT-D12000E/PT-DZ12000E. Utilizzare il terminale LAN fornito come standard con il proiettore.

Installazione e rimozione dell'obiettivo di proiezione (opzionale)

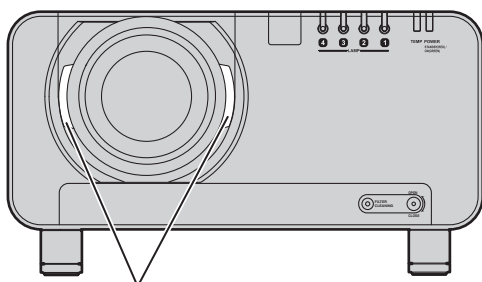
Regolare lo spostamento dell'obiettivo in modo che si trovi alla posizione originale (pag. 41) prima di installare o rimuovere l'obiettivo di proiezione.

Attenzione

- Rimuovere la spugnetta a tenuta di polvere dal raccordo dell'obiettivo del proiettore prima di installare l'obiettivo di proiezione. (Tenere la spugnetta a tenuta di polvere in un luogo sicuro per un uso futuro, in base all'occorrenza.)
- Dopo aver rimosso l'obiettivo di proiezione, installare la spugnetta a tenuta di polvere al raccordo dell'obiettivo del proiettore per evitare l'introduzione di polvere all'interno del proiettore.

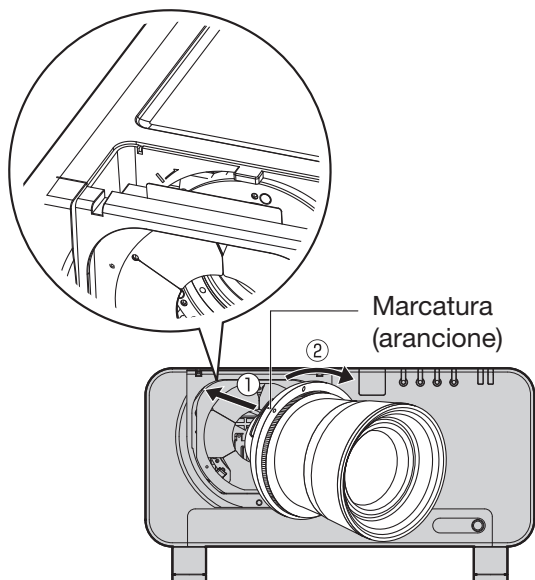
Installazione dell'obiettivo di proiezione

1. **Tendendo premuto il pulsante di blocco del copriobiettivo di proiezione, tirare il copriobiettivo in avanti per rimuoverlo.**



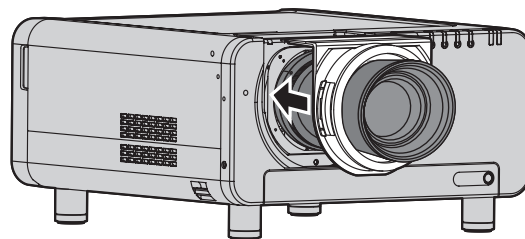
Pulsante di blocco del copriobiettivo di proiezione

2. **Allineare la marcatura (arancione) sull'obiettivo di proiezione con la marcatura sul proiettore (→), quindi inserire l'obiettivo e ruotarlo in senso orario finché non scatta in posizione.**



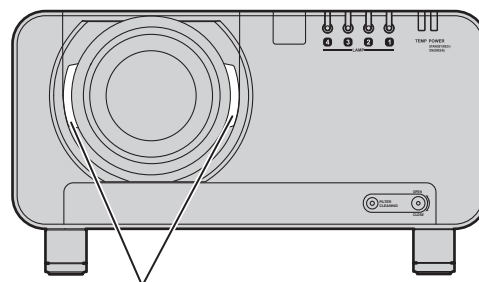
Marcatura (arancione)

3. **Premere il copriobiettivo di proiezione finché non scatta in posizione.**



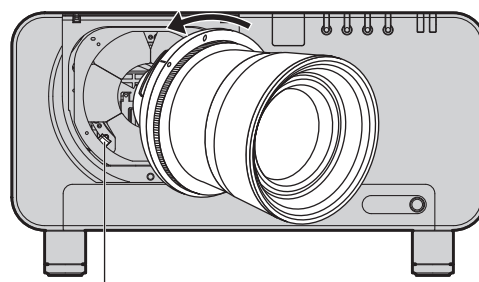
Rimozione dell'obiettivo di proiezione

1. **Tendendo premuto il pulsante di blocco del copriobiettivo di proiezione, tirare il copriobiettivo in avanti per rimuoverlo.**



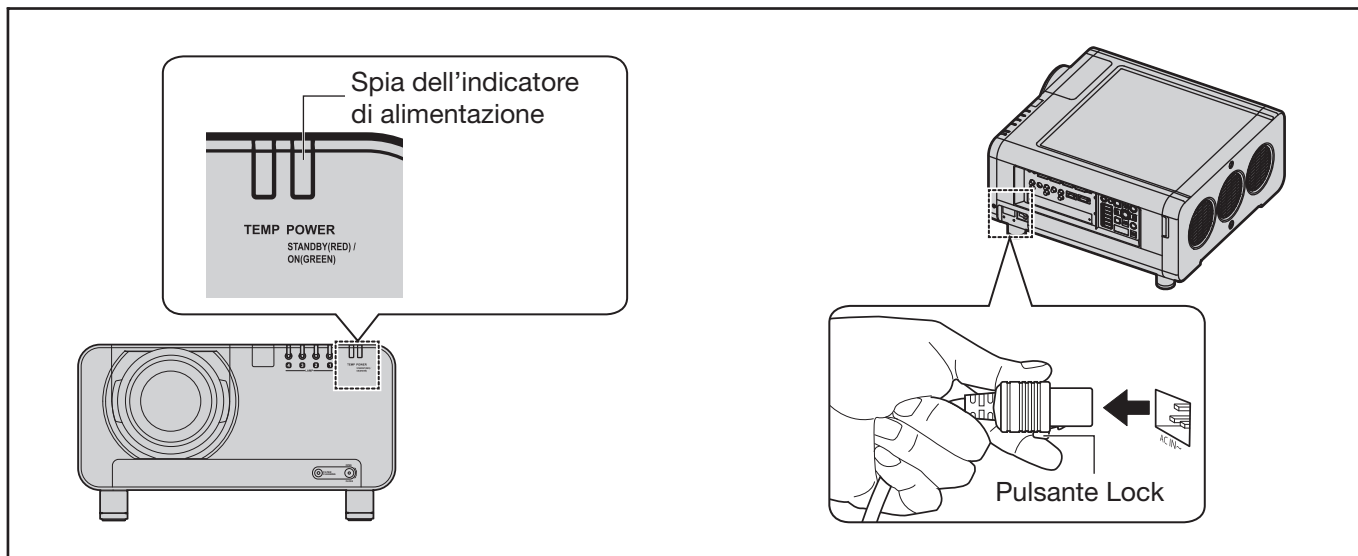
Pulsante di blocco del copriobiettivo di proiezione

2. **Tenendo premuto il pulsante di blocco del copriobiettivo di proiezione, ruotare l'anello dell'obiettivo di proiezione in senso antiorario ed estrarlo.**



Pulsante di blocco dell'obiettivo di proiezione

Proiezione



Spia dell'indicatore di alimentazione

Indica lo stato di alimentazione. Prima di utilizzare il proiettore, assicurarsi di comprendere completamente il funzionamento dell'indicatore dello stato di alimentazione.

Stato dell'indicatore		Stato del proiettore
Spento		L'alimentazione principale è spenta
Rosso	Acceso	Modo standby È possibile premere il pulsante POWER ON (I) per proiettare le immagini.
Verde	Acceso	È in corso la proiezione delle immagini (acceso)
Arancione	Acceso	Modo raffreddamento Dopo qualche istante, il proiettore passerà allo stato standby.

Attenzione

- Mentre il proiettore si trova nel modo di raffreddamento (quando la spia dell'indicatore di alimentazione è illuminata in arancione), la ventola interna viene azionata per raffreddare il proiettore. Durante tale fase, non spegnere l'interruttore MAIN POWER né scollegare il cavo di alimentazione.

Nota

- Se il pulsante POWER ON “|” viene premuto quando il proiettore è ancora nel modo di raffreddamento, possono essere necessari alcuni istanti prima che il proiettore sia pronto per la proiezione.

Collegamento del cavo di alimentazione

Inserire saldamente il cavo di alimentazione accessorio nel proiettore e nella presa elettrica. Per ulteriori informazioni sull'uso del cavo di alimentazione, assicurarsi di consultare l'“AVVISO IMPORTANTE PER LA SICUREZZA” (pagg. 4–5) e le “Precauzioni riguardo la sicurezza d'uso” (pagg. 6–9).

■ Installazione

1. Controllare la forma del terminale AC IN sul lato del proiettore e la forma del connettore del cavo di alimentazione, quindi inserire saldamente il cavo di alimentazione nel terminale AC IN.
2. Inserire la spina del cavo di alimentazione in una presa elettrica.

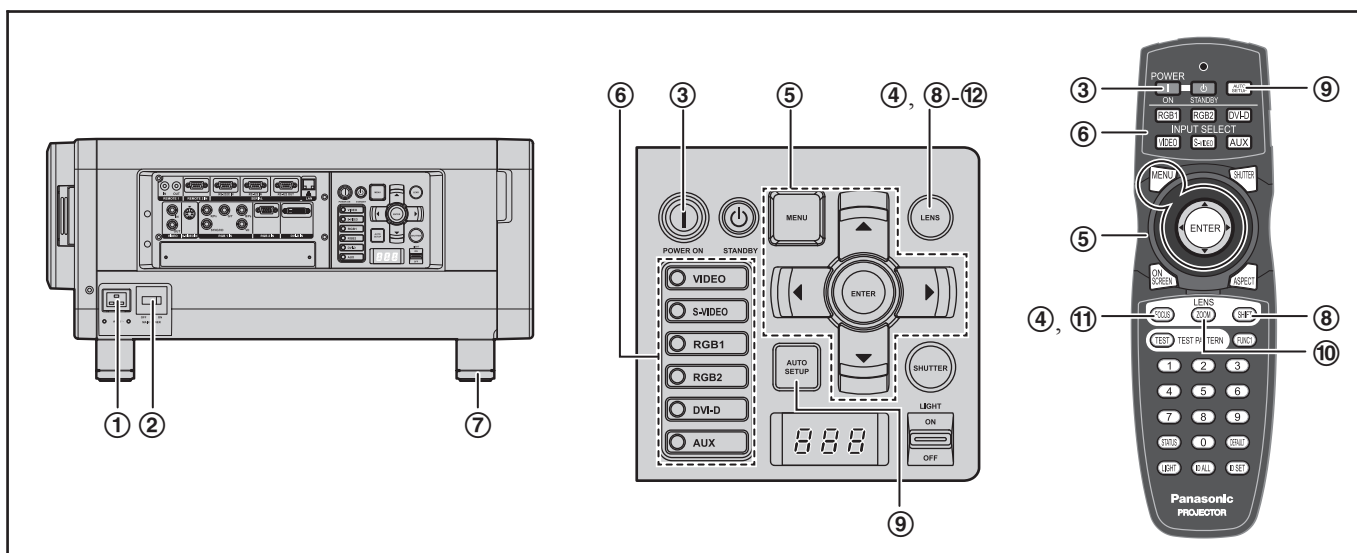
■ Rimozione

1. Verificare che l'interruttore MAIN POWER sul proiettore sia sulla posizione OFF “○”, quindi scollegare la spina del cavo di alimentazione dalla presa elettrica.
2. Scollegare il cavo di alimentazione dal terminale AC IN mentre si preme il pulsante Lock sul connettore del cavo di alimentazione.

Attenzione

- Collegare tutte le periferiche al proiettore prima di collegare il cavo di alimentazione del proiettore (pagg. 28–29).

Proiezione (segue)



Accensione del proiettore

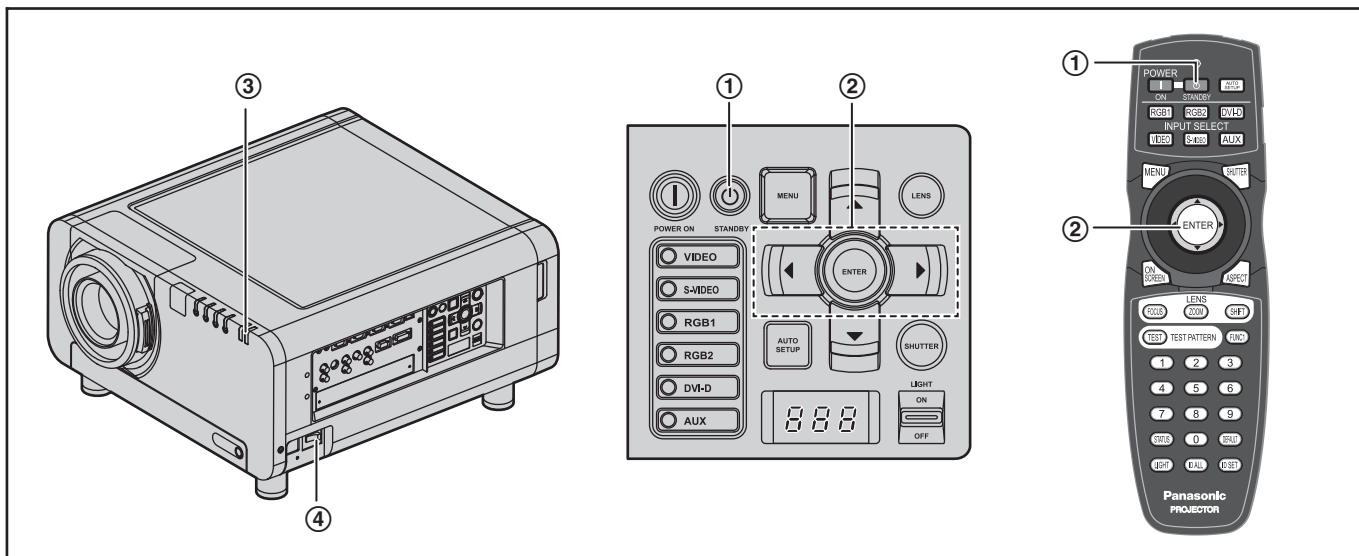
- 1 Collegare il cavo di alimentazione in dotazione (220 V–240 V, 50 Hz/60 Hz).
- 2 Premere la parte dell'interruttore MAIN POWER contrassegnata dal simbolo "I" per accendere l'alimentazione.
 - La spia dell'indicatore di alimentazione sul proiettore si illuminerà in rosso. Dopo qualche istante, l'indicatore si illuminerà e il proiettore entrerà in modo standby.
- 3 Premere POWER ON "I".
 - La spia dell'indicatore di alimentazione si illumina in verde e l'immagine viene successivamente proiettata sullo schermo.

Nota

- Se il proiettore viene acceso a circa 0 °C, può essere necessario un periodo di riscaldamento di circa 5 minuti prima di avviare la proiezione. Durante la fase di riscaldamento si illumina la spia della temperatura (TEMP). Al completamento del riscaldamento, la spia della temperatura (TEMP) si spegne e l'immagine viene proiettata sullo schermo.
- Se la temperatura dell'ambiente operativo è bassa e il riscaldamento impiega più di 5 minuti, il proiettore rileverà il verificarsi di un problema e si spegnerà automaticamente. In tal caso, aumentare la temperatura intorno al proiettore in modo che sia pari o superiore a 0 °C, quindi accendere di nuovo l'interruttore MAIN POWER e l'interruttore POWER ON "I".

Regolazioni e selezione

- 4 Regolare in modo approssimativo il fuoco dell'obiettivo (pag. 40).
- 5 Selezionare ed impostare lo schema di proiezione (pag. 78).
- 6 Selezionare il segnale di ingresso tramite la pressione del pulsante di selezione dell'ingresso per scorrere tra RGB1, RGB2, DVI-D, VIDEO, S-VIDEO e AUX (pag. 48).
 - Quando non è collegato un modulo di ingresso opzionale, il pulsante AUX è disattivato.
- 7 Regolare l'inclinazione dell'unità principale sulla parte anteriore o posteriore oppure a destra e sinistra (pag. 20).
- 8 Regolare lo spostamento dell'obiettivo (pag. 40).
- 9 Se il segnale di ingresso è il segnale RGB, premere AUTO SETUP (pag. 49).
- 10 Adattare le dimensioni dell'immagine a quelle dello schermo (pag. 40).
- 11 Regolare il fuoco dell'obiettivo (pag. 40).
- 12 Regolare nuovamente lo zoom in modo da adattare le dimensioni dell'immagine a quelle dello schermo (pag. 40).



Spegnimento del proiettore

① Premere POWER STANDBY “”.

- Verrà visualizzata una schermata di conferma.



② Premere ◀ oppure ▶ per selezionare “ESEGUI”, quindi premere ENTER (oppure premere nuovamente POWER STANDBY “”)

- La proiezione dell’immagine viene arrestata e la spia dell’indicatore di alimentazione dell’unità principale si illumina in arancione (mentre la ventola di raffreddamento continua a funzionare).

③ Attendere che la spia dell’indicatore di alimentazione dell’unità principale diventi rossa (attendere ossia l’arresto della ventola di raffreddamento) (circa 3 minuti).

- Non spegnere mai l’interruttore MAIN POWER né scollegare il proiettore dalla presa mentre la ventola di raffreddamento è ancora in funzionamento.

④ Premere il lato dell’interruttore MAIN POWER contrassegnato dal simbolo “” per interrompere qualsiasi alimentazione al proiettore.

Nota

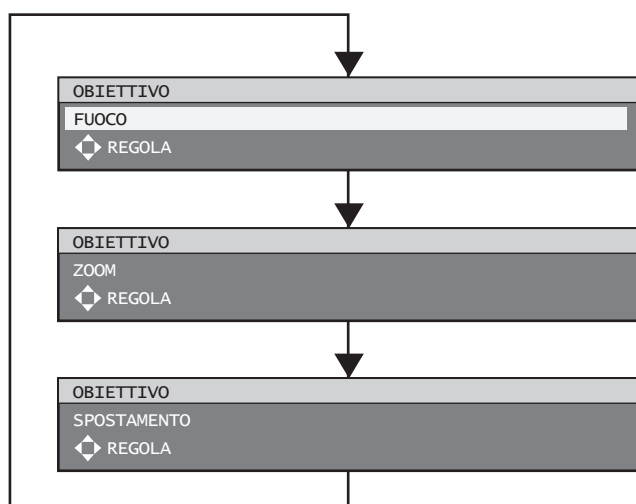
- In modalità di pulizia, dopo aver spento il proiettore, la lampada non si accende neanche se il proiettore viene acceso. Per far sì che la lampada si accenda, accendere di nuovo l’alimentazione dopo aver lasciato raffreddare sufficientemente la lampada.
- Il proiettore consuma circa 15 W di corrente anche in modo standby (ossia quando la spia dell’indicatore di alimentazione è illuminata in rosso).
- Se si spegne inavvertitamente l’alimentazione principale durante l’utilizzo, la spia potrebbe non accendersi se l’alimentazione viene attivata dopo l’accensione dell’alimentazione principale. Attendere qualche minuto e accendere di nuovo l’alimentazione principale.

Assicurarsi di impostare data ed ora alla prima accensione del proiettore dopo l’acquisto. Per ulteriori informazioni, far riferimento a “Impostazione di data ed ora” alla pagina 83.

Regolazione dell'obiettivo

Come regolare il fuoco, lo zoom e lo spostamento

Nel caso in cui si verificano dei problemi nelle operazioni di fuoco, zoom o posizionamento dell'immagine proiettata sullo schermo, anche se il proiettore è correttamente posizionato rispetto allo schermo, è possibile regolare il fuoco, lo zoom e il posizionamento verticale oppure orizzontale dell'immagine.



■ Sul proiettore

1. Premere LENS sul pannello di controllo dell'unità principale.

- La pressione del pulsante cambia la schermata di impostazione nel seguente ordine: "FUOCO", "ZOOM" e "SPOSTAMENTO".

2. Premere ▲ ▼ ◀ ▶ per selezionare una voce e regolarla.

■ Uso del telecomando

1. Premere LENS (FOCUS, ZOOM, SHIFT) sul telecomando.

- Quando si preme il pulsante FOCUS: Il fuoco è regolato.
- Quando si preme il pulsante ZOOM: Lo zoom è regolato.
- Quando si preme il pulsante SHIFT: Lo spostamento è regolato.

2. Premere ▲ ▼ ◀ ▶ per selezionare una voce e regolarla.

ATTENZIONE:

Prestare attenzione affinché le dita non rimangano intrappolate tra l'obiettivo e l'anello durante lo spostamento dell'obiettivo stesso

Nota

- Con i colori di sfondo impostati con MODELLO OSD viene visualizzato solo "FUOCO", al fine di distinguere il menu di regolazione visualizzato in base al colore, anche se i caratteri sono sfuocati e non è possibile leggerli. (pag. 75)
- Il menu di regolazione dell'obiettivo sarà visualizzato soltanto quando si utilizza una funzione di obiettivo con zoom.

Campo di regolazione dopo il posizionamento dell'obiettivo (spostamento ottico)

Non spostare l'obiettivo oltre i limiti del campo di spostamento, ciò può provocare delle modifiche nel fuoco. Tale limitazione serve a proteggere i componenti del proiettore.

Utilizzando la posizione di proiezione standard come riferimento, la funzione di spostamento dell'asse ottico consente la regolazione della posizione di proiezione nei campi indicati nelle figure riportate in basso.

N° modello dell'obiettivo di proiezione		PT-D12000E	PT-DZ12000E
Obiettivo zoom	ET-D75LE6		
	ET-D75LE1 ET-D75LE2 ET-D75LE3 ET-D75LE4 ET-D75LE8		

Nota

- L'ET-D75LE5 ha un punto focale fisso, quindi la regolazione dello spostamento non può essere eseguita.

Spostamento della posizione dell'obiettivo di proiezione alla posizione originale

1. Premere e tenere premuto il pulsante **LENS** sui comandi del proiettore oppure il pulsante **SHIFT** sul telecomando per alcuni secondi.



2. Premere il pulsante **ENTER** mentre viene visualizzato il menu sopraindicato (questo sarà visualizzato per circa 5 secondi).

- "AVANTI..." apparirà sul menu e l'obiettivo di proiezione si sposterà alla posizione originale.

Nota

- La posizione originale dell'obiettivo di proiezione è quella che dovrebbe essere utilizzata quando l'obiettivo viene riposizionato oppure quando il proiettore viene preparato per essere custodito e non corrisponde alla posizione centrale dello schermo ottico.

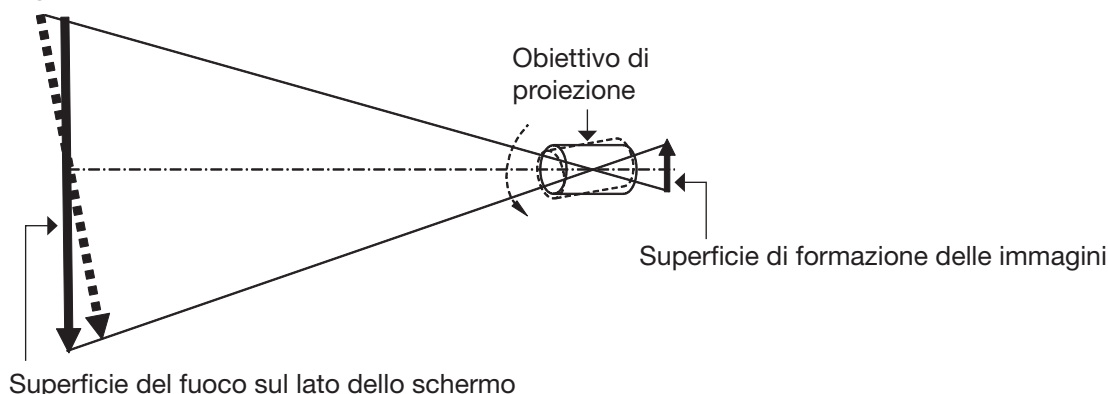
Regolazione del supporto dell'obiettivo in caso di squilibrio del fuoco

■ Informazioni sul bilanciamento del fuoco

● Relazione tra l'orientamento dell'obiettivo e la superficie del fuoco sul lato dello schermo

Se l'obiettivo di proiezione viene inclinato in relazione alla superficie su cui si formano le immagini e il lato anteriore (lato schermo) dell'obiettivo punta verso il basso (direzione della freccia tratteggiata), come indicato nell'immagine di esempio nella figura 1, la superficie sul lato dello schermo verrà inclinata in maniera che il lato superiore sia sul retro dello schermo e quello inferiore sul lato anteriore dello schermo.

Figura 1 : illustrazione dell'influenza dell'orientamento dell'obiettivo



■ Procedura per regolare il bilanciamento del fuoco (regolazione dell'inclinazione con il dispositivo di montaggio dell'obiettivo)

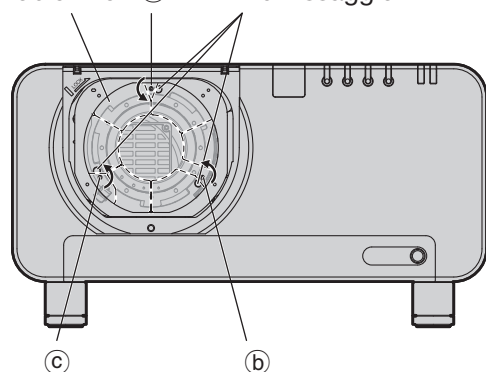
Sono disponibili delle viti di regolazione del fuoco in tre punti del dispositivo di montaggio dell'obiettivo del proiettore, i quali possono essere usati per la funzione di correzione quando non è possibile ottenere l'equilibrio dell'intera schermata neanche dopo aver regolato il fuoco dell'obiettivo.

● Struttura del dispositivo di montaggio dell'obiettivo (Figura 2, Figura 3)

Ruotando le viti di regolazione del fuoco in tre punti del dispositivo di montaggio dell'obiettivo si sposta l'obiettivo in avanti o indietro. Inoltre, serrando le viti di fissaggio in tre punti si blocca la staffa dell'obiettivo per impedirne il movimento.

Figura 2 : Vista anteriore del dispositivo di montaggio dell'obiettivo (se visto di lato)

Staffa dell'obiettivo (a) Viti di fissaggio



(Regolare le viti di regolazione del fuoco (a), (b) e (c) dopo aver installato l'obiettivo.)

Figura 3 : Vista trasversale di parte del dispositivo di montaggio dell'obiettivo



Se l'obiettivo è pesante o il proiettore è installato in maniera inclinata, l'obiettivo potrebbe inclinarsi e sbilanciare il fuoco. In tal caso, fare riferimento alla figura 4 e tabella qui di seguito, e procedere come indicato per eseguire la regolazione.

● Procedura di regolazione

- ① Passare al modo di regolazione del fuoco con il telecomando, quindi usare il pulsante ▼ per spostare inizialmente il fuoco nel suo insieme.
- ② Usare il pulsante ▲ per fermarsi nel primo punto che viene messo a fuoco in una qualsiasi delle direzioni della schermata.
(in questo stato, il punto a fuoco si trova sul retro dello schermo nella direzione in cui il fuoco è scostato).
- ③ Togliere il copriobiettivo e l'obiettivo.
- ④ Allentare di due giri le viti di fissaggio che si trovano nella direzione opposta a quella in cui il fuoco è più spostato (direzione in cui il punto preciso di fuoco ② è più spostato verso il lato posteriore) (vedere la Figura 4).

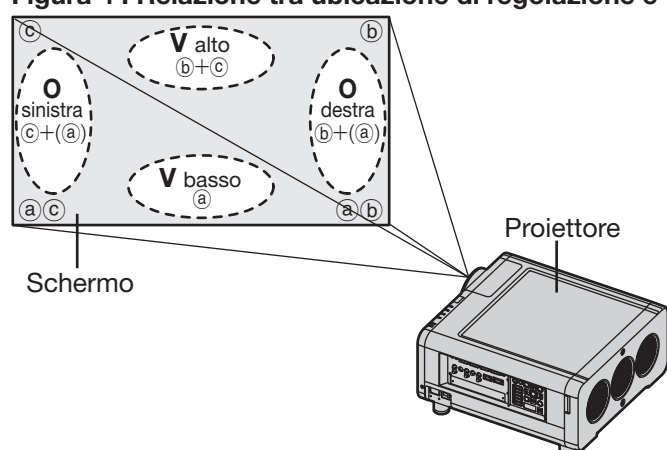
Attenzione

- Prestare attenzione, poiché se la vite viene allentata per più di due giri, la molla si sgancia e il proiettore dovrà essere riparato.
 - Eseguire le regolazioni in non più di due ubicazioni, e ruotare completamente le viti in senso orario in almeno un'ubicazione.
- ⑤ Installare l'obiettivo rimosso.
 - ⑥ Ruotare la vite di regolazione in senso antiorario a piccoli passi, e arrestarsi nel punto che è a fuoco. Ruotando la vite in senso antiorario si sposta la staffa dell'obiettivo del supporto in avanti (verso il lato schermo), il che modifica l'inclinazione dell'obiettivo (vedere la Figura 1) e sposta il punto di fuoco nell'immagine proiettata sullo schermo nella direzione opposta a quella della vite di regolazione.
 - ⑦ La modifica dell'inclinazione della lente cambia anche la posizione sullo schermo dell'immagine di proiezione per quanto riguarda la superficie dello schermo; di conseguenza, usare il telecomando per passare al modo di regolazione dello spostamento dell'obiettivo e ritornare alla posizione ottimale.
 - ⑧ Eseguire la regolazione del fuoco attorno al centro dello schermo, e apportare modifiche ancora più sottili alla quantità di rotazione delle viti di regolazione, se il fuoco non è ancora adeguato.
 - ⑨ Una volta terminata la regolazione, togliere l'obiettivo e serrare le viti di fissaggio allentate.
 - ⑩ Reinstallare l'obiettivo e il copriobiettivo per completare la regolazione.

Strumento da utilizzare: Cacciavite per viti ad esagono incassato Allen o chiave per viti Allen (esagono con diagonale di 2,5 mm)

Una chiave per viti Allen viene fornita in dotazione con l'obiettivo ET-D75LE6 e ET-D75LE8 opzionali.

Figura 4 : Relazione tra ubicazione di regolazione e viti di regolazione



Ubicazione di regolazione: ubicazione in cui il punto preciso di fuoco si trova sul retro.

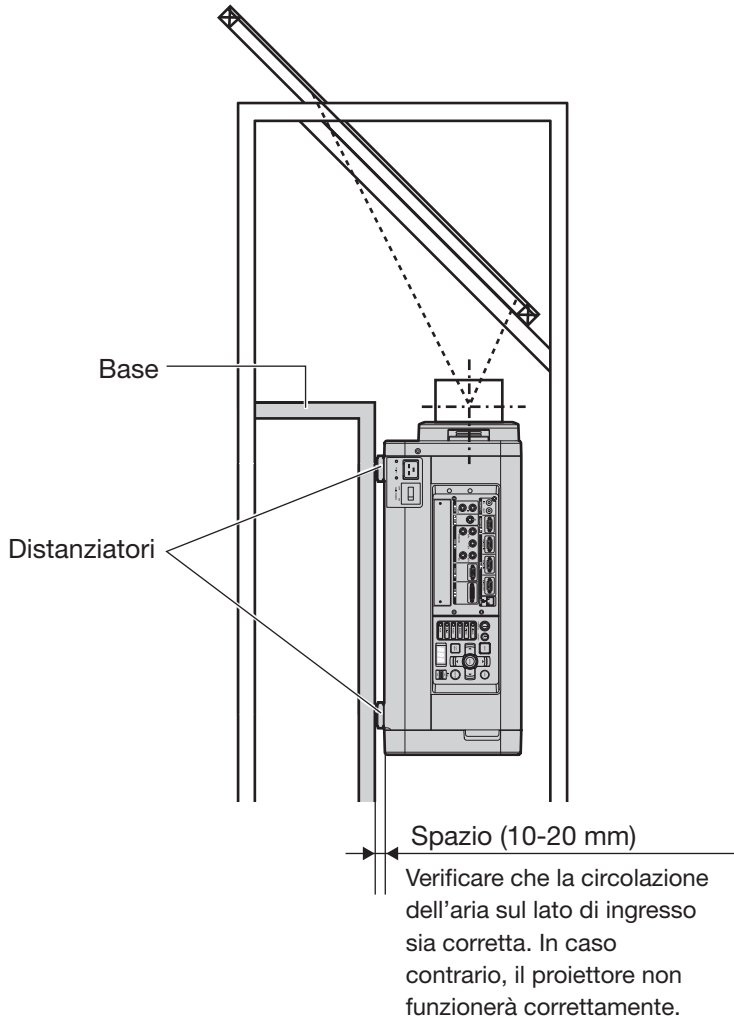
	Quando il fuoco ottimale si trova sul lato anteriore dello schermo per V alto	Quando il fuoco ottimale si trova sul lato anteriore dello schermo per V basso	Quando il fuoco ottimale si trova sul lato anteriore dello schermo per O sinistra	Quando il fuoco ottimale si trova sul lato anteriore dello schermo per O destra
(a)	Ruotare in senso antiorario	_____	_____	_____
(b)	_____	Ruotare in senso antiorario	Ruotare in senso antiorario	_____
(c)	_____	Ruotare in senso antiorario	_____	Ruotare in senso antiorario

Regolazione dell'obiettivo (segue)

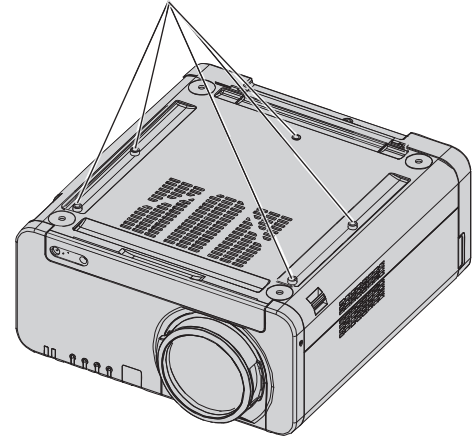
● Precauzioni sull'operazione di installazione del proiettore

Quando si installa e usa il proiettore con un metodo differente dal montaggio a pavimento con i piedini regolabili, inserire, ad esempio, dei distanziatori (in metallo) tra il proiettore e la superficie di installazione, in modo che vi sia uno spazio di 10-20 mm che impedisce il contatto tra l'involucro e la superficie di installazione. Usare inoltre i fori per le viti (indicati nella figura) per il montaggio a soffitto e fissare il proiettore in posizione. (diametro vite: M6, impostato all'interno della lunghezza vite: 8 mm)

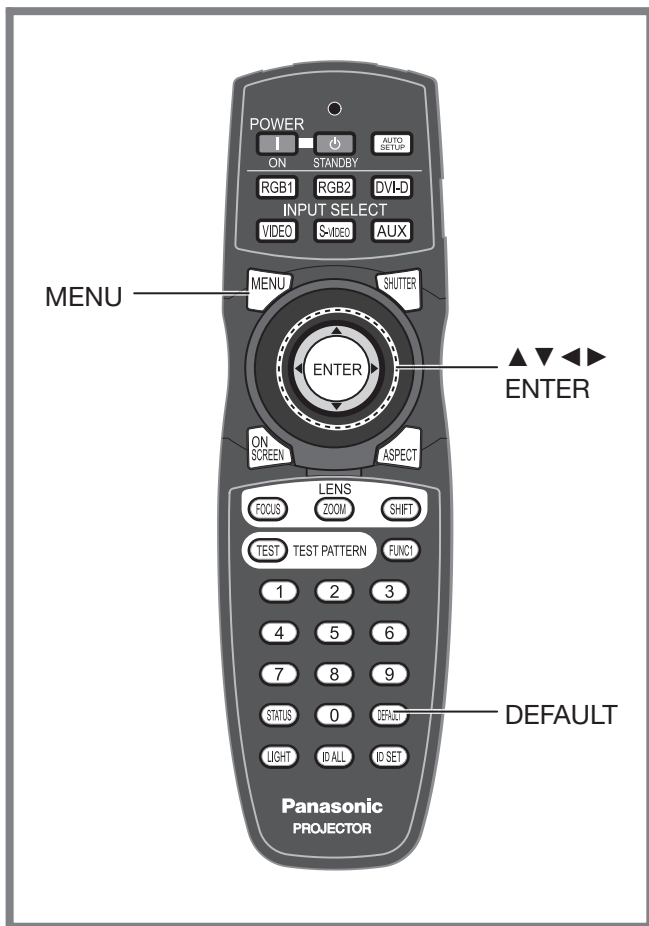
Si prega di notare che se l'involucro tocca la superficie di installazione durante l'utilizzo, può volerci un po' di tempo perchè le immagini si stabilizzino dopo l'accensione dell'alimentazione.



Viti per il montaggio a soffitto (M6)



Memorizzazione dei dati del segnale di ingresso



Memorizzazione di nuovi dati

Quando viene inviato un nuovo segnale, premere MENU sul telecomando oppure sulla sezione operativa dell'unità principale. Una volta memorizzati i dati, viene visualizzata la schermata "MENU PRINCIPALE".

Nota

- È possibile memorizzare i dati di 96 segnali di ingresso.
- I segnali che supportano il modulo di ingresso installato vengono inviati e i dati a questi relativi vengono memorizzati.
- Le memorie sono numerate in 12 pagine (da A ad L: 8 voci di dati possono essere memorizzate su ogni pagina) e i dati vengono memorizzati nella memoria inutilizzata con il numero inferiore. Nel caso in cui venissero utilizzate tutte le memorie, i dati relativi ai vecchi segnali vengono sovrascritti in sequenza.
- I nomi dei dati memorizzati vengono determinati automaticamente dai segnali di ingresso e dai numeri della memoria.
- Se è in corso la visualizzazione di un menu, i nuovi segnali saranno memorizzati al momento stesso dell'invio.

Cambio nome dei segnali memorizzati

1. Premere ▲▼◀▶ per selezionare il segnale del quale si desiderano visualizzare i dettagli.

LISTA SEGNALI REGISTRATI		
A1: SVGA72-A1	RGB1	---
A2: SVGA72-A2	RGB1	---
A3: SVGA72-A3	RGB1	---

2. Premere ENTER.

- Viene visualizzata la schermata "STATO SEGNALI REGISTRATI".

STATO SEGNALI REGISTRATI	
NOME	SVGA72-A2
NUM. MEMORIA	A2
IMPOSTATO	RGB1
FH	48.08kHz
FV	72.17Hz
SYNC. STATE	H(POS)
	V(POS)

- Le voci di dati, inclusi nome del segnale di ingresso, numero di memoria, terminale di ingresso, frequenza e segnale di sincronizzazione, vengono identificate automaticamente e visualizzate.
- Con la pressione di MENU, viene ripristinata la schermata "LISTA SEGNALI REGISTRATI".

I dati del segnale di ingresso non sono memorizzati dal fabbricante e devono quindi essere memorizzati.

-
- Premere per visualizzare la schermata del MENU PRINCIPALE.
 - Premere per selezionare "LISTA SEGNALI MEMORIZZATI".
 - Premere per visualizzare il menu "LISTA SEGNALI MEMORIZZATI".
 - Le memorie si estendono in 12 pagine (dalla A alla L con 8 voci ognuna, per un totale di 96 memorie).

MENU PRINCIPALE	
IMMAGINE	
POSIZIONE	
MENU AVANZATO	
VISUALIZZA LINGUA (LANGUAGE)	
OPZIONI VISUALIZZAZIONE	
IMPOSTAZIONI PROIETTORE	
I NELL'I	
SCHERMATA DI TEST	
LISTA SEGNALI REGISTRATI	
SECURITY	
RETE	
SCelta MENU	
ENTER SOTTOMENU	

Memorizzazione dei dati del segnale di ingresso (segue)

3. Premere ENTER.

- Sarà visualizzata la schermata “RINOMINA”.

4. Utilizzare ▲▼◀▶ per selezionare caratteri e numeri uno alla volta, quindi premere ENTER per impostarli.

RINOMINA	
NOME	SVGA72-A2
NUM. MEMORIA	A2
IMPOSTATO	RGB1
fH	48.08kHz
fV	
SYNC. STATE	

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	,	:	.	
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	/	+	-	*
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		_	@	[]
<	>	BS	OK	CANCEL										

5. Una volta modificato il nome, premere ▲▼◀▶ per selezionare “OK”, quindi premere ENTER.

- Al completamento della memorizzazione, viene ripristinata la schermata “STATO SEGNALI REGISTRATI”.
- Se si desidera annullare le modifiche al nome del segnale, utilizzare ▲▼◀▶ per selezionare “CANCEL”, quindi premere ENTER. Le modifiche saranno annullate e il nome del segnale visualizzato resterà immutato.

Cancellazione dei dati dei segnali memorizzati

1. Premere ▲▼◀▶ per selezionare il segnale del quale si desiderano cancellare i dati.

LISTA SEGNALI REGISTRATI		
A1: NTSC-A1	VIDEO	---
A2: SVGA72-A2	RGB1	---
A3: SXGA+60-A3	RGB1	---
A4: VGA60-A4	RGB1	---
A5: VGA85-A5	RGB1	---
A6: NTSC-A6	S-VIDEO	---
A7: 1080i/60i-A7	RGB1	---
A8: 1080/24p-A8	RGB1	---

2. Premere DEFAULT.

- Sarà visualizzata la schermata “CANCELLAZIONE SEGNALE DI INGRESSO”.
- Se non si desidera cancellare i dati, premere MENU per tornare alla schermata “LISTA SEGNALI REGISTRATI”.

CANCELLAZIONE SEGNALE DI INGRESSO	SICURO?
NOME	SVGA72-A2
NUM. MEMORIA	A2
IMPOSTATO	RGB1
fH	48.08kHz
fV	72.17Hz
SYNC. STATE	H(POS)
	V(POS)

3. Premere ENTER.

- I dati dei segnali selezionati vengono cancellati.

Sottomemoria

Il proiettore è dotato di una funzione di sottomemoria per memorizzare più dati di regolazione immagine anche se questi risulteranno nello stesso segnale per frequenza e forma della sorgente del segnale di sincronizzazione.

Utilizzare questa funzione se si desiderano eseguire delle regolazioni della qualità dell'immagine, quali ad esempio commutazioni di aspetto e bilanciamento del bianco, utilizzando la stessa sorgente di segnale. La sottomemoria contiene dati regolabili da segnali quali i dati relativi al rapporto aspetto dello schermo e alla regolazione dell'immagine (LUMINOSITÀ, CONTRASTO ecc.).

■ Memorizzazione in una sottomemoria

Non è possibile memorizzare un nuovo segnale in una sottomemoria. Un nuovo segnale necessita una memorizzazione del segnale.

1. Premere ◀▶ sullo schermo normale (con menu non visualizzato).

- Se la sottomemoria non è stata registrata, apparirà il messaggio “Verificare la registrazione della sottomemoria”.
- Sullo schermo verrà visualizzata una lista della sottomemoria registrata per il segnale inserito.
- Se dal menu “FUNC1” nel menu “IMPOSTAZIONI PROIETTORE” si seleziona “SOTTOMEMORIA”, è possibile utilizzare il pulsante FUNC1 in alternativa ai pulsanti ◀▶ (pag. 83).

Controllare la schermata di registrazione della sottomemoria

SALVA SOTTOMEMORIA?	
NOME	SXGA60-A1
NUM. MEMORIA	A1
IMPOSTATO	RGB1
fH	64.00kHz
fV	60.00Hz
SYNC. STATE	H(POS)
	V(POS)

Schermata LISTA SOTTOMEMORIA

LISTA SOTTOMEMORIA	
1-1:	SXGA60-A1
1-2:	SXGA60-A2
1-3:	---
1-4:	---
1-5:	---
1-6:	---
1-7:	---
1-8:	---

2. Premere ▲▼◀▶ per selezionare il numero di SOTTOMEMORIA memorizzato nella “LISTA SOTTOMEMORIA”.

3. Premere ENTER.

- Verrà visualizzato il messaggio “Modificare i segnali memorizzati”.

RINOMINA	
NOME	SXGA60-A1
NUM. MEMORIA	A1
IMPOSTATO	RGB1
fH	64.00kHz
fV	60.00Hz
SYNC. STATE	H(POS)
	V(POS)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	;	:	/	.
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	/	+	-	*
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			@	[]
<	>	BS	OK	CANCEL										

4. Premere ENTER.

Nota

- Per rinominare un segnale memorizzato, eseguire i passaggi 4 e 5 indicati alla pagina 46.

Procedura per passare alla sottomemoria

1. Premere ◀▶ sullo schermo normale (con menu non visualizzato).

- Sullo schermo verrà visualizzata una lista della sottomemoria registrata per il segnale inserito.

2. Premere ▲▼◀▶ per selezionare il segnale della sottomemoria da commutare nella “LISTA SOTTOMEMORIA”.

3. Premere ENTER.

- Il segnale passerà a quello selezionato al passaggio 2.

■ Cancellazione di una sottomemoria

È possibile cancellare la SOTTOMEMORIA attualmente selezionata tramite la pressione di DEFAULT in “LISTA SEGNALI REGISTRATI”.

■ Indicazioni su schermo

① Commutazione di ingresso / commutazione di segnale

Questo mostra il nome del segnale memorizzato sulla schermata dello stato per la commutazione di segnale.

IMPOSTATO	RGB1
NOME	RGB
NUM. MEMORIA	A1(1-2)

② Dettagli del segnale memorizzato

STATO SEGNALI REGISTRATI	
NOME	SXGA60-A1
NUM. MEMORIA	A5 (1-2)
IMPOSTATO	RGB1
fH	63.98kHz
fV	60.02Hz
SYNC. STATE	H(POS)
	V(POS)

- La designazione può essere impostata in base alle voci della sottomemoria.

NUM.MEMORIA: A1 (1-2)

Numero della sottomemoria

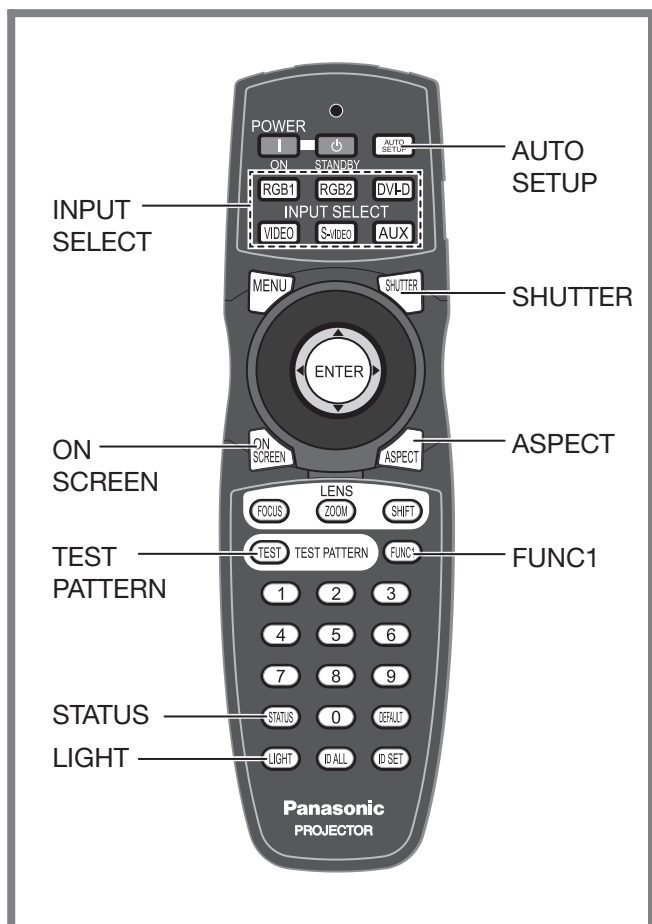
La posizione nella quale sono memorizzati i segnali del codice di indirizzo (A1, A2, ..., H7 e H8).

Nota

Restrizioni

- È possibile memorizzare nel proiettore un massimo di 96 voci di sottomemoria incluso il segnale di base.

Operazioni di base con il telecomando



Commutazione del segnale di ingresso

È possibile utilizzare il telecomando per commutare i segnali inviati e proiettati.

1. Premere INPUT SELECT sul telecomando oppure sull'unità principale.

- **Pressione di RGB1:**
Commutazione all'ingresso RGB1.
- **Pressione di RGB2:**
Commutazione all'ingresso RGB2.
- **Pressione di DVI-D:**
Commutazione all'ingresso DVI-D.
- **Pressione di VIDEO:**
Commutazione all'ingresso video.
- **Pressione di S-VIDEO:**
Commutazione all'ingresso S-VIDEO.
- **Pressione di AUX:**
Commutazione all'ingresso del modulo di ingresso opzionale.
(Il pulsante AUX per la commutazione degli ingressi è disattivato quando non è collegato un modulo di ingresso opzionale.)

Nota

- Per ulteriori informazioni sui terminali di ingresso, consultare la sezione "Collegamento" (pagg. 27-29).

Uso della funzione SHUTTER

Se il proiettore non viene utilizzato per un certo periodo di tempo, come ad esempio durante la pausa di una riunione, è disponibile un modo per l'otturatore che consente di nascondere temporaneamente le immagini.

1. Premere SHUTTER sul telecomando oppure sull'unità principale.
 - L'immagine viene spenta.
2. Premere nuovamente SHUTTER.
 - L'immagine compare di nuovo.

Funzione di display su schermo

Consente di attivare e disattivare la funzione di display su schermo.

1. Premere ON SCREEN sul telecomando.

Funzione di stato

Indica lo stato del proiettore. Può altresì essere utilizzata per inviare informazioni riguardanti lo stato del proiettore via e-mail.

1. Premere STATUS sul telecomando.

- Viene visualizzata la schermata "STATO".

STATO	1/3
IMPOSTATO	RGB2
NOME	XGA60-A399999
FREQUENZA SEGNALE	48.36kHz/59.99Hz
ORE PROIETTORE	76h
LAMPADA1	341h / ON /
LAMPADA2	334h / ON /
LAMPADA3	342h / ON /
LAMPADA4	97h / ON /
TEMP. ARIA INGRESSO	31°C/87°F
TEMP. GRUPPO OTTICO	27°C/80°F
TEMP. ZONA LAMPADE	31°C/87°F
STATO REMOTE2	DISABILITA

Nota

- Fare riferimento a "STATO" di "IMPOSTAZIONI PROIETTORE" (pag. 81).
- Fare riferimento a "Uso della funzione di rete" per informazioni dettagliate sull'invio di e-mail. (pagg. 91-104)

Regolazione automatica (IMPOSTAZIONE AUTO.)

La funzione di impostazione automatica può essere utilizzata per eseguire una regolazione automatica di risoluzione, phase clock e posizione immagine quando vengono inviati dei segnali RGB analogici consistenti in immagini bitmap, quali ad esempio segnali del computer, oppure per regolare automaticamente la posizione dell'immagine quando vengono inviati dei segnali DVI-D. (La funzione di impostazione automatica non funziona con segnali di formato video, per esempio i segnali emessi da un lettore DVD.) Quando il proiettore è in modo di regolazione automatica, si consiglia di utilizzare immagini con un luminoso contorno bianco contenente caratteri ecc. in chiaro contrasto in bianco e nero. Evitare di utilizzare immagini con mezzi toni o gradazioni come ad esempio fotografie e grafica al computer.

1. Premere **AUTO SETUP** sul telecomando oppure sull'unità principale.

- Se la regolazione è completata con esito positivo, verrà visualizzato il messaggio "FINE NORMALE".

Nota

- La voce "PHASE CLOCK" può essere stata saltata anche quando la regolazione è stata completata con esito positivo. In tal caso, eseguire una regolazione manuale di "PHASE CLOCK".
- Se viene inviata un'immagine con bordi sfocati o un'immagine scura, potrebbe essere visualizzato "FINE ANORMALE" o la regolazione potrebbe non essere eseguita correttamente anche se è visualizzato "FINE NORMALE". In tal caso, eseguire la regolazione manuale di "IMMETTI RISOLUZIONE", "PHASE CLOCK" e "SPOSTAMENTO".
- Per segnali specifici e per segnali con misure laterali elevate, come ad esempio 16:9, la regolazione dovrebbe essere eseguita in base a "SETUP AUTOMATICO" nel menu delle opzioni.
- La regolazione automatica può non essere disponibile a seconda del tipo di macchina del PC.
- La regolazione automatica può non essere disponibile per il segnale di sincronizzazione di C-SYNC e G-SYNC.
- Durante la regolazione automatica, l'immagine può essere distorta per diversi secondi. Ciò non costituisce un malfunzionamento dell'unità.
- È richiesta una regolazione per ogni segnale inviato.
- La regolazione automatica può essere annullata tramite la pressione del pulsante MENU durante l'esecuzione della regolazione automatica stessa.
- Anche per un segnale RGB per il quale è possibile eseguire l'impostazione automatica, se l'impostazione automatica viene eseguita durante l'invio di immagini in movimento potrebbe essere visualizzato "FINE ANORMALE", oppure la regolazione potrebbe non essere eseguita correttamente anche se viene visualizzato "FINE NORMALE".

Attivazione dell'illuminazione pulsanti

È possibile attivare l'illuminazione dei pulsanti del telecomando.

1. Premere **LIGHT** sul telecomando.

Nota

- Dopo un periodo di inattività superiore ai 10 secondi, l'illuminazione dei pulsanti verrà disattivata automaticamente.

Uso del pulsante FUNC1

Le funzioni di "DISABILITA", "I NELL'I" (pagg. 85-86), "SOTTOMEMORIA" (pagg. 46-47), "SELSELEZIONE SISTEMA" (pagg. 58-59), "SYSTEM DAYLIGHT VIEW" (pag. 57), o "FERMO IMMAG" (pag. 83) possono essere assegnate al pulsante FUNC1 sul telecomando in modo da poter utilizzare quest'ultimo come pulsante di selezione rapida.

Nota

- Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Impostazione di FUNC1" (pag. 83).

Visualizzazione della schermata di test interna

Il proiettore presenta otto tipi di schermate di test interne per verificare le condizioni dell'unità. Per visualizzare le schermate di test, seguire i passaggi riportati di seguito.

1. Premere **TEST PATTERN**.
2. Premere ◀▶ per selezionare "SCHERMATA DI TEST".

Nota

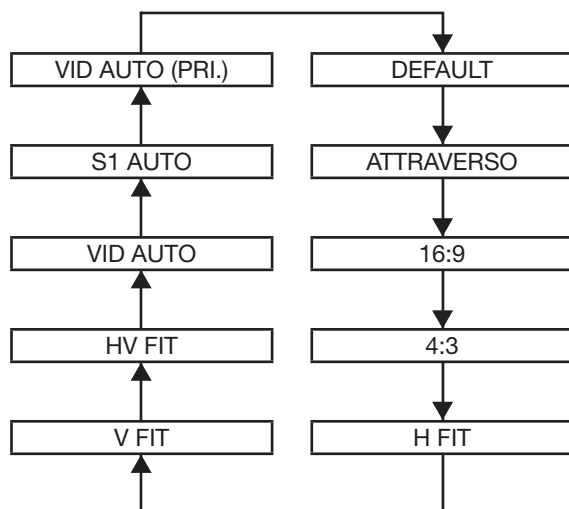
- L'impostazione è altresì possibile tramite un menu su schermo. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Visualizzazione della schermata di test interna" (pag. 87).
- I risultati della regolazione di immagine, qualità dell'immagine, posizione, dimensioni ed altri fattori non saranno presi in considerazione in queste schermate di test. Prima di eseguire i diversi tipi di impostazione, assicurarsi di visualizzare il segnale di ingresso.

Modifica del rapporto aspetto dell'immagine

È possibile modificare il rapporto aspetto delle immagini proiettate per adattarlo al segnale di ingresso.

1. Premere ASPECT sul telecomando.

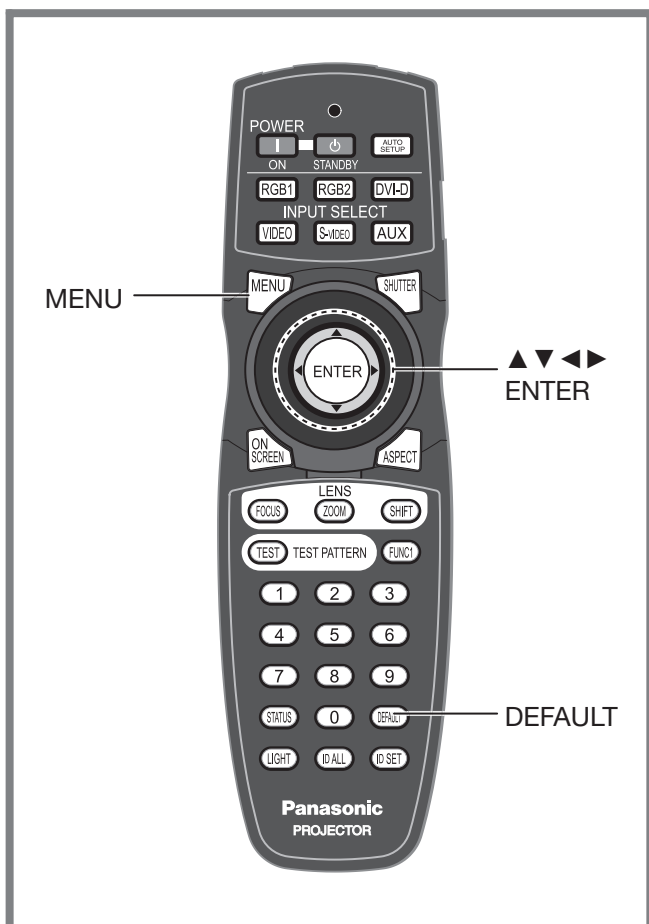
- Ad ogni pressione di ASPECT, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



Nota

- A seconda del segnale di ingresso, alcuni rapporti aspetto possono non essere disponibili per la selezione. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Regolazione del rapporto aspetto" (pag. 61).

Menu su schermo



MENU PRINCIPALE

Il menu principale è costituito dalle seguenti 11 voci di menu. Quando viene selezionata una voce del menu principale, la schermata cambia ad una di selezione del sottomenu.

Icona	Voce del MENU PRINCIPALE
	IMMAGINE
	POSIZIONE
	MENU AVANZATO
	VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)
	OPAZIONI VISUALIZZAZIONE
	IMPOSTAZIONI PROIETTORE
	I NELL'I
	SCHERMATA DI TEST
	LISTA SEGNALI REGISTRATI
	SECURITY
	RETE

I menu vengono largamente utilizzati per la configurazione, la regolazione e la riconfigurazione del proiettore.



MENU PRINCIPALE
IMMAGINE
POSIZIONE
MENU AVANZATO
VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)
OPAZIONI VISUALIZZAZIONE
IMPOSTAZIONI PROIETTORE
I NELL'I
SCHERMATA DI TEST
LISTA SEGNALI REGISTRATI
SECURITY
RETE
◆ SCELTA MENU
ENTER SOTTOMENU

- Alcune voci dei sottomenu possono non essere valide per alcuni formati di segnali applicati al proiettore. Le voci dei menu non utilizzabili sono indicate con caratteri grigi e non possono essere selezionate.

SOTTOMENU

Viene visualizzata la schermata del sottomenu per la voce del menu principale selezionata ed è quindi possibile impostare e regolare le varie voci nel sottomenu.

■ IMMAGINE (pagg. 54–59)

IMMAGINE	
MODO IMMAGINE	STANDARD
CONTRASTO	0 - - - - +
LUMINOSITÀ	0 - - - - +
COLORE	0 - - - - +
TINTA	0 - - - - +
TEMPERATURA COLORE	DEFAULT
GAMMA	DEFAULT
SYSTEM DAYLIGHT VIEW	OFF
DETTAGLIO	0 - - - - +
RIDUZIONE RUMORE	OFF
IRIS DINAMICO	OFF
SELEZIONE SISTEMA	AUTO1
◆ SCELTA MENU	
◆ CAMBIA	ENTER MEMORIZZA

Nota

- Le impostazioni predefinite dal fabbricante possono variare a seconda del menu IMMAGINE.

Menu su schermo (segue)

■ POSIZIONE (pagg. 60-63)

POSIZIONE	
SPOSTAMENTO	
ASPETTO	DEFAULT
ZOOM	
PHASE CLOCK	0
GEOMETRIA	OFF
◆ SCELTA MENU	
ENTER SOTTOMENU	

■ MENU AVANZATO (pagg. 64-68)

MENU AVANZATO	
DIGITAL CINEMA REALITY	AUTO
CANCELLA	
IMMETTI RISOLUZIONE	
POSIZIONE ARRESTO	
EDGE BLENDING	OFF
FRAME DELAY	STANDARD
POSIZIONE RASTER	
◆ SCELTA MENU	
◆ CAMBIA	

■ VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE) (pag. 69)

VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)	
ENGLISH	
DEUTSCH	
FRANÇAIS	
ESPAÑOL	
● ITALIANO	
日本語	
中文	
русский	
한국어	
◆ SELEZIONA	
ENTER IMPOSTA	

■ OPZIONI VISUALIZZAZIONE (pagg. 70-76)

OPZIONI VISUALIZZAZIONE	
ADATTA COLORE	OFF
CORR. GRANDE SCHERMO	OFF
IMPOSTAZIONI SCHERMO	
RGB IN	
DVI-D IN	
AUX DVI IN	
AUX SDI IN	
ON-SCREEN DISPLAY	
COLORE SFONDO	NERO
STARTUP LOGO	LOGO3
◆ SCELTA MENU	
◆ CAMBIA	

■ IMPOSTAZIONI PROIETTORE (pagg. 77-84)

IMPOSTAZIONI PROIETTORE 1/2	
IDENT. PROIET	TUTTI
IMPOSTAZIONI	FRONTE-BANCO
MODALITÀ ALTA QUOTA	ON
ORIENTAMENTO	ORIZZONTALE
SCELTA LAMPADA	QUADRUPLA
LAMP RELAY	OFF
RS-232C	
MODALITÀ REMOTE2	DEFAULT
STATO	
PULIZIA FILTRO ARIA	
AUTO POWER OFF	DISABILITA
FUNCI	
◆ SCELTA MENU	
◆ CAMBIA	

IMPOSTAZIONI PROIETTORE 2/2	
DATA E ORA	
SALVARE TUTTI I DATI UTENTE	
CARICARE TUTTI I DATI UTENTE	
INIZIALIZZAZIONE	
PASSWORD DI SERVIZIO	

■ I NELL'I (pagg. 85-86)

■ SCHERMATA DI TEST (pag. 87)

■ LISTA SEGNALI REGISTRATI (pagg. 45-47)

■ SECURITY (pagg. 88-90)

SECURITY	
PASSWORD SICUREZZA	OFF
MODIFICA PASSWORD SICUREZZA	
SETTAGGIO SCHERMO	OFF
CHANGEMENT DE TEXTE	
IMPOSTAZIONE DISPOSITIVO DI CONTROLLO	
◆ SCELTA MENU	
◆ CAMBIA	

■ RETE (pagg. 91-104)

RETE	
NETWORK STANDBY	OFF
IMPOSTAZIONE RETE	
CONTROLLO RETE	
STATO RETE	
◆ SCELTA MENU	
◆ CAMBIA	

Uso dei menu su schermo

1. Premere MENU.

- Il "MENU PRINCIPALE" viene visualizzato sullo schermo.



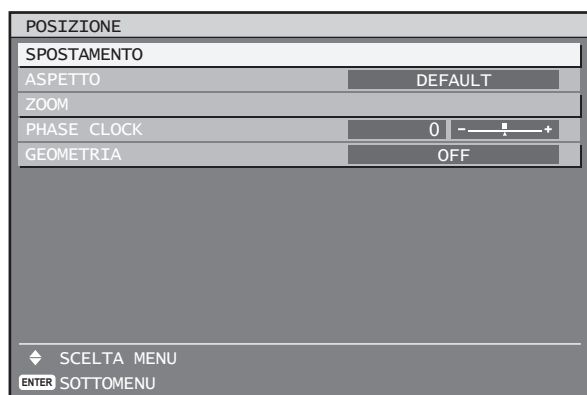
2. Premere ▲▼ per selezionare la voce desiderata.

- La voce selezionata viene visualizzata secondo i colori impostati da MODELLO OSD. (pag. 75)



3. Premere ENTER per selezionare.

- Il sottomenu dell'opzione selezionata si aprirà.



4. Premere ▲▼ per evidenziare la voce di regolazione desiderata, quindi premere ◀▶ per modificare o regolare il valore del parametro.

- Alla pressione di ◀▶, per alcune voci comparirà una schermata di regolazione individuale contenente una scala su barra come indicato di seguito.



- Se non viene premuto alcun pulsante per circa 5 secondi durante la visualizzazione della schermata di regolazione individuale, la schermata tornerà all'immagine precedente.

■ Ritorno alla schermata precedente

- Quando il "MENU" è visualizzato sullo schermo, la pressione del pulsante MENU consente di tornare alla pagina precedente.
- Quando il "MENU PRINCIPALE" è visualizzato sullo schermo, la pressione del pulsante MENU cancella tutti i menu dallo schermo.

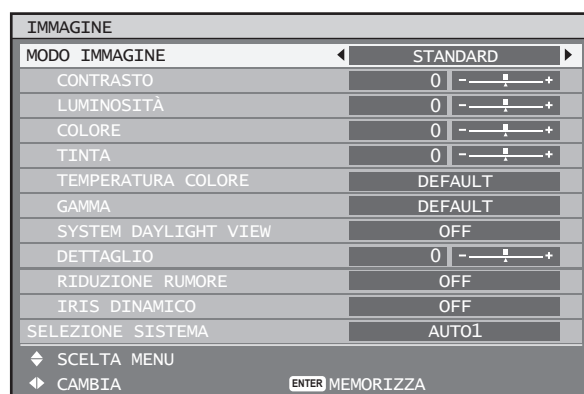
■ Impostazione delle voci dei menu

- Il messaggio finale differisce in ogni menu a seconda dell'opzione di menu selezionata:
- Durante la modifica delle impostazioni compare il messaggio "◀▶ CAMBIA".
- Per un grafico a barre separato compare il messaggio "◀▶ REGOLA".
- Se per una voce del menu sono disponibili più regolazioni (voci), un numero di pagina comparirà in alto a destra sullo schermo.

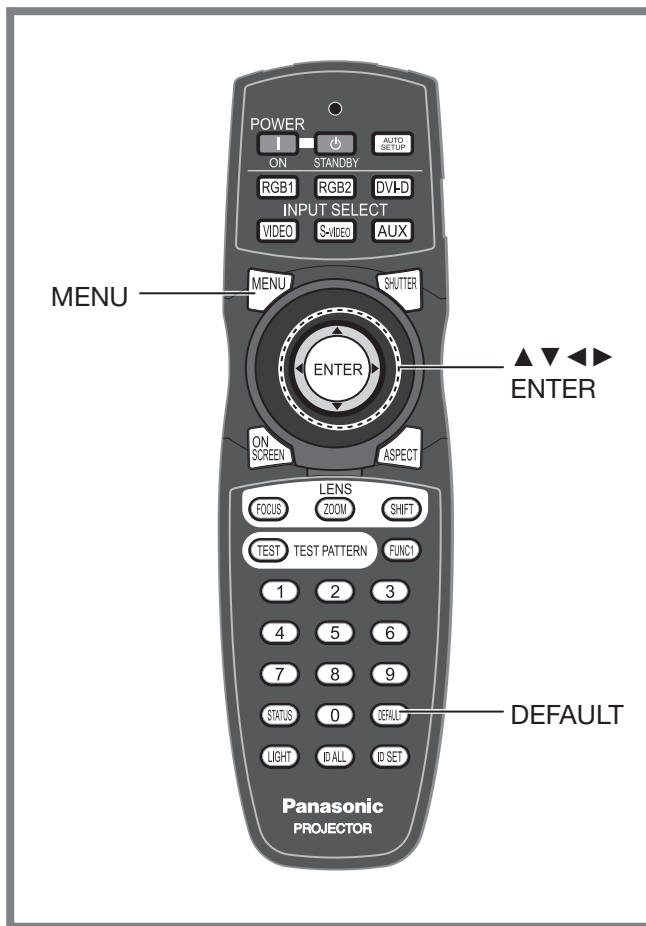
Ripristino delle impostazioni default del fabbricante

Se viene selezionata una voce di regolazione e viene premuto DEFAULT, il valore di regolazione tornerà alle impostazioni default del fabbricante.

1. Premere DEFAULT.



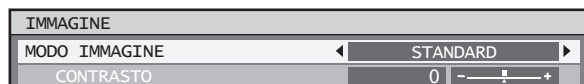
Regolazione dell'immagine



Commutazione del modo immagine

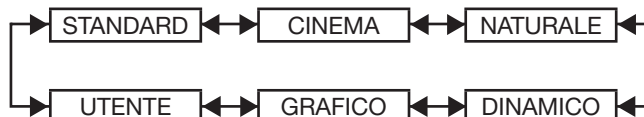
L'utente può selezionare il modo immagine adatto alla sorgente immagine e all'ambiente nel quale viene utilizzato il proiettore.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "MODO IMMAGINE".



2. Premere ◀ ▶ per commutare "MODO IMMAGINE".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



• STANDARD:

La visualizzazione è adatta a immagini in movimento in generale.

• CINEMA:

La visualizzazione è adatta a filmati.

• NATURALE:

La visualizzazione è compatibile con sRGB.

• DINAMICO:

La visualizzazione è adatta all'utilizzo in luoghi ben illuminati.

• GRAFICO:

La visualizzazione è adatta all'invio da PC.

• UTENTE:

È possibile regolare le impostazioni TEMPERATURA COLORE e GAMMA.

Nota

- Le impostazioni default sono "GRAFICO" per il sistema RGB e "STANDARD" per le immagini in movimento.
- Se si preme ENTER quando è selezionato "MODO IMMAGINE", il modo immagine selezionato può essere salvato ed utilizzato come preimpostazione all'invio di nuovi segnali. I dati verranno salvati per tutte le voci nel menu IMMAGINE ad eccezione dell'impostazione SELEZIONE SISTEMA.

Regolazione del contrasto

Consente di regolare il contrasto dei colori delle immagini.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "CONTRASTO".



Le immagini possono essere regolate in base alle preferenze personali.

- Premere per visualizzare la schermata del MENU PRINCIPALE.
- Premere per selezionare "IMMAGINE".
- Premere per visualizzare il menu "IMMAGINE".



- Alcune voci dei sottomenu possono non essere valide per alcuni formati di segnali applicati al proiettore.

2. Premere ◀▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale del "CONTRASTO".



3. Premere ◀▶ per regolare il livello.

Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Pressione del pulsante ▶.	Aumenta la luminosità dell'immagine e questa diventa più chiara.	Valore massimo: 31
Pressione del pulsante ◀.	Riduce la luminosità dell'immagine ed indebolisce la stessa.	Valore minimo: -31

Attenzione

- Se è necessario regolare la "LUMINOSITÀ", questa operazione dovrebbe essere eseguita prima di altre regolazioni.

Regolazione della luminosità

Consente di regolare la luminosità delle aree scure (nere) delle immagini.

1. Premere ▲▼ per selezionare "LUMINOSITÀ".



2. Premere ◀▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della "LUMINOSITÀ".



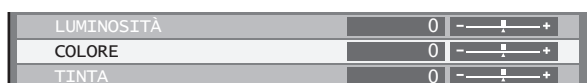
3. Premere ◀▶ per regolare il livello.

Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Pressione del pulsante ▶.	Aumenta la luminosità delle parti scure (nere) dello schermo.	Valore massimo: 31
Pressione del pulsante ◀.	Riduce la luminosità delle parti scure (nere) dello schermo.	Valore minimo: -31

Regolazione del colore

Consente di regolare la profondità dei colori.

1. Premere ▲▼ per selezionare "COLORE".



2. Premere ◀▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale del "COLORE".



3. Premere ◀▶ per regolare il livello.

Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Pressione del pulsante ▶.	Intensifica i colori.	Valore massimo: 50
Pressione del pulsante ◀.	Indebolisce i colori.	Valore minimo: -50

Regolazione della tinta

Consente di regolare le tonalità di carnagione nelle immagini.

1. Premere ▲▼ per selezionare "TINTA".



2. Premere ◀▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della "TINTA".



3. Premere ◀▶ per regolare il livello.

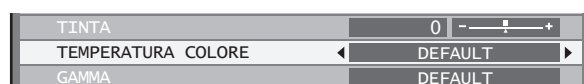
Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Pressione del pulsante ▶.	Regola la tonalità della carnagione verso un rossastro-violaceo.	Valore massimo: 31
Pressione del pulsante ◀.	Regola la tonalità della carnagione verso un colore verdastro.	Valore minimo: -31

Regolazione della temperatura del colore

Consente di regolare le immagini nel caso in cui le aree bianche appaiano bluastre oppure rossastre.

- Eseguire questa regolazione durante la proiezione dei segnali da regolare.

1. Premere ▲▼ per selezionare "TEMPERATURA COLORE".



Regolazione dell'immagine (segue)

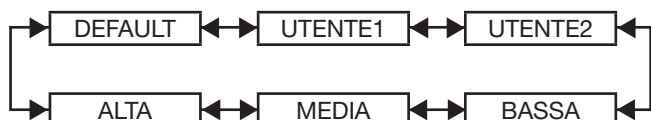
2. Premere ◀▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della "TEMPERATURA COLORE".



3. Premere ◀▶ per commutare la "TEMPERATURA COLORE".

- Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- Se per la corrispondenza di colori è stata selezionata una qualsiasi impostazione diversa da "OFF", l'impostazione TEMPERATURA COLORE viene fissata su "UTENTE1".
- Non è possibile selezionare "DEFAULT" quando il modo immagine è stato impostato su "UTENTE".

■ Per eseguire ulteriori regolazioni verso il bilanciamento del bianco desiderato

4. Selezionare "UTENTE1" oppure "UTENTE2" al passaggio 3.

5. Premere ENTER.

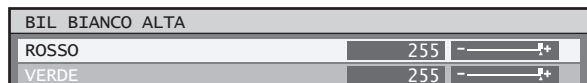
- Verrà visualizzata la schermata "BIL BIANCO".



6. Premere ▲▼ per selezionare "BIL BIANCO ALTA" oppure "BIL BIANCO BASSA".

7. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "BIL BIANCO ALTA (BASSA)".



8. Premere ▲▼ per selezionare "ROSSO", "VERDE" oppure "BLU".

9. Premere ◀▶ per regolare il livello.

Voce	Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
ROSSO	Pressione del pulsante ▶.	Intensifica il rosso.	Valore massimo ALTA: 255 BASSA: 127
	Pressione del pulsante ◀.	Indebolisce il rosso.	
VERDE	Pressione del pulsante ▶.	Intensifica il verde.	Valore minimo ALTA: 0 BASSA: -127
	Pressione del pulsante ◀.	Indebolisce il verde.	
BLU	Pressione del pulsante ▶.	Intensifica il blu.	Default ALTA: 255 BASSA: 0
	Pressione del pulsante ◀.	Indebolisce il blu.	

Nota

- Senza un'adeguata regolazione, i colori non verranno visualizzati correttamente. Se la regolazione non risulta adeguata, è possibile premere DEFAULT per riportare le impostazioni della voce selezionata a quelle default del fabbricante.
- Non è possibile regolare la temperatura del colore per la schermata di test interno (pag. 87). Assicurarsi di proiettare il segnale di ingresso durante la regolazione della temperatura del colore.

Impostazione di gamma

Consente di commutare il modo gamma.

1. Premere ▲▼ per selezionare "GAMMA".



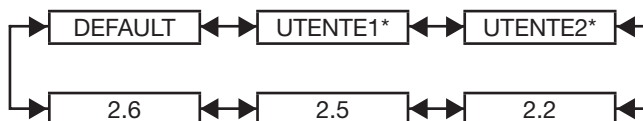
2. Premere ◀▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della "GAMMA".



3. Premere ◀▶ per commutare "GAMMA".

- Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- * "UTENTE1" e "UTENTE2" vengono visualizzati quando l'impostazione è stata effettuata con un comando di controllo dal terminale seriale.

Nota

- Non è possibile selezionare "DEFAULT" quando il modo immagine è stato impostato su "UTENTE".

Impostazione della vista luce diurna sistema

Consente di correggere le immagini in maniera da farle apparire vivide quando vengono proiettate in presenza di elevata luminosità.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “SYSTEM DAYLIGHT VIEW”.



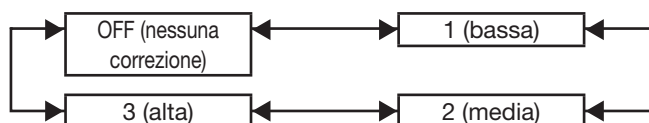
2. Premere ◀ ▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della “SYSTEM DAYLIGHT VIEW”.



3. Premere ◀ ▶ per commutare “SYSTEM DAYLIGHT VIEW”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



Impostazione del dettaglio

Consente di regolare il dettaglio delle immagini.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “DETTAGLIO”.



2. Premere ◀ ▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della “DETTAGLIO”.



3. Premere ◀ ▶ per regolare il livello.

Operazione	Regolazione	Adjustment range
Pressione del pulsante ▶.	I contorni diventano più nitidi.	0 to 15
Pressione del pulsante ◀.	I contorni diventano meno nitidi.	

Nota

- Il possibile campo di impostazione varierà a seconda del segnale di ingresso.

Impostazione della riduzione delle interferenze

Consente di regolare le immagini in caso di interferenze causate da una bassa qualità del segnale di ingresso.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “RIDUZIONE RUMORE”.



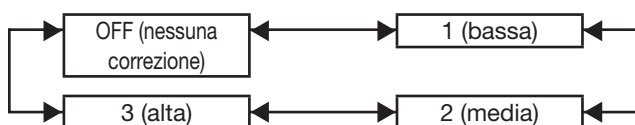
2. Premere ◀ ▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della “RIDUZIONE RUMORE”.



3. Premere ◀ ▶ per commutare “RIDUZIONE RUMORE”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



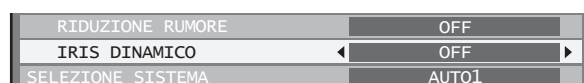
Nota

- Quando “FRAME DELAY” è impostato su “BREVE”, non è possibile utilizzare la funzione di impostazione di riduzione delle interferenze.

Impostazione dell'iris dinamico

Le immagini con un contrasto ottimale saranno visualizzate fornendo automaticamente una compensazione dell'apertura ed una compensazione del segnale per l'adattamento alle immagini interessate.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “IRIS DINAMICO”.



2. Premere ◀ ▶ o ENTER.

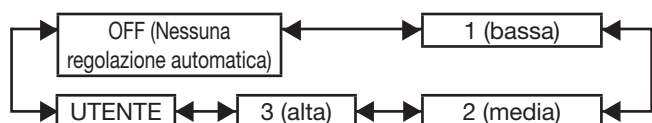
- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della “IRIS DINAMICO”.



Regolazione dell'immagine (segue)

3. Premere ◀▶ per commutare "IRIS DINAMICO".

- Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



■ Per eseguire ulteriori regolazioni della quantità di compensazione selezionata

4. Selezionare "UTENTE" al passaggio 3.

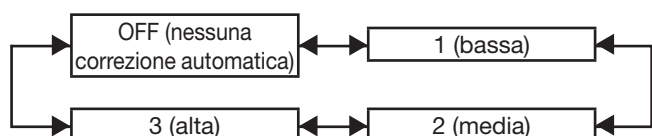
5. Premere ENTER.

- Sarà visualizzata la schermata "IRIS DINAMICO".

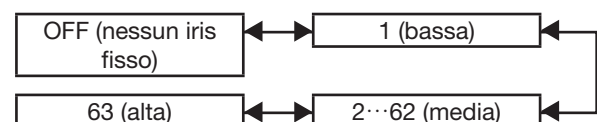
DYNAMIC IRIS	
AUTO IRIS	OFF
MANUAL IRIS	OFF
DYNAMIC GAMMA	OFF

6. Utilizzare ▲▼ per selezionare la voce da regolare, quindi utilizzare ◀▶ per regolare il livello di correzione.

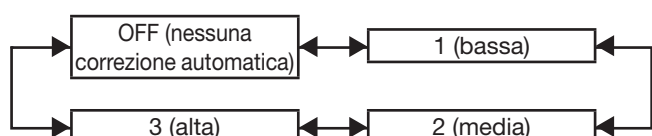
■ IRIS AUTO. (regolazione dell'apertura automatica)



■ IRIS MANU. (regolazione dell'apertura fissa)



■ GAMMA DINAMICO (regolazione della quantità di compensazione del segnale)



Nota

- Quando "IRIS DINAMICO" è impostato su "3", il contrasto è impostato al massimo livello.

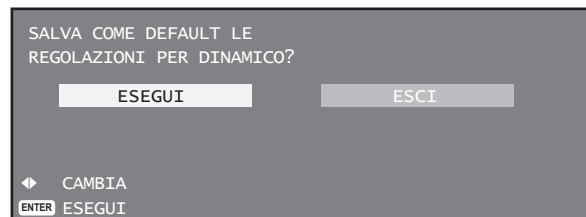
Memorizzazione delle impostazioni del modo immagine come preimpostazioni

È possibile memorizzare le impostazioni immagine eseguite sulla schermata MODO IMMAGINE.

- Per eseguire tale operazione, selezionare "MODO IMMAGINE" nella schermata "IMMAGINE".

1. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata una schermata di conferma.



2. Premere ◀▶ per selezionare "ESEGUI".

3. Premere ENTER.

Nota

- Se il modo immagine memorizzato viene selezionato dopo aver memorizzato le impostazioni del modo immagine come preimpostazioni, i nuovi segnali saranno visualizzati con le regolazioni memorizzate.

Impostazione del selettore sistema

Consente al proiettore di riconoscere automaticamente i segnali di ingresso. Inoltre, in caso di segnali di ingresso instabili, è possibile selezionare manualmente il formato del sistema.

1. Premere ▲▼ per selezionare "SELEZIONE SISTEMA".

RIDUZIONE RUMORE	OFF
IRIS DINAMICO	OFF
SELEZIONE SISTEMA	AUTO1

2. Premere ENTER.

- Sarà visualizzata la schermata "SELEZIONE SISTEMA".

SELEZIONE SISTEMA	
● AUTO1	
AUTO2	

3. Premere ▲▼ per selezionare "SELEZIONE SISTEMA", quindi premere ENTER.

- I formati del sistema selezionabili differiscono a seconda dei segnali di ingresso.

■ Segnale di ingresso del terminale S-video / Video

Selezionare tra AUTO1, AUTO2, NTSC, NTSC4.43, PAL, PALM, PAL-N, SECAM e PAL60.

Nota

- Premere il pulsante DEFAULT per tornare a "AUTO1".
- "AUTO1" seleziona automaticamente tra NTSC, PAL, SECAM, NTSC4.43 e PAL60. "AUTO2" seleziona automaticamente tra NTSC, PAL-M e PAL-N.

■ Segnali di ingresso dei terminali RGB1/RGB2/DVI-D

Selezionare tra RGB e YPbPr.

Nota

- Fare riferimento ai tipi di segnali compatibili con il proiettore. (pagg. 122-123)

■ Modulo di ingresso

ET-MD77SD1:

Selezionare tra AUTO, 480i e 576i.

ET-MD77SD3:

Selezionare tra AUTO, 1 080/60i, 1 035/60i, 720/60p, 1 080/24p, 1 080/50i, 1 080/30p, 1 080/25p, 1 080/24sF, 720/50p e 480i, 576i.

ET-MD100SD4:

Con i segnali SD-SDI collegamento singolo
Selezionare tra AUTO YCbCr, 1 080/60i, 1 035/60i, 720/60p, 1 080/24p, 1 080/50i, 1 080/30p, 1 080/25p, 1 080/24sF, 720/50p, 480i e 576i.

Con i segnali SD-SDI collegamento doppio
Selezionare tra AUTO RGB, AUTO X'Y'Z', 1 920/24p/RGB, 2 048/24p/RGB, 2 048/24p/XYZ, 1 920/24sF/RGB, 2 048/24sF/RGB, 2 048/24sF/XYZ, 1 920/25p/RGB, 1 920/30p/RGB, 1 920/50i/RGB e 1 920/60i/RGB.

Nota

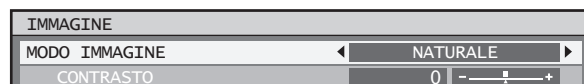
- Premere il pulsante DEFAULT per tornare a AUTO YCbCr o AUTO RGB.
- "AUTO RGB" seleziona automaticamente tra 1 920/24p/RGB, 2 048/24p/RGB, 1 920/24sF/RGB, 2 048/24sF/RGB, 1 920/25p/RGB, 1 920/30p/RGB, 1 920/50i/RGB e 1 920/60i/RGB. "AUTO X'Y'Z'" seleziona automaticamente tra 2 048/24p/XYZ e 2 048/24sF/XYZ.

Per visualizzare immagini compatibili con lo standard sRGB

sRGB è lo standard internazionale di riproduzione del colore (IEC61966-2-1) stabilito dall'IEC (International Electrotechnical Commission).

Per una riproduzione più fedele dei colori in conformità con lo standard sRGB, osservare la seguente procedura di impostazione.

1. Impostare la regolazione "ADATTA.COLORE" su "OFF" (pag. 70).
2. Visualizzare la schermata "IMMAGINE" (pag. 54).
3. Premere ▲ ▼ per selezionare "MODO IMMAGINE".



4. Premere ◀ ▶ per selezionare "NATURALE".
5. Premere ▲ ▼ per selezionare "COLORE".

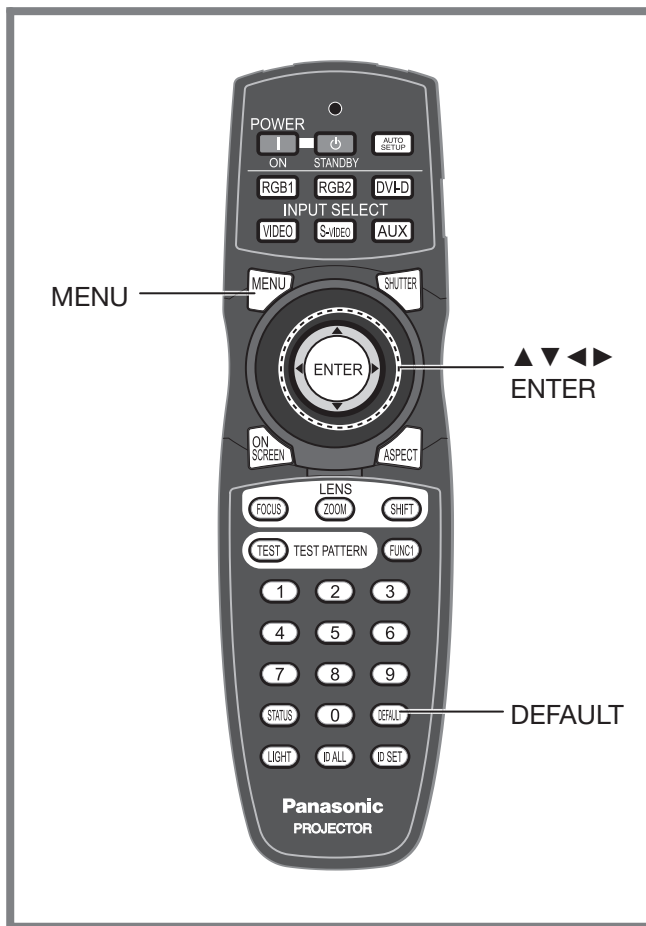


6. Premere DEFAULT sul telecomando per ripristinare le impostazioni default del fabbricante.
7. Osservare la stessa procedura (passaggi 5 e 6) per ripristinare le impostazioni default del fabbricante per "TINTA", "TEMPERATURA COLORE" e "GAMMA".



Nota

- sRGB è disponibile soltanto durante l'invio di segnali RGB.

Regolazione della posizione



È possibile regolare la posizione come desiderato.

-  **Premere per visualizzare la schermata del MENU PRINCIPALE.**
-  **Premere per selezionare "POSIZIONE".**
- Premere per visualizzare il menu "POSIZIONE".**

MENU PRINCIPALE	
IMMAGINE	
POSIZIONE	
MENU AVANZATO	
VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)	
OPAZIONI VISUALIZZAZIONE	
IMPOSTAZIONI PROIETTORE	
I NELL'I	
SCHERMATA DI TEST	
LISTA SEGNALI REGISTRATI	
SECURITY	
RETE	
SCELTA MENU	
ENTER SOTTOMENU	

Regolazione dello spostamento

Questa funzione consente all'utente di regolare la posizione dell'immagine verticalmente oppure orizzontalmente se la posizione dell'immagine proiettata sullo schermo viene spostata al momento del corretto posizionamento del proiettore davanti allo schermo.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "SPOSTAMENTO".

POSIZIONE
SPOSTAMENTO
ASPETTO
DEFAULT

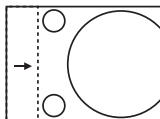
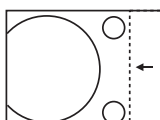
2. Premere ENTER.

- Sarà visualizzata la schermata "SPOSTAMENTO".

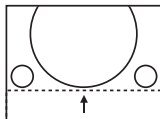
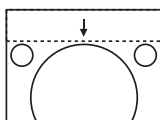
SPOSTAMENTO
V
0
12
212

3. Premere ▲ ▼ ◀ ▶ per regolare la posizione.

■ Per la regolazione orizzontale (destra e sinistra)

Operazione	Regolazione
Pressione del pulsante ▶.	La posizione dell'immagine si sposta a destra. 
Pressione del pulsante ◀.	La posizione dell'immagine si sposta a sinistra. 

■ Per la regolazione verticale (superiore ed inferiore)

Operazione	Regolazione
Pressione del pulsante ▶.	La posizione dell'immagine si sposta verso l'alto. 
Pressione del pulsante ◀.	La posizione dell'immagine si sposta verso il basso. 

4. Premere tre volte MENU.

- Le indicazioni su schermo scompaiono e riappare la normale schermata.

Regolazione del rapporto aspetto

Consente di modificare il rapporto aspetto delle immagini.
Consente di modificare il rapporto aspetto del campo dello schermo selezionato con "IMPOSTAZIONI SCHERMO".
Specificare dapprima l'"IMPOSTAZIONI SCHERMO". (pag. 72)

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "ASPETTO".



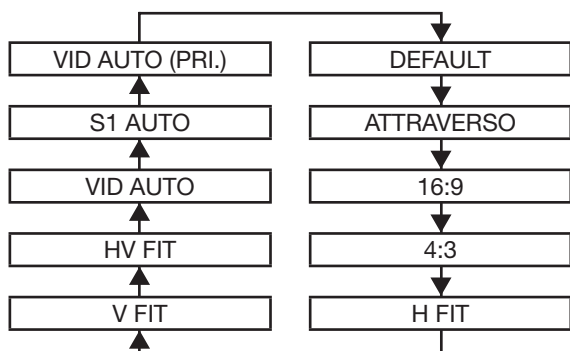
2. Premere ◀ ▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della "ASPETTO".



3. Premere ◀ ▶ per cambiare "ASPETTO".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



• DEFAULT:

Le immagini vengono visualizzate senza modificare il rapporto aspetto dei segnali inviati.

• ATTRAVERSO:

Le immagini vengono visualizzate senza modificare la risoluzione dei segnali inviati.

• 16:9:

Quando vengono inviati dei segnali standard¹ le immagini vengono visualizzate con il rapporto aspetto convertito in 16:9. Quando vengono inviati dei segnali ampi², le immagini vengono visualizzate senza modificare il rapporto aspetto.

• 4:3:

Quando vengono inviati dei segnali standard¹, le immagini vengono visualizzate senza modificare il rapporto aspetto. Quando vengono inviati dei segnali ampi², il PT-D12000E visualizza le immagini con il rapporto aspetto convertito in 4:3. Il PT-DZ12000E visualizza le immagini ridotte adatte a uno schermo 4:3 senza modificare il rapporto aspetto inviato.

• H FIT:

Il display userà la larghezza completa del campo dello schermo selezionato con "IMPOSTAZIONI SCHERMO". Se i segnali hanno un rapporto di aspetto verticale maggiore dell'aspetto dello schermo selezionato in "IMPOSTAZIONI SCHERMO", le aree inferiori delle immagini risulteranno tagliate.

• V FIT:

Il display userà l'altezza completa del campo dello schermo selezionato con "IMPOSTAZIONI SCHERMO".

• HV FIT:

Le immagini vengono visualizzate nel campo dello schermo completo selezionato con "IMPOSTAZIONI SCHERMO". Se i rapporti dell'aspetto dei segnali di ingresso e le dimensioni dello schermo differiscono, viene eseguita la conversione all'aspetto dello schermo impostato in "IMPOSTAZIONI SCHERMO" e le immagini vengono visualizzate.

• VID AUTO:

Il proiettore identifica l'ID (VID) video contenuto nei segnali dell'immagine e visualizza l'immagine commutando automaticamente le dimensioni dello schermo tra 4:3 e 16:9. Questa funzione è disponibile per l'ingresso del segnale NTSC.

• S1 AUTO:

Il proiettore identifica il segnale S1 e visualizza l'immagine commutando automaticamente le dimensioni dello schermo tra 4:3 e 16:9. Questa funzione è disponibile per i segnali NTSC S-video.

• VID AUTO (PRI.):

Il proiettore identifica i segnali VID oppure S1 di cui sopra tramite una selezione automatica di dimensioni di schermo di 4:3 o 16:9 in base al VID (se rilevato) oppure, in caso di mancato rilevamento del VID, in base ai segnali S1. Questa funzione è disponibile per i segnali NTSC S-video.

*1: I segnali standard sono segnali di ingresso con un rapporto aspetto di 4:3 oppure 5:4.

*2: I segnali wide-screen sono segnali di ingresso con un rapporto aspetto di 16:10, 16:9, 15:9 oppure 15:10.

Nota

- Alcuni modi di dimensioni non sono disponibili per determinati tipi di segnali di ingresso. Per i segnali NTSC, non è possibile selezionare "DEFAULT".
- Se viene selezionato un rapporto aspetto diverso dal rapporto aspetto dei segnali inviati, le immagini appariranno diverse da quelle originali. Prestare attenzione a tale fattore durante la selezione del rapporto aspetto.
- Se si utilizza il proiettore in luoghi quali bar oppure hotel per visualizzare programmi per uso commerciale o per presentazioni al pubblico, osservare che la regolazione del rapporto aspetto oppure l'uso della funzione di zoom per modificare le immagini dello schermo può costituire una violazione dei diritti del proprietario del copyright originale del programma in questione, in base alle normative di protezione del copyright.
- Se delle immagini 4:3 convenzionali (normali) che non sono immagini wide-screen vengono visualizzate su uno schermo wide-screen, le estremità delle immagini possono non essere visibili oppure possono risultare distorte. Tali immagini dovrebbero essere visualizzate con un rapporto aspetto 4:3 nel formato originale scelto dall'autore delle immagini.

Regolazione del rapporto zoom

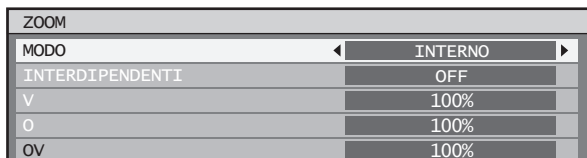
Consente di regolare le dimensioni delle immagini proiettate.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “ZOOM”.



2. Premere ENTER.

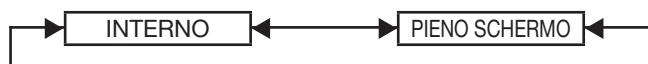
- Sarà visualizzata la schermata “ZOOM”.



3. Premere ▲ ▼ per selezionare “MODO”.

4. Premere ◀ ▶ per commutare “MODO”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



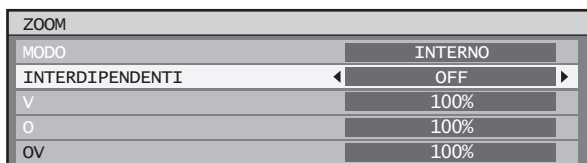
• INTERNO:

Ingrandisce le dimensioni delle immagini all'interno del rapporto aspetto default.

• PIENO SCHERMO:

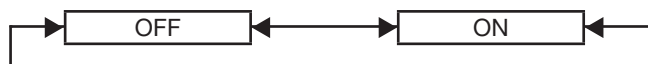
Aumenta le dimensioni delle immagini utilizzando l'intera area di visualizzazione impostata in “FORMATO SCHERMO”.

5. Premere ▲ ▼ per selezionare “INTERDIPENDENTI”.



6. Premere ◀ ▶ per commutare “INTERDIPENDENTI”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



• OFF:

Le impostazioni “V” ed “O” vengono utilizzate rispettivamente come rapporti zoom verticale ed orizzontale.

• ON:

Il rapporto zoom viene impostato nell'impostazione “OV”. Ciò consente alle immagini di essere sottoposte a zoom con rapporti orizzontale e verticale identici.

Nota

- Quando “ASPETTO” è impostato su “ATTRAVERSO”, “ZOOM” non apparirà.
- Quando per “ASPETTO” viene selezionata una voce diversa da “DEFAULT”, l'impostazione di selezione “MODO” non verrà visualizzata.

Regolazione phase clock

La regolazione phase clock ottiene un'immagine ottimale quando lo schermo trema oppure quando si nota un alone lungo il contorno.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “PHASE CLOCK”.



2. Premere ◀ ▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della “PHASE CLOCK”.



3. Premere ◀ ▶ per regolare il livello.

- Il valore cambia da 0 a 31. Regolare in modo che la quantità di interferenza sia minima.

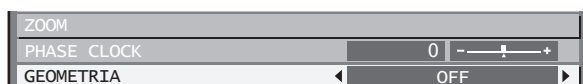
Nota

- Se l'uscita del PC al quale è applicato il segnale è instabile, non è possibile ottenere un valore ottimale.
- Se il numero totale di punti non è corretto, non è possibile ottenere un valore ottimale.
- Il phase clock può essere regolato soltanto quando l'ingresso del segnale RGB è applicato con RGB1 e RGB2 IN.

Regolazione della geometria

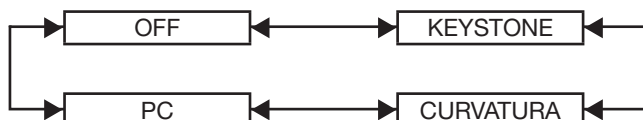
È possibile proiettare un video quadrato su uno schermo speciale, grazie a una tecnologia di elaborazione delle immagini unica nel suo genere.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “GEOMETRIA”.



2. Premere ◀ ▶ per commutare “GEOMETRIA”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **OFF:**
La correzione della geometria non viene eseguita.
- **KEYSTONE:**
La correzione della geometria non viene eseguita.
- **CURVATURA:**
Consente di regolare le immagini proiettate quando sono distorte secondo una superficie curva.
- **PC:**
Consente di eseguire la correzione della geometria da un PC.

3. Selezionare “KEYSTONE” o “CURVATURA” al Passaggio 2 e premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “GEOMETRIA:KEYSTONE” o “GEOMETRIA:CURVATURA”.

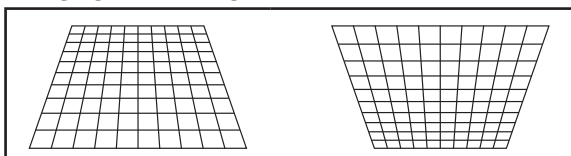
GEOMETRIA:KEYSTONE	
KEYSTONE VERTICALE	0
SUB-KEYSTONE VERTICALE	0
GEOMETRIA:CURVATURA	
RAPPORTO OTTICA PROIEZIONE	0
KEYSTONE VERTICALE	0

4. Premere ▲ ▼ per selezionare la voce di regolazione desiderata, quindi premere ◀ ▶ per regolare la quantità di correzione.

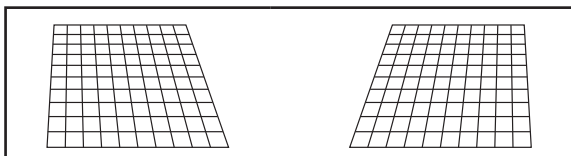
- È possibile regolare le immagini di proiezione come indicato qui di seguito.

Menu KEYSTONE:

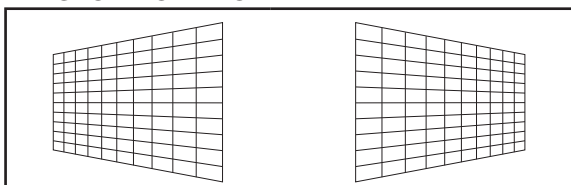
- KEYSTONE VERTICALE



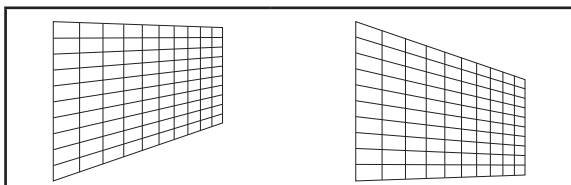
- SUB-KEYSTONE VERTICALE



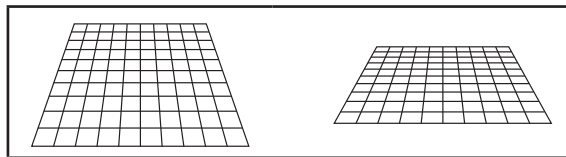
- KEYSTONE ORIZZONTALE



- SUB-KEYSTONE ORIZZONTALE

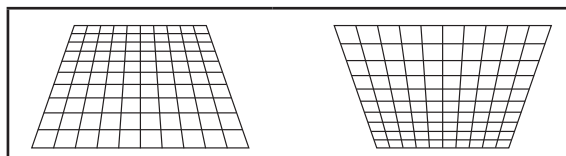


- LINEARITÀ

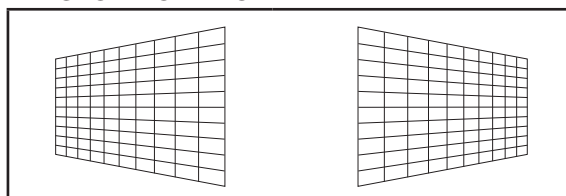


Menu CURVATURA:

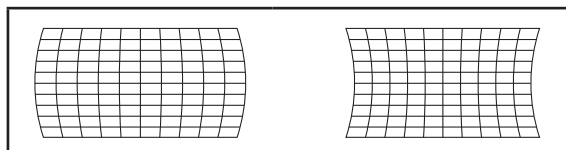
- **RAPPORTO OTTICA PROIEZIONE**
Impostare il rapporto raggio dell'obiettivo utilizzato. (pagg. 22-24)
- **KEYSTONE VERTICALE**



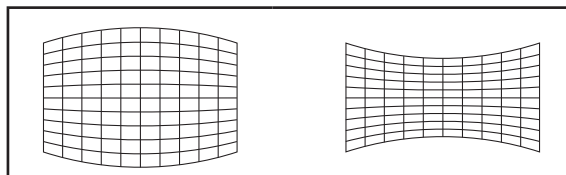
- **KEYSTONE ORIZZONTALE**



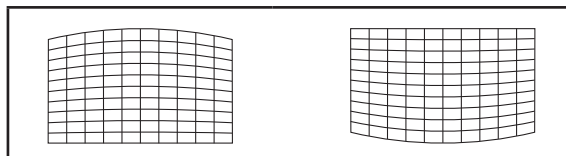
- **ARCO VERTICALE**



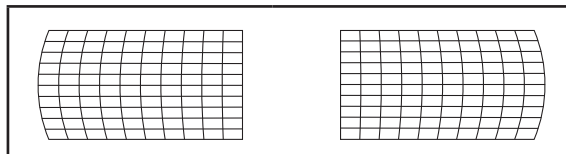
- **ARCO ORIZZONTALE**



- **EQUILIBRATURA VERTICALE**



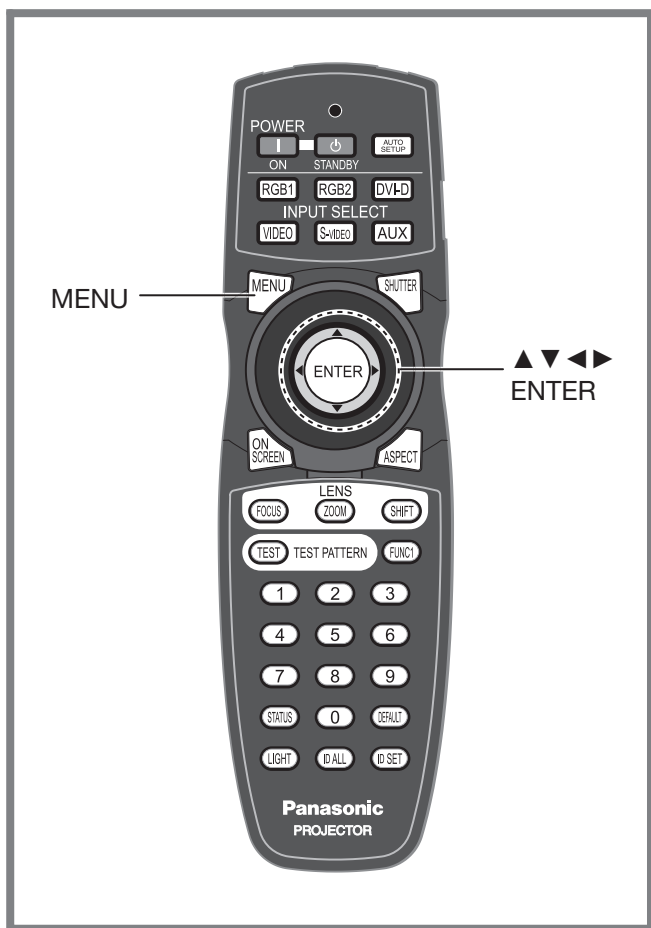
- **EQUILIBRATURA ORIZZONTALE**





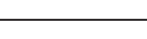
Nota

- Se si imposta la correzione trapezoidale verticale, i menu e i loghi possono fuoriuscire dallo schermo.
- Se si utilizza sia la regolazione sbiadimento margini, sia la correzione della geometria, impostare quest'ultima sulla correzione della superficie curva o PC. Se la correzione della geometria è impostata sulla correzione della distorsione trapezoidale, non sarà possibile eseguire correttamente la regolazione sbiadimento margini. (pag. 66)

Uso del MENU AVANZATO



È possibile eseguire delle impostazioni dettagliate.

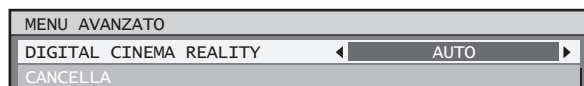
-  **Premere per visualizzare la schermata del MENU PRINCIPALE.**
-  **Premere per selezionare "MENU AVANZATO".**
-  **Premere per visualizzare il "MENU AVANZATO".**



Digital cinema reality

Aumentare la risoluzione verticale quando viene applicato l'ingresso del segnale PAL (oppure SECAM) 576i oppure l'ingresso del segnale NTSC 480i, 1 080/50i e 1 080/60i.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "DIGITAL CINEMA REALITY".



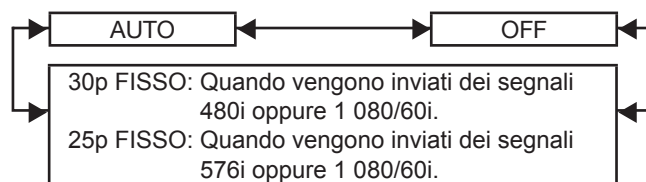
2. Premere ◀ ▶ o ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione individuale della "DIGITAL CINEMA REALITY".



3. Premere ◀ ▶ per commutare "DIGITAL CINEMA REALITY".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **AUTO:**
Esegue il rilevamento automatico e l'elaborazione cinema (impostazione default del fabbricante).
- **OFF:**
Elaborazione cinema non forzata
- **25p FISSO:**
Elaborazione cinema forzata (griffa 2:2) eseguita all'invio di un segnale 576i oppure 1 080/50i.
- **30p FISSO:**
Elaborazione cinema forzata (griffa 2:2) eseguita all'invio di un segnale 480i oppure 1 080/50i.

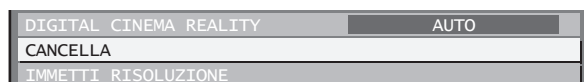
Nota

- Nel modo DIGITAL CINEMA REALITY, la qualità immagine sarà deteriorata se viene selezionato 30p FISSO oppure 25p FISSO quando il segnale non è un segnale griffa 2:2.

Regolazione della cancellazione

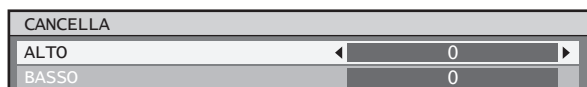
La regolazione della cancellazione consente di regolare con precisione le immagini proiettate dal dispositivo video oppure da altri dispositivi quando appaiono delle interferenze alle estremità dello schermo oppure se parte dell'immagine si trova leggermente al di fuori dello schermo.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "CANCELLA".



2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione “CANCELLA”.



3. Premere ▲ ▼ per selezionare la voce che si desidera regolare.

4. Premere ◀ ▶ per regolare la funzione di cancellazione.

- Il valore di regolazione per il PT-D12000E può essere modificato verticalmente all'interno di un campo da 0 a 255 ed orizzontalmente all'interno di un campo da 0 a 700.
- Il valore di regolazione per il PT-DZ12000E può essere modificato verticalmente all'interno di un campo da 0 a 540 ed orizzontalmente all'interno di un campo da 0 a 960.

Correzione della cancellazione della parte superiore dello schermo (in alto)	
Premere il pulsante ◀ per spostare la parte di cancellazione verso l'alto; pulsante ▶ verso il basso.	
Correzione della cancellazione della parte inferiore dello schermo (in basso)	
Premere il pulsante ▶ per spostare la parte di cancellazione verso l'alto; pulsante ◀ verso il basso.	
Correzione della cancellazione della parte sinistra dello schermo (sinistro)	
Premere il pulsante ▶ per spostare la parte di cancellazione a destra; pulsante ◀ a sinistra.	
Correzione della cancellazione della parte destra dello schermo (destra)	
Premere il pulsante ◀ per spostare la parte di cancellazione a destra; pulsante ▶ a sinistra.	

Regolazione della risoluzione di ingresso

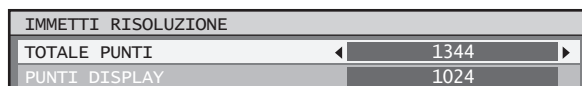
La regolazione della risoluzione di ingresso permette di ottenere un'immagine ottimale quando lo schermo trema oppure quando si nota un alone lungo il contorno.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “IMMETTI RISOLUZIONE”.



2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “IMMETTI RISOLUZIONE”.



3. Premere ▲ ▼ per selezionare “TOTALE PUNTI”, “PUNTI DISPLAY”, “TOTALE RIGHE” oppure “RIGHE DISPLAY”, quindi premere ◀ ▶ per regolare.

- Ogni voce visualizza automaticamente un valore in risposta al tipo di segnale inviato. Nel caso in cui appaiano delle righe verticali sullo schermo oppure parte dell'immagine risulti mancante, aumentare o ridurre il valore visualizzato osservando contemporaneamente lo schermo per ottenere un valore ottimale.

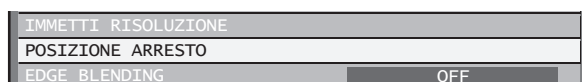
Nota

- Le righe verticali sopra menzionate non appariranno sullo schermo quando vengono inviati tutti i segnali.
- Durante la fase di regolazione, l'immagine può risultare distorta ma ciò non costituisce un malfunzionamento.
- La risoluzione di ingresso può essere regolata soltanto quando l'ingresso del segnale RGB è applicato con RGB1 e RGB2 IN.

Regolazione della posizione di arresto

Utilizzare la regolazione della posizione di arresto per ottenere un valore ottimale quando le aree scure dell'immagine sono frantumate oppure visualizzate in verde.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “POSIZIONE ARRESTO”.



Uso del MENU AVANZATO (segue)

2. Premere ENTER.

- Sarà visualizzata la schermata "POSIZIONE ARRESTO".



3. Premere ◀▶ per regolare.

- Il valore cambia da 0 a 255.
- **Valore ottimale per la regolazione della posizione di arresto**
Se le aree scure sono frantumate:
Il valore ottimale è il punto di maggior miglioramento nelle aree scure.
Se le aree scure sono visualizzate in verde:
Il valore ottimale è il punto in cui le zone verdi diventano nere e l'effetto di appiattimento viene corretto.

Nota

- La posizione di arresto può essere regolata soltanto quando l'ingresso del segnale RGB è applicato con RGB1 e RGB2 IN.

Regolazione sbiadimento margini

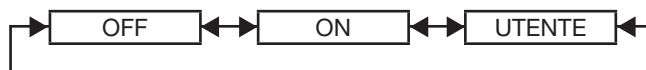
Questo proiettore è dotato di una funzione per nascondere le cuciture di schermi multipli.

1. Premere ▲▼ per selezionare "EDGE BLENDING".



2. Premere ◀▶ per commutare "EDGE BLENDING".

- Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **OFF:**
Quando non si ha intenzione di utilizzare schermi multipli.
- **ON:**
Quando si ha intenzione di utilizzare un'inclinazione all'interno dell'unità per l'inclinazione dell'area di sbiadimento margini.
- **UTENTE:**
Quando si ha intenzione di utilizzare un'inclinazione specifica per l'inclinazione dell'area di sbiadimento margini. (Per queste impostazioni è richiesto un software separato. Rivolgersi al proprio rivenditore.)

3. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "EDGE BLENDING".



4. Premere ▲▼ per specificare un'area da regolare.

- **Per unire la parte superiore:** impostare "ALTO" su "ON".
- **Per unire la parte inferiore:** impostare "BASSO" su "ON".
- **Per unire la parte sinistra:** impostare "SINISTRA" su "ON".
- **Per unire la parte destra:** impostare "DESTRA" su "ON".

5. Premere ◀▶ per passare da "ON" a "OFF".

6. Premere ◀▶ per regolare la quantità della compensazione e la posizione di avvio.

■ Per visualizzare la marcatura di regolazione

7. Premere ▲▼ per selezionare "MARCHIO".

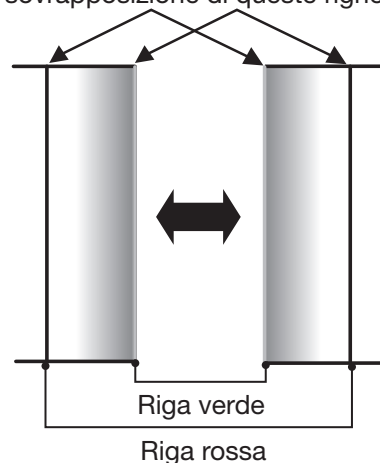


8. Premere ◀▶ per selezionare "ON".

- Appare una marcatura per la regolazione della posizione dell'immagine. Il punto ottimale corrisponde alla posizione nella quale la riga rossa di un riquadro si sovrappone alla riga verde di un altro riquadro.

Le quantità di correzione dei riquadri uniti devono avere sempre un valore identico. Se i riquadri uniti presentano quantità di correzione diverse, non è possibile ottenere un'unione ottimale.

Il punto ottimale corrisponde al punto di sovrapposizione di queste righe.



9. Premere ▲▼ per selezionare "REGOLAZIONE LUCE".



10. Premere ENTER.

- Sarà visualizzata la schermata “REGOLAZIONE LUCE”.

REGOLAZIONE LUCE
LUCE INTERNA
LUCE ESTERNA

11. Premere ▲ ▼ per selezionare “LUCE INTERNA”.

12. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione “LUCE INTERNA”.

LUCE INTERNA	
INTERDIPENDENTI	ON
BIANCO	0
ROSSO	0
VERDE	0
BLU	0

- Quando “INTERDIPENDENTI” è impostato su “OFF”, sarà possibile eseguire la regolazione individuale di “ROSSO”, “VERDE” e “BLU”.

13. Premere ▲ ▼ per selezionare una voce, quindi premere ◀ ▶ per regolare le impostazioni.

- Una volta completata la regolazione, premere MENU per tornare a “REGOLAZIONE LUCE”.

14. Premere ▲ ▼ per selezionare la parte di “ALTO”, “BASSO”, “DESTRA”, “SINISTRA”.

15. Utilizzare ◀ ▶ per regolare la quantità di correzione dell'impostazione “LUCE INTERNA” (da 0 a 255).

16. Premere ▲ ▼ per selezionare “AREA ESTERNA”.

LUCE INTERNA
LUCE ESTERNA
AREA ESTERNA

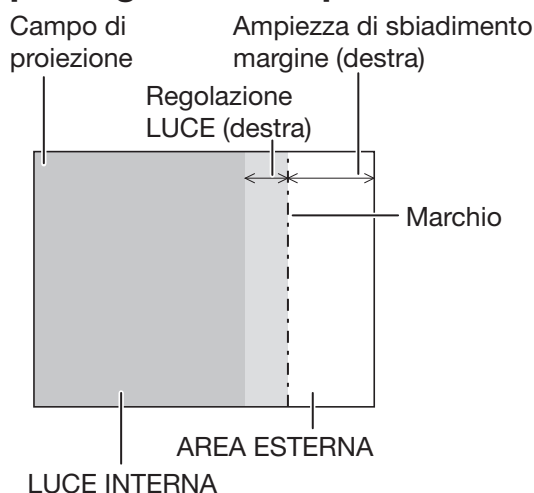
17. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata di regolazione “AREA ESTERNA”.

LUCE ESTERNA	
INTERDIPENDENTI	ON
BIANCO	0
ROSSO	0
VERDE	0
BLU	0

- Quando “INTERDIPENDENTI” è impostato su “OFF”, sarà possibile eseguire la regolazione individuale di “ROSSO”, “VERDE” e “BLU”.

18. Premere ▲ ▼ per selezionare una voce, quindi premere ◀ ▶ per regolare le impostazioni.



Nota

- La funzione LUCE consente di regolare il livello di LUCE meno forte nelle aree di sovrapposizione delle immagini quando gli schermi multipli sono stati configurati utilizzando lo sbiadimento dei margini. Il punto ottimale si ottiene dove, in seguito alla regolazione di LUCE INTERNA, la quantità di compensazione è identica per i livelli di LUCE dove le immagini sono sovrapposte e dove non lo sono. Se, dopo una regolazione della LUCE INTERNA, acquistano luminosità soltanto le parti in prossimità dei contorni delle aree di sovrapposizione e di non sovrapposizione delle immagini, regolare le misure in alto, in basso, a sinistra e a destra. Se, invece, in seguito alle regolazioni di ampiezza si sono scurite soltanto le parti in prossimità dei contorni, procedere con la regolazione AREA ESTERNA.
- Quando si utilizza uno schermo posteriore oppure uno schermo ad alto guadagno, i punti di unione possono apparire discontinui a seconda della posizione di visione.

Ritardo dei fotogrammi

Quando vengono inviati i segnali 1 080/60i, 1 080/50i e 1 080/24sF, ciò semplifica l'elaborazione delle immagini in modo da ridurre il ritardo dei fotogrammi delle immagini.

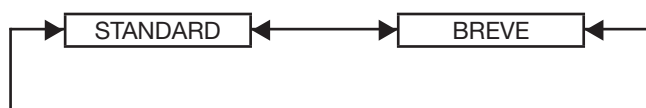
1. Premere ▲ ▼ per selezionare “FRAME DELAY”.

EDGE BLENDING	OFF
FRAME DELAY	STANDARD
POSIZIONE RASTER	

Uso del MENU AVANZATO (segue)

2. Premere ◀▶ per commutare "FRAME DELAY".

- Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



• STANDARD:

Impostazione standard.

• BREVE:

Causa un ritardo delle immagini dopo l'audio.

Nota

- Quando "FRAME DELAY" è impostato su "BREVE", si verificherà un deterioramento della qualità dell'immagine. Non è possibile inoltre utilizzare la funzione di riduzione delle interferenze.

Posizione Raster

Quando non viene utilizzata l'intera area di possibile visualizzazione dell'immagine inviata, l'immagine può essere spostata in qualsiasi parte dell'area di visualizzazione.

1. Premere ▲▼ per selezionare "POSIZIONE RASTER".

EDGE BLENDING	OFF
FRAME DELAY	STANDARD
POSIZIONE RASTER	

2. Premere ENTER.

- Sarà visualizzata la schermata "POSIZIONE RASTER".

POSIZIONE RASTER	
V	0
O	0

3. Premere ▲▼◀▶ per regolare la posizione.

■ PT-D12000E

Durante la visualizzazione di immagini 5:4 (quando vengono inviati dei segnali SXGA)	
La pressione del pulsante ▶ sposterà l'immagine a destra.	
La pressione del pulsante ◀ sposterà l'immagine a sinistra.	

Durante la visualizzazione di immagini 16:9 (quando vengono inviate immagini HDTV oppure 480p oppure quando si seleziona 16:9 nel modo DIMENSIONE)

La pressione del pulsante ▲ sposterà l'immagine verso l'alto.	
La pressione del pulsante ▼ sposterà l'immagine verso il basso.	

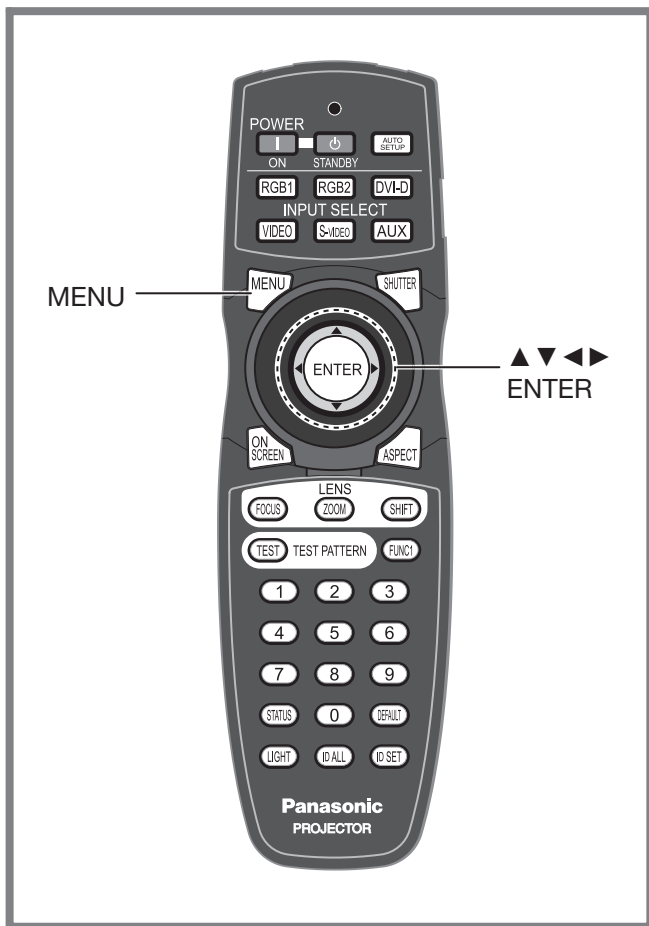
■ PT-DZ12000E

Durante la visualizzazione di immagini 4:3	
La pressione del pulsante ▶ sposterà l'immagine a destra.	
La pressione del pulsante ◀ sposterà l'immagine a sinistra.	

4. Premere tre volte MENU.

- Le indicazioni su schermo scompaiono e riappare la normale schermata.

Impostazione della LINGUA



Modifica della lingua del display

Consente di commutare la lingua del display su schermo.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare la lingua desiderata.

VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)
ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
ESPAÑOL
● ITALIANO
日本語
中文
русский
한국어

2. Premere ENTER per selezionare.

- Menu, voci di impostazione, schermate di regolazione e nomi dei pulsanti di controllo saranno visualizzati nella lingua scelta dall'utente.
- Le lingue disponibili sono: inglese (ENGLISH), tedesco (DEUTSCH), francese (FRANÇAIS), spagnolo (ESPAÑOL), italiano, giapponese (日本語), cinese (中文), russo (русский) e coreano (한국어).

Consente di commutare la lingua del display.

MENU

Premere per visualizzare la schermata del MENU PRINCIPALE.

ENTER

Premere per selezionare "VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)".

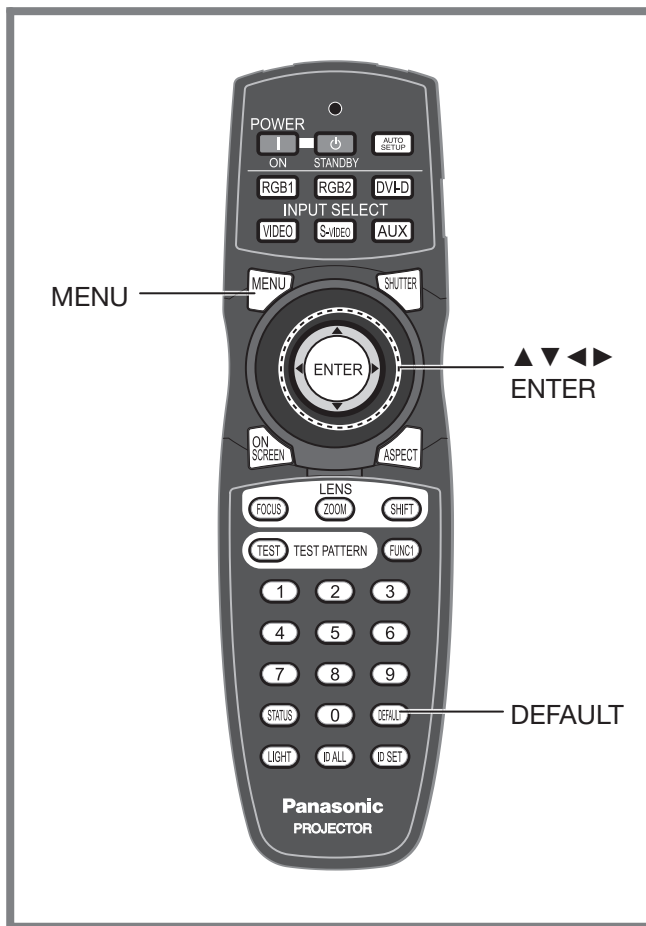
Premere per visualizzare il menu "VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)".

MENU PRINCIPALE
IMMAGINE
POSIZIONE
MENU AVANZATO
● VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)
OPZIONI VISUALIZZAZIONE
IMPOSTAZIONI PROIETTORE
I NELL'I
SCHERMATA DI TEST
LISTA SEGNALI REGISTRATI
SECURITY
RETE
◆ SCELTA MENU
ENTER SOTTOMENU

Nota

- Alla consegna, il display su schermo del proiettore è impostato sulla lingua inglese.

Impostazioni Opzione display



Regolazione dell'adattamento colori

Quando vengono utilizzati diversi set contemporaneamente, questo proiettore consente di correggere la differenza di colori tra i set.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "ADATTA COLORE".

OPAIONI VISUALIZZAZIONE	
ADATTA COLORE	OFF
CORR. GRANDE SCHERMO	OFF

2. Premere ◀ ▶ per commutare "ADATTA COLORE".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **OFF:**
La regolazione dell'adattamento colori non viene eseguita.
- **3COLORI:**
È possibile regolare i 3 colori "ROSSO", "VERDE" e "BLU".
- **7COLORI:**
È possibile regolare i 7 colori "ROSSO", "VERDE", "BLU", "CIANO", "MAGENTA", "GIALLO" e "BIANCO".
- **MODO 709:**
Fare riferimento a "Regolazione dell'adattamento colori tramite un colorimetro" alla pagina successiva per ulteriori informazioni su questo modo.
- **MISURA:**
Fare riferimento a "Regolazione dell'adattamento colori tramite un colorimetro" alla pagina successiva per ulteriori informazioni su questo modo.

■ Se al passaggio 2 è stato selezionato "3COLORI" oppure "7COLORI".

3. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "3COLORI" oppure "7COLORI".

3COLORI	
ROSSO	
VERDE	
BLU	
AUTO TESTPATTERN	ON

Questo menu consente di eseguire diverse impostazioni di immagine e proiettore.

- Premere per visualizzare la schermata del MENU PRINCIPALE.
- Premere per selezionare "OPAIONI VISUALIZZAZIONE".
- Premere per visualizzare il menu "OPAIONI VISUALIZZAZIONE".

MENU PRINCIPALE	
IMMAGINE	
POSIZIONE	
MENU AVANZATO	
VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)	
OPAIONI VISUALIZZAZIONE	
IMPOSTAZIONI PROIETTORE	
I NELL'I	
SCHERMATA DI TEST	
LISTA SEGNALI REGISTRATI	
SECURITY	
RETE	
SCELTA MENU	
ENTER SOTTOMENU	

4. Premere ▲ ▼ per selezionare “ROSSO”, “VERDE” e “BLU” (se si ha selezionato “7COLORI”, selezionare “ROSSO”, “VERDE”, “BLU”, “CIANO”, “MAGENTA”, “GIALLO” e “BIANCO”).

5. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “3COLORI:ROSSO”, “3COLORI:VERDE” o “3COLORI:BLU”.

Se si ha selezionato “7COLORI”, verrà visualizzata la schermata “7COLORI:ROSSO”, “7COLORI:VERDE”, “7COLORI:BLU”, “7COLORI:CIANO”, “7COLORI:MAGENTA”, “7COLORI:GIALLO”, o “7COLORI:BIANCO”.

3COLORI:ROSSO	
ROSSO	2048
VERDE	0
BLU	0

6. Premere ◀ ▶ per regolare i valori.

- Questi valori possono essere regolati tra 0 e 2 048.

Nota

- Effetti della correzione dell’adattamento colori: Con l’adattamento del colore di correzione identico al colore di regolazione: la luminosità del colore di regolazione viene modificata. Con l’adattamento del colore di correzione ROSSO: il ROSSO viene aggiunto oppure ridotto dal colore di regolazione. Con l’adattamento del colore di correzione VERDE: il VERDE viene aggiunto oppure ridotto dal colore di regolazione. Con l’adattamento del colore di correzione BLU: il BLU viene aggiunto oppure ridotto dal colore di regolazione.
- Questa regolazione dovrebbe essere eseguita da una persona che abbia dimestichezza con proiettori oppure da un tecnico specializzato poiché una regolazione ben riuscita richiede elevate capacità.
- La pressione di DEFAULT ripristinerà le impostazioni default del fabbricante per tutte le voci.
- Se per l’adattamento di colori è stata selezionata una qualsiasi impostazione diversa da “OFF”, l’impostazione “TEMPERATURA COLORE” viene fissata su “UTENTE1”.

Regolazione dell’adattamento colori tramite un colorimetro

I colori “ROSSO”, “VERDE”, “BLU”, “CIANO”, “MAGENTA”, “GIALLO” e “BIANCO” possono essere modificati tramite un colorimetro in grado di misurare le coordinate cromatiche e la luminanza.

■ Inserimento della luminanza e delle coordinate cromatiche

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “ADATTA COLORE”.

OPZIONI VISUALIZZAZIONE	
ADATTA COLORE	OFF
CORR. GRANDE SCHERMO	OFF

2. Premere ◀ ▶ per selezionare “MISURA” o “MODO 709”.

3. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “MODO MISURA”.

MODO MISURA	
DATI MISURATI	
TARGET DATA	
AUTO TESTPATTERN	ON

4. Premere ▲ ▼ per selezionare “DATI MISURATI”.

5. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “DATI MISURATI”.

DATI MISURATI		1/2
NERO	Y(RELATIVO)	1
	x	0.35
	y	0.36
ROSSO	Y(RELATIVO)	1400
	x	0.67
	y	0.33
VERDE	Y(RELATIVO)	5099
	x	0.35
	y	0.63
BLU	Y(RELATIVO)	500
	x	0.15
	y	0.05

6. Utilizzare il colorimetro per misurare la luminanza (Y) e le coordinate cromatiche (x, y).

7. Premere ▲ ▼ per selezionare i colori, quindi premere ◀ ▶ per selezionare i valori relativi.

Impostazioni Opzione display (segue)

8. Dopo aver inserito tutti i dati, premere MENU.

- Verrà visualizzata la schermata “MODO MISURA”.

MODO MISURA	
DATI MISURATI	
TARGET DATA	
AUTO TESTPATTERN	ON

■ Inserimento delle coordinate di un colore desiderato (solo “MISURA”)

9. Premere ▲ ▼ per selezionare “TARGET DATA”.

10. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “TARGET DATA”.

TARGET DATA		1/2
ROSSO	x	0.64
	y	0.33
VERDE	x	0.3
	y	0.6
BLU	x	0.15
	y	0.6
CIANO	x	0.225
	y	0.329
MAGENTA	x	0.321
	y	0.154
GIALLO	x	0.419
	y	0.505

11. Premere ▲ ▼ per selezionare i colori desiderati, quindi premere ◀ ▶ per inserire le loro coordinate.

12. Dopo aver inserito tutti i dati, premere MENU.

Nota

- Se “MODO 709” è stato selezionato come impostazione “ADATTA COLORE”, i 3 colori primari definiti dallo standard ITU-R BT.709 saranno impostati come dati target.
- Se i dati target non rientrano nella gamma di colori del proiettore, i colori non saranno proiettati correttamente.

Correzione grande schermo

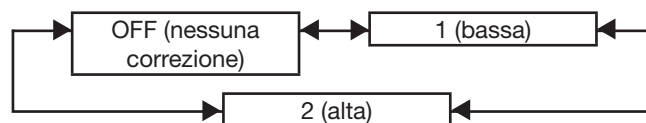
Se le immagini vengono guardate a distanza ravvicinata su un grande schermo, è possibile correggere i colori che appaiono più chiari sullo schermo in modo che appaiano identici ai colori che apparirebbero su uno schermo di dimensioni standard.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “CORR. GRANDE SCHERMO”.

ADATTA COLORE	OFF
CORR. GRANDE SCHERMO	OFF
IMPOSTAZIONI SCHERMO	

2. Premere ◀ ▶ per commutare “CORR. GRANDE SCHERMO”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



Impostazione schermo

Impostare questa voce in base allo schermo utilizzato. Quando si modifica il rapporto aspetto dell'immagine di proiezione, il proiettore esegue le correzioni per assicurare le immagini ottimali per le dimensioni dello schermo specificate.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “IMPOSTAZIONI SCHERMO”.

CORR. GRANDE SCHERMO	OFF
IMPOSTAZIONI SCHERMO	
RGB IN	

2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “IMPOSTAZIONI SCHERMO”.

IMPOSTAZIONI SCHERMO	
FORMATO SCHERMO	16:9
POSIZIONE SCHERMO	0

3. Premere ◀ ▶ per commutare “FORMATO SCHERMO”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.

■ PT-DZ12000E



■ PT-D12000E



4. Premere ◀ ▶ per regolare “POSIZIONE SCHERMO”.

- Se si usa il PT-DZ12000E, è possibile specificare un'impostazione compresa tra -60 e +60.
- Se si usa il PT-D12000E, è possibile specificare un'impostazione compresa tra -132 e +131.

Nota

- La “POSIZIONE SCHERMO” non può essere regolata quando il “FORMATO SCHERMO” è “16:10” (PT-DZ12000E) e “4:3” (PT-D12000E).

RGB IN (solo ingresso RGB)

Quando è necessario utilizzare frequentemente segnali non registrati poiché l'unità viene utilizzata in conferenze o simili, è possibile regolare automaticamente la posizione del display dello schermo senza dover premere ogni volta AUTO SETUP sul telecomando.

Utilizzare questa impostazione per la regolazione di un segnale specifico oppure oblungo (16:9 ecc.).

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "RGB IN".



2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "RGB IN".



■ SEGNALE AUTOMATICO

3. Premere ▲ ▼ per selezionare "SEGNALE AUTOMATICO".

4. Premere ◀ ▶ per commutare "SEGNALE AUTOMATICO".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



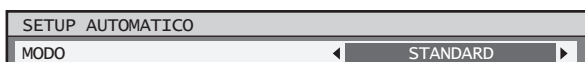
- Se vengono inviati dei segnali non registrati quando è selezionato "ON", l'impostazione automatica verrà avviata automaticamente.

■ SETUP AUTOMATICO

5. Premere ▲ ▼ per selezionare "SETUP AUTOMATICO".

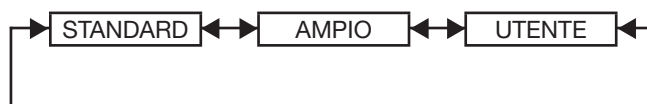
6. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "SETUP AUTOMATICO".



7. Premere ◀ ▶ per commutare "MODO".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



• STANDARD:

Per ricevere segnali il cui aspetto immagine sia 4:3 oppure 5:4 (risoluzione applicabile: 640 × 400, 640 × 480, 800 × 600, 832 × 624, 960 × 720, 1 024 × 768, 1 152 × 864, 1 152 × 870, 1 280 × 960, 1 280 × 1 024, 1 600 × 1 200, 1 400 × 1 050)

• AMPIO:

Per ricevere segnali il cui aspetto immagine sia ampio (risoluzione applicabile: 720 × 400, 848 × 480, 1 280 × 720, 1 024 × 600, 1 120 × 750, 1 440 × 900, 1 680 × 1 050)

• UTENTE:

Per ricevere segnali di risoluzione orizzontale specifica (numero di punti visualizzati orizzontalmente)

8. Se viene selezionato "Utente", premere ◀ ▶ per inserire la risoluzione orizzontale della sorgente di segnali in "PUNTI DISPLAY".

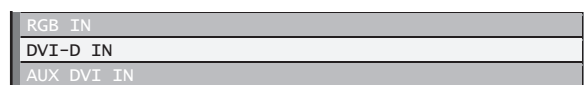
9. Premere ENTER.

- Eseguire la regolazione automatica. Durante la regolazione automatica viene visualizzato il messaggio "AVANTI...". Al completamento della regolazione, il sistema ritorna alla schermata di ingresso.

DVI-D IN

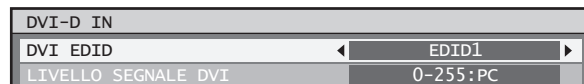
Modificare l'impostazione se il video non viene visualizzato normalmente quando il proiettore e un dispositivo esterno sono collegati DVI-D.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "DVI-D IN".



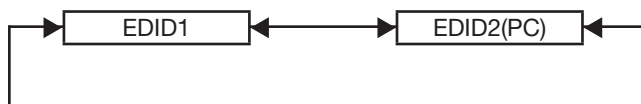
2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "DVI-D IN".



3. Premere ◀ ▶ per commutare "DVI EDID".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.

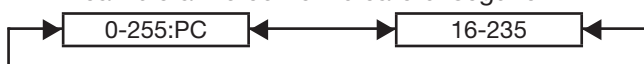


Impostazioni Opzione display (segue)

- **EDID1 (formati di segnali di ingresso supportati):** Selezionare questa opzione quando a DVI-D IN è collegato un dispositivo esterno (lettore DVD, ecc.) per la trasmissione dei segnali video di un sistema a immagini in movimento.
- **EDID2 (formati di segnali di ingresso supportati):** Selezionare questa opzione quando a DVI-D IN è collegato un dispositivo esterno (PC, ecc.) per la trasmissione dei segnali video di un sistema a immagine statiche.

4. Premere ◀▶ per commutare "LIVELLO SEGNALE DVI".

- Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **0-255:PC:** Selezionare questa voce quando, ad esempio, si collega un dispositivo esterno (PC, ecc.) tramite l'uscita del terminale DVI.
- **16-235:** Selezionare questa voce quando, ad esempio, si collega un dispositivo esterno (lettore DVD, ecc.) tramite l'uscita del terminale HDMI per mezzo di un cavo di conversione.

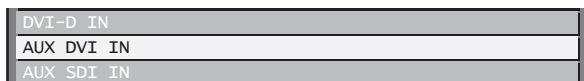
Nota

- L'impostazione ottimale differisce a seconda dell'impostazione di uscita del dispositivo esterno collegato. Consultare il manuale di istruzioni del dispositivo esterno.
- Se l'impostazione viene modificata, i dati per la modalità plug and play cambiano. Per le risoluzioni compatibili plug and play, controllare l'elenco dei segnali compatibili (da pagina 122 a 123).

AUX DVI IN (solo quando è installato ET-MD77DV)

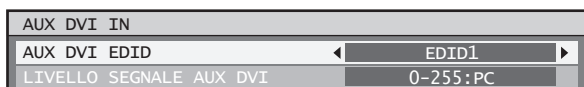
Modificare questa impostazione se il video non viene visualizzato normalmente quando l'ET-MD77DV e un dispositivo esterno sono collegati tramite DVI-D.

1. Premere ▲▼ per selezionare "AUX DVI IN".



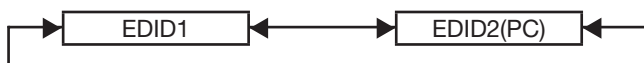
2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "AUX DVI IN".



3. Premere ◀▶ per commutare "AUX DVI EDID".

- Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **EDID1 (formati di segnali di ingresso supportati):** Selezionare questa opzione quando a AUX DVI IN è collegato un dispositivo esterno (lettore DVD, ecc.) per la trasmissione dei segnali video di un sistema a immagini in movimento.
- **EDID2 (formati di segnali di ingresso supportati):** Selezionare questa opzione quando a AUX DVI IN è collegato un dispositivo esterno (PC, ecc.) per la trasmissione dei segnali video di un sistema a immagine statiche.

4. Premere ◀▶ per commutare "LIVELLO SEGNALE AUX DVI".

- Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **0-255:PC:** Selezionare questa voce quando, ad esempio, si collega un dispositivo esterno (PC, ecc.) tramite l'uscita del terminale DVI.
- **16-235:** Selezionare questa voce quando, ad esempio, si collega un dispositivo esterno (lettore DVD, ecc.) tramite l'uscita del terminale HDMI per mezzo di un cavo di conversione.

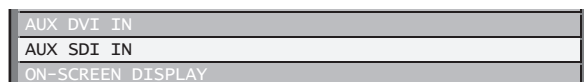
Nota

- L'impostazione ottimale differisce a seconda dell'impostazione di uscita del dispositivo esterno collegato. Consultare il manuale di istruzioni del dispositivo esterno.
- Se l'impostazione viene modificata, i dati per la modalità plug and play cambiano. Per le risoluzioni compatibili plug and play, controllare l'elenco dei segnali compatibili (da pagina 122 a 123).

AUX SDI IN

Impostare questa voce in base al modulo di ingresso (in vendita separatamente).

1. Premere ▲▼ per selezionare "AUX SDI IN".



2. Premere ENTER.

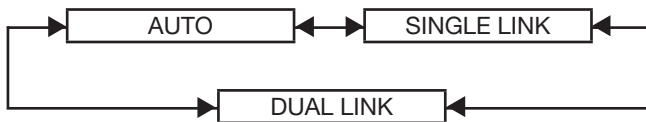
- Verrà visualizzata la schermata "AUX SDI IN".



3. Premere ▲▼ per selezionare la voce desiderata, quindi ◀▶ per modificare l'impostazione.

● LINK SDI

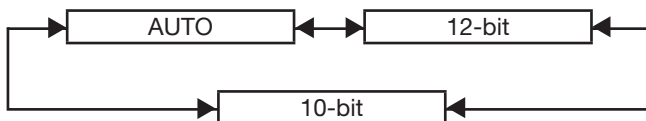
Selezionare il tipo di segnale collegamento singolo o doppio. A ogni pressione del pulsante, l'impostazione cambierà come segue.



- **AUTO:** consente di selezionare l'impostazione in maniera automatica.
- **SINGLE LINK:** fissa l'impostazione sul segnale del collegamento singolo.
- **DUAL LINK:** fissa l'impostazione sul segnale del collegamento doppio.

● **BIT DEPTH (DUAL LINK)**

Selezionare la gradazione dei segnali da inviare. Questa voce è valida solo con un ingresso RGB con collegamento doppio. A ogni pressione del pulsante, l'impostazione cambierà come segue.



- **AUTO:** Seleziona automaticamente 12-bit o 10-bit.
- **12-bit:** Fissa l'impostazione su 12-bit.
- **10-bit:** Fissa l'impostazione su 10-bit.

● **LIVELLO SEGNALE SDI**

Selezionare l'ampiezza dei segnali da inviare. Questa voce è valida solo con un ingresso YP_BPr e RGB di HD-SDI. A ogni pressione del pulsante, l'impostazione cambierà come segue.

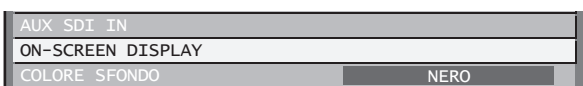


- **64-940:** Selezionare questa voce per l'impostazione normale.
- **4-1019:** Selezionare questa voce quando il grigio appare nero.

Impostazione del display su schermo

L'utente può specificare il display su schermo.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "ON-SCREEN DISPLAY".



2. Premere ENTER.

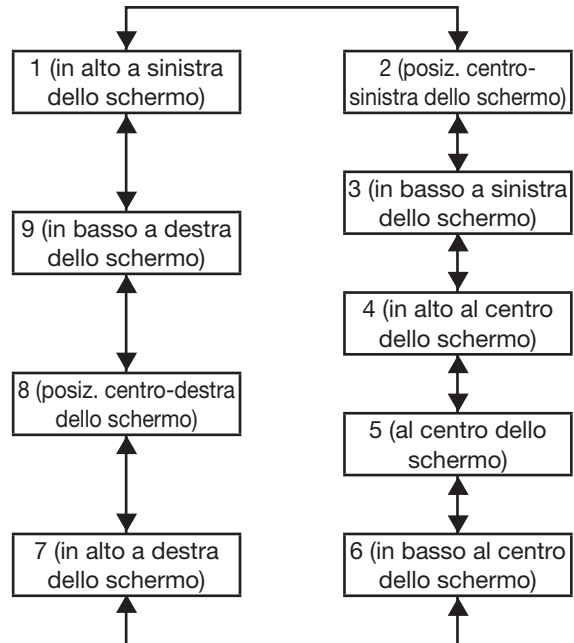
- Verrà visualizzata la schermata "ON-SCREEN DISPLAY".



3. Premere ▲ ▼ per selezionare la voce desiderata, quindi ◀ ▶ per modificare l'impostazione.

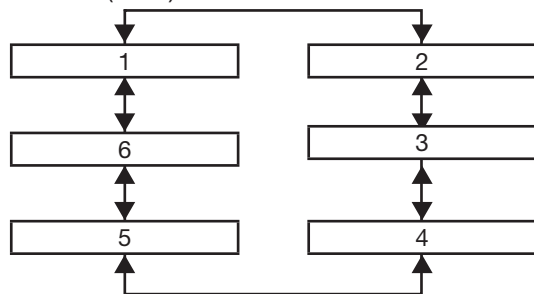
● **POSIZIONE OSD**

Consente di impostare la posizione del display su schermo (OSD).



● **MODELLO OSD**

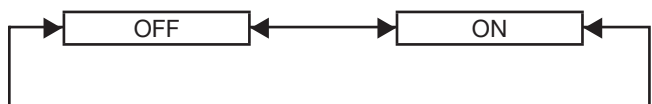
Consente di impostare il colore del display su schermo (OSD).



- **1:** Visualizzazione in giallo.
- **2:** Visualizzazione in blu.
- **3:** Visualizzazione in bianco.
- **4:** Visualizzazione in verde.
- **5:** Visualizzazione in rosa.
- **6:** Visualizzazione in marrone.

● **MEMORIA OSD**

Consente di salvare la posizione del cursore nei menu su schermo.



Impostazioni Opzione display (segue)

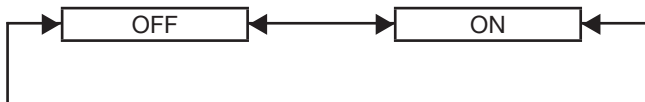
● GUIDA INGRESSO

Consente di specificare se visualizzare il nome del terminale di ingresso attualmente selezionato nella posizione specificata per "POSIZIONE OSD".



● MESSAGGIO DI AVVISO

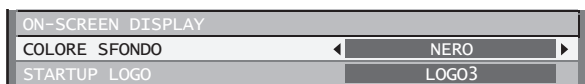
Consente di specificare la visualizzazione dei messaggi di avviso.



Colore sfondo

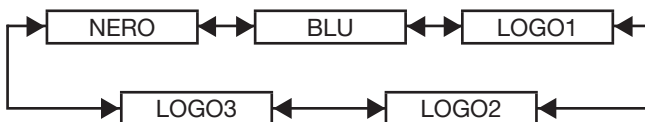
Consente di impostare il colore sfondo dello schermo di proiezione quando non viene inviato alcun segnale.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "COLORE SFONDO".



2. Premere ◀ ▶ per commutare "COLORE SFONDO".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **NERO:**
L'intera area di proiezione apparirà nera.
- **BLU:**
L'intera area di proiezione apparirà blu.
- **LOGO1:**
L'immagine memorizzata dall'utente sarà proiettata nell'area di proiezione.
- **LOGO2:**
L'immagine memorizzata dall'utente sarà proiettata nell'area di proiezione.
- **LOGO3:**
Viene proiettato il logo Panasonic.

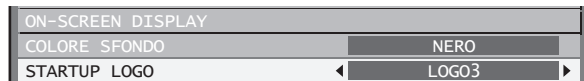
Nota

- Per creare immagini da utilizzare come "LOGO1" e "LOGO2" è richiesto un software separato. Rivolgersi al proprio rivenditore.

Impostazione del logo iniziale

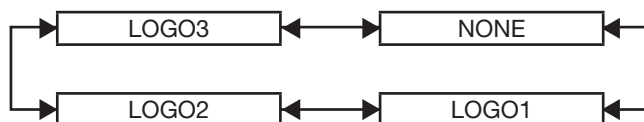
Imposta il logo iniziale proiettato all'accensione dell'alimentazione.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "STARTUP LOGO".



2. Premere ◀ ▶ per commutare "STARTUP LOGO".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.

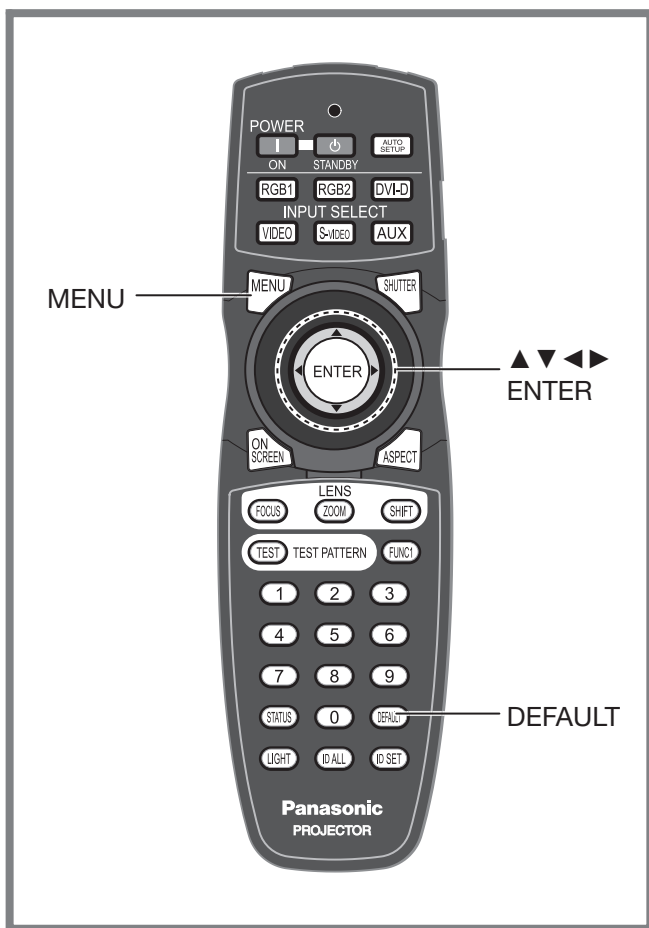


- **LOGO3:**
Vengono proiettati il logo Panasonic ed il logo DIGITAL PROJECTOR.
- **NONE:**
Non viene proiettato alcun logo iniziale.
- **LOGO1:**
Verrà proiettata l'immagine memorizzata dall'utente.
- **LOGO2:**
Verrà proiettata l'immagine memorizzata dall'utente.

Nota

- Per creare immagini da utilizzare come "LOGO1" e "LOGO2" è richiesto un software separato. Rivolgersi al proprio rivenditore.

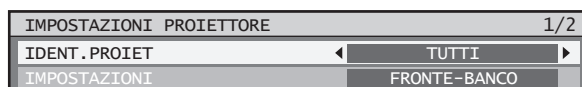
Impostazione proiettore



Impostazione dell'ID del proiettore

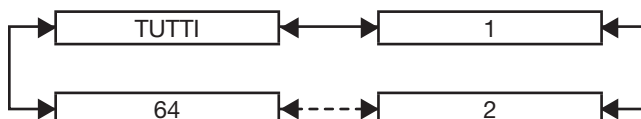
Il proiettore è dotato di una funzione di impostazione del numero ID che aiuta l'utente a comandare due o più proiettori simultaneamente oppure separatamente mediante un unico telecomando. **Il numero ID viene impostato su "TUTTI" per impostazione default.** Per tale motivo, non è necessario impostare il numero ID quando viene utilizzato un unico proiettore.

1. Premere ▲▼ per selezionare "IDENT.PROIET".



2. Premere ◀▶ per commutare "IDENT.PROIET".

- Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



3. Premere due volte MENU.

- Questa operazione conclude la procedura di impostazione, le indicazioni su schermo scompaiono e appare di nuovo la schermata normale.

Questo menu consente di eseguire diverse impostazioni di immagine e proiettore.

MENU

Premere per visualizzare la schermata MENU PRINCIPALE.

ENTER

Premere per selezionare "IMPOSTAZIONI PROIETTORE".

Premere per visualizzare il menu "IMPOSTAZIONI PROIETTORE".



Nota

- Il numero ID può essere impostato su "TUTTI" oppure può essere selezionato tra "1" e "64".
- Se ai proiettori vengono assegnati dei numeri ID, è necessario assegnare rispettivamente gli stessi numeri ID ai telecomandi.
- Se il numero ID di un proiettore viene impostato su "TUTTI", questo può essere comandato da telecomando oppure da PC con qualsiasi numero ID.

Se vengono utilizzati più proiettori ed alcuni presentano un ID impostato su "TUTTI", questi non possono essere comandati separatamente dai proiettori con altri numeri ID. Per ulteriori informazioni sull'impostazione ID del telecomando, consultare la pagina 18.

Impostazione dell'installazione

È possibile scegliere uno schema di proiezione a seconda dell'installazione del proiettore. Se l'immagine viene visualizzata capovolta oppure rovesciata, cambiare schema di proiezione.

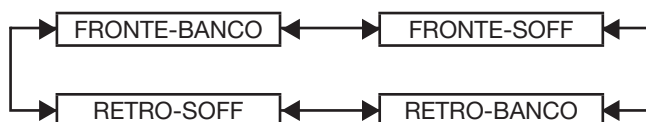
- Selezionare l'impostazione tramite la visualizzazione di indicazioni su schermo utilizzando i pulsanti sul telecomando oppure il pannello di controllo sull'unità principale.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "IMPOSTAZIONI".

IDENT. PROIET	TUTTI
IMPOSTAZIONI	FRONTE-BANCO
MODALITÀ ALTA QUOTA	ON

2. Premere ◀ ▶ per commutare "IMPOSTAZIONI".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



<p>Proiezione anteriore con montaggio a pavimento (FRONTE-BANCO)</p>
<p>Proiezione anteriore con montaggio a soffitto (FRONTE-SOFF)</p>
<p>Proiezione posteriore con montaggio a pavimento (RETRO-BANCO)</p>
<p>Proiezione posteriore con montaggio a soffitto (RETRO-SOFF)</p>

3. Premere due volte MENU.

- Le indicazioni su schermo scompaiono e riappare la normale schermata.

Modalità alta quota

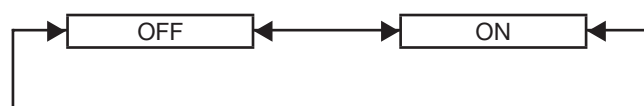
Quando il proiettore viene utilizzato a più di 1 400 m sul livello del mare, impostare "ON".

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "MODALITÀ ALTA QUOTA".

IMPOSTAZIONI	FRONTE-BANCO
MODALITÀ ALTA QUOTA	ON
ORIENTAMENTO	ORIZZONTALE

2. Premere ◀ ▶ per commutare "MODALITÀ ALTA QUOTA".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



Modo velocità ventole

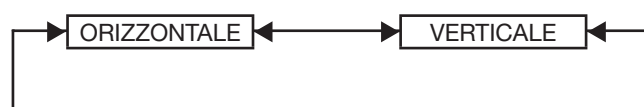
La ventola viene comandata secondo l'angolo di impostazione.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "ORIENTAMENTO".

MODALITÀ ALTA QUOTA	ON
ORIENTAMENTO	ORIZZONTALE
SCELTA LAMPADA	QUADRUPLA

2. Premere ◀ ▶ per commutare "ORIENTAMENTO".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **ORIZZONTALE:**
Impostazione standard.
- **VERTICALE:**
Selezionare questa opzione se il proiettore è inclinato ad un ampio angolo verticale (un angolo di 30° superiore a quello orizzontale).

Scelta lampada

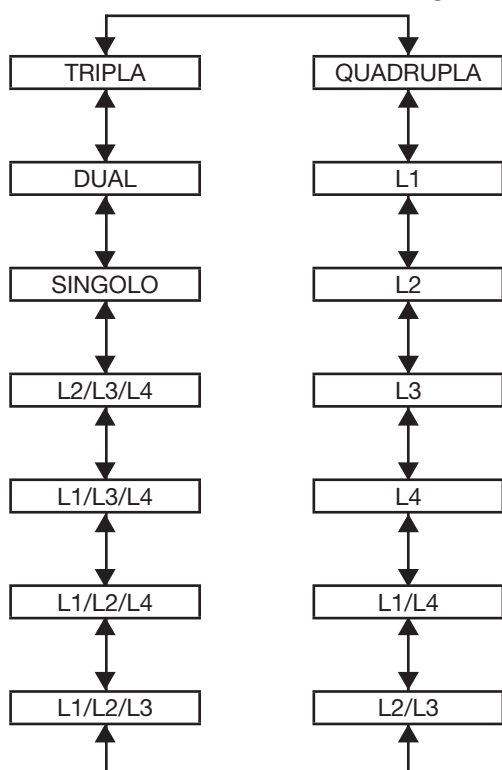
Consente di commutare tra le lampade fonte di illuminazione ad una di 4 luminosità in base alle condizioni operative e allo scopo d'uso.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "SCELTA LAMPADA".



2. Premere ◀ ▶ per commutare "SCELTA LAMPADA".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **"QUADRUPLA"**: si illuminano quattro lampade.
- **"L1"**: si illumina una lampada. (L'unità lampada 1 ha priorità.)
- **"L2"**: si illumina una lampada. (L'unità lampada 2 ha priorità.)
- **"L3"**: si illumina una lampada. (L'unità lampada 3 ha priorità.)
- **"L4"**: si illumina una lampada. (L'unità lampada 4 ha priorità.)
- **"L1/L4"**: si illuminano due lampade. (Le unità lampada 1 e 4 hanno priorità.)
- **"L2/L3"**: si illuminano due lampade. (Le unità lampada 2 e 3 hanno priorità.)
- **"L1/L2/L3"**: si illuminano tre lampade. (Le unità lampada 1, 2 e 3 hanno priorità.)
- **"L1/L2/L4"**: si illuminano tre lampade. (Le unità lampada 1, 2 e 4 hanno priorità.)

- **"L1/L3/L4"**: si illuminano tre lampade. (Le unità lampada 1, 3 e 4 hanno priorità.)
- **"L2/L3/L4"**: si illuminano tre lampade. (Le unità lampada 2, 3 e 4 hanno priorità.)
- **"SINGOLO"**: si illumina una lampada. (Viene selezionata automaticamente l'unità lampada con meno ore di servizio.)
- **"DUAL"**: si illuminano due lampade. (Tra le unità lampada 1 e 4 oppure 2 e 3 vengono selezionate automaticamente le unità lampada con meno ore di servizio.)
- **"TRIPLA"**: si illuminano tre lampade. (Viene selezionata automaticamente l'unità lampada con meno ore di servizio.)

3. Premere ENTER.

Nota

- Per impostazioni diverse da "QUADRUPLA", qualsiasi lampada malfunzionante oppure con ore di servizio totali superiori a 2 000 sarà spenta mentre saranno accese le altre lampade. Se si seleziona "QUADRUPLA", qualsiasi lampada malfunzionante oppure con ore di servizio superiori a 2 000 sarà spenta, mentre saranno accese soltanto lampade con ore di servizio totali inferiori a 2 000. Se, inoltre, le ore di servizio totali di tutte le lampade sono superiori a 2 000, il proiettore passerà al modo standby.
- Le unità lampada che non vengono accese dovrebbero essere comunque installate nel proiettore.
- Quando è necessario sostituire la lampada, il numero di lampade che si accendono sarà superiore al numero di lampade specificate al fine di prevenire una riduzione della luminanza.
- Al momento della selezione, i caratteri del menu di selezione lampada diventeranno verdi. Inoltre, a seconda della condizione delle lampade, i caratteri possono lampeggiare.

- Giallo: si è verificato un errore nell'illuminazione di una o più lampade
- Bianco: voce non selezionata
- Rosso: lampada nella quale si è verificato un errore di illuminazione

Impostazione proiettore (segue)

Lamp relay

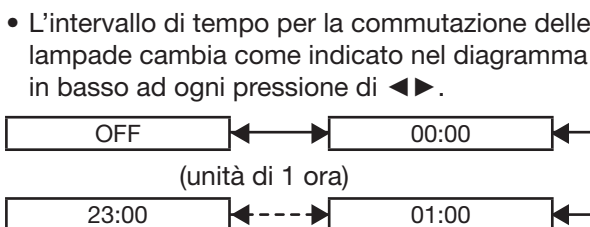
Se si utilizza il proiettore per più di 24 ore senza interruzioni, questa impostazione consente di commutare automaticamente le lampade accese al fine di ridurre il deterioramento della lampada causato da un uso continuativo.

- “LAMP RELAY” sarà attivato soltanto quando la selezione della lampada è impostata su “SINGOLA” (1 lampada), “DOPPIA” (2 lampade), “TRIPLA” (3 lampade) o “QUADRUPLA” (4 lampade).

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “LAMP RELAY”.

SCELTA LAMPADA	QUADRUPLA
LAMP RELAY	OFF
RS-232C	

2. Premere ◀ ▶ per commutare “LAMP RELAY”.



Nota

- Le lampade commuteranno all'ora specificata quando la selezione lampade è impostata su “SINGOLO” o “DUAL”.
- Quando la selezione lampade è impostata su “TRIPLA”, le lampade commuteranno tre volte ad intervalli di due ore a partire dall'ora specificata, dopodiché tale stato sarà mantenuto fino al raggiungimento della successiva ora specificata.
- Quando la selezione lampade è impostata su “QUADRUPLA”, tre lampade si illumineranno a partire dall'ora specificata e queste tre lampade commuteranno 4 volte ad intervalli di 2 ore a partire da quell'ora. Successivamente, quattro lampade si illumineranno per otto ore dall'ora specificata e, al raggiungimento della successiva ora specificata, riprenderà la commutazione tra tre lampade.
- L'ora utilizzata per il funzionamento corrisponderà all'ora locale (pag. 83).

Impostazione RS-232C

Consente di impostare i parametri di comunicazione per il proiettore. (pag. 106).

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “RS-232C”.

LAMP RELAY	OFF
RS-232C	
MODALITÀ REMOTE2	DEFAULT

2. Premere ENTER.

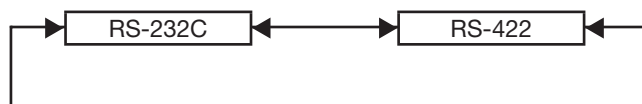
- Verrà visualizzata la schermata “RS-232C”.

RS-232C	
SERIAL IN	RS-232C
(IN.)VELOCITÀ IN BAUD	9600
(IN.)PARITÀ	NESSUNO
(US.)VELOCITÀ IN BAUD	9600
(US.)PARITÀ	NESSUNO
RISPOSTA (TUTTI ID)	ON
GRUPPO	MASTER
RISPOSTA (GRUPPO ID)	ON

3. Premere ▲ ▼ per selezionare “SERIAL IN”.

4. Premere ◀ ▶ per commutare “SERIAL IN”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



5. Premere ▲ ▼ per selezionare le condizioni di comunicazione.

6. Premere ◀ ▶ per confermare le impostazioni.

7. Premere tre volte MENU.

- Le indicazioni su schermo scompaiono e il sistema ritorna alla schermata standard.

Modalità remote2

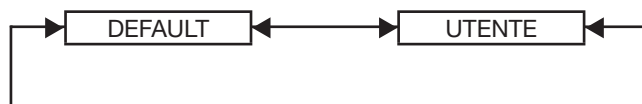
Consente di impostare il terminale REMOTE2. (pag. 110).

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “MODALITÀ REMOTE2”.

RS-232C	
MODALITÀ REMOTE2	DEFAULT
STATO	

2. Premere ◀ ▶ per commutare “MODALITÀ REMOTE2”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



• DEFAULT:

l'assegnazione del pin del terminale REMOTE2 viene usata quale impostazione default. (pag. 110).

• USER:

Viene utilizzato per cambiare un modulo di ingresso opzionale, utilizzando il terminale REMOTE2, o per cambiare le impostazioni del terminale REMOTE2. Le impostazioni specificate per i pin da 2 a 8 diventano valide quando si preme il pulsante ENTER.

Stato

Consente di visualizzare lo stato del proiettore.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "STATO".

MODALITÀ REMOTE2	DEFAULT
STATO	
PULIZIA FILTRO ARIA	

2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "STATO".

STATO	1/3
IMPOSTATO	RGB2
NOME	XGA60-A399999
FREQUENZA SEGNALE	48.36kHz/59.99Hz
ORE PROIETTORE	76h
LAMPADA1	341h / ON /
LAMPADA2	334h / ON /
LAMPADA3	342h / ON /
LAMPADA4	97h / ON /
TEMP. ARIA INGRESSO	31°C/87°F
TEMP. GRUPPO OTTICO	27°C/80°F
TEMP. ZONA LAMPADA	31°C/87°F
STATO REMOTE2	DISABILITA

3. Premere ◀ ▶ per passare alla pagina successiva.

STATO	2/3
MODELLO PROIETTORE	DZ12000
NUMERO SERIALE	Swxxxxx
VERSIONE PRINCIPALE	1.00.00
SOTTOVERSIONE	0.04
VERSIONE RETE	1.01

4. Premere ◀ ▶ per passare alla pagina successiva.

STATO	3/3
CONTEGGIO ACCENSIONE	
NUM.ACCE.N.APPARE.	8
NUM.ACCE.N.L.1	362
NUM.ACCE.N.L.2	363
NUM.ACCE.N.L.3	366
NUM.ACCE.N.L.4	116
OTTURATORE	0(6)
PULIZIA FILTRO ARIA	1(1)
AUX	MD77SD1:SN
NUM SIGNALI REGI.	0/96
VOLTAGGIO AC	NORMALE

- **IMPOSTATO:**
Consente di visualizzare lo stato della selezione ingresso.
- **NOME:**
Consente di visualizzare il nome del segnale di ingresso.
- **FREQUENZA SEGNALE:**
Consente di visualizzare la sequenza del segnale di ingresso.
- **ORE PROIETTORE:**
Consente di visualizzare le ore del proiettore.
- **LAMPADA1:**
Consente di visualizzare il tempo di illuminazione di LAMPADA1.
- **LAMPADA2:**
Consente di visualizzare il tempo di illuminazione di LAMPADA2.
- **LAMPADA3:**
Consente di visualizzare il tempo di illuminazione di LAMPADA3.
- **LAMPADA4:**
Consente di visualizzare il tempo di illuminazione di LAMPADA4.

- **TEMP. ARIA INGRESSO:**
Consente di visualizzare la temperatura dell'aria di ingresso del proiettore.
- **TEMP. GRUPPO OTTICO:**
Consente di visualizzare la temperatura all'interno del proiettore.
- **TEMP. ZONA LAMPADA:**
Consente di visualizzare la temperatura attorno alla lampada del proiettore.
- **STATO REMOTE2:**
Consente di visualizzare lo stato di REMOTE2.
- **MODELLO PROIETTORE:**
Consente di visualizzare il tipo di proiettore.
- **NUMERO SERIALE:**
Consente di visualizzare il numero di serie del proiettore.
- **VERSIONE PRINCIPALE:**
Consente di visualizzare la versione principale del firmware del proiettore.
- **SOTTOVERSIONE:**
Consente di visualizzare la sottoversione del firmware del proiettore.
- **VERSIONE RETE:**
Consente di visualizzare la versione della rete del proiettore.
- **CONTEGGIO ACCENSIONE:**
 - **NUM.ACCE.N.APPARE.:**
Consente di visualizzare il numero di volte in cui si ha acceso il proiettore.
 - **NUM.ACCE.N.L.1:**
Consente di visualizzare il numero di volte in cui si ha acceso la LAMPADA1.
 - **NUM.ACCE.N.L.2:**
Consente di visualizzare il numero di volte in cui si ha acceso la LAMPADA2.
 - **NUM.ACCE.N.L.3:**
Consente di visualizzare il numero di volte in cui si ha acceso la LAMPADA3.
 - **NUM.ACCE.N.L.4:**
Consente di visualizzare il numero di volte in cui si ha acceso la LAMPADA4.
- **OTTURATORE:**
Consente di visualizzare il numero di volte in cui si ha utilizzato la funzione SHUTTER.
- **PULIZIA FILTRO ARIA:**
Consente di visualizzare il numero di volte in cui si ha pulito il filtro dell'aria.
- **AUX:**
Visualizza il nome del modulo di ingresso opzionale inserito nel modulo di ingresso.
- **NUM SIGNALI REGI.:**
Consente di visualizzare il numero di segnali registrati.
- **VOLTAGGIO AC:**
Consente di visualizzare lo stato della tensione AC.

Pulizia del filtro dell'aria

Consente di impostare la pulizia del filtro dell'aria.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "PULIZIA FILTRO ARIA".

STATO	
PULIZIA FILTRO ARIA	
AUTO POWER OFF	DISABILITA

Impostazione proiettore (segue)

2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “PULIZIA FILTRO ARIA”.
- È possibile selezionare l’ora della pulizia automatica (“TEMPO”) ed anche forzare l’esecuzione immediata della pulizia (“ESEGUI”).

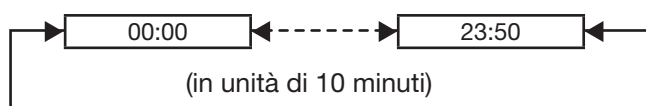


3. Premere ▲ ▼ per selezionare “TEMPO”.

- Selezionare “TEMPO”, quindi impostare l’ora per l’esecuzione della pulizia automatica.
- Se si desidera eseguire la pulizia immediatamente, selezionare “ESEGUI”, quindi premere ENTER.

4. Premere ◀ ▶ per commutare “TEMPO”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



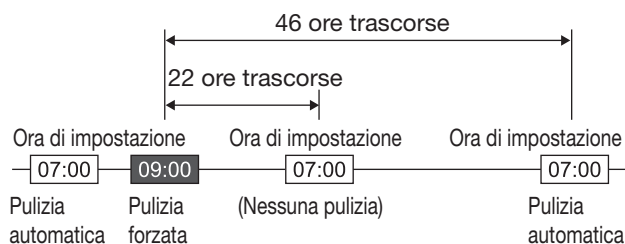
- L’impostazione default è “00:00” (mezzanotte).

Ad es.: Quando viene utilizzata l’impostazione default, la pulizia automatica inizierà alle ore 00:00 se il proiettore è nel modo di proiezione. Se l’ora è impostata alle 7:00, la pulizia automatica inizierà a quell’ora se il proiettore si trova nel modo di proiezione.

Nota

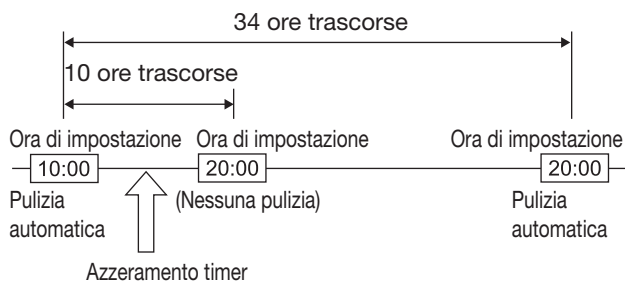
- Elementi contaminanti quali olio e catrame di sigarette non possono essere rimossi durante l’esecuzione della pulizia del filtro.
- La spia di pulizia del filtro dell’aria (PULIZIA FILTRO ARIA) lampeggerà in blu durante l’esecuzione della pulizia del filtro. In caso di problemi con il filtro dell’aria, la spia di pulizia del filtro dell’aria (PULIZIA FILTRO ARIA) si illuminerà in rosso.
- Il tempo richiesto per la pulizia è di circa 30–40 secondi.
- L’ora di impostazione sarà ora locale (pag. 83).
- Se il proiettore non si trova nel modo di proiezione quando viene raggiunta l’ora di impostazione, la pulizia automatica non verrà eseguita.
- La pulizia automatica non verrà eseguita se non sono trascorse almeno 24 ore dall’esecuzione dell’ultima pulizia (sia con pulizia automatica che forzata).

Ad es.: se l’ora impostata corrisponde alle 7:00 e la pulizia forzata viene eseguita alle 9:00, il giorno seguente la pulizia automatica non sarà eseguita alle 7:00.



- Se l’ora viene impostata ad una distanza inferiore a 24 ore dall’ultima pulizia, al seguente raggiungimento dell’ora di impostazione la pulizia non sarà eseguita. La pulizia sarà tuttavia eseguita al raggiungimento dell’ora di impostazione il giorno seguente.

Ad es.: se la pulizia è stata eseguita alle ore 10:00 e l’ora di impostazione per la pulizia viene modificata alle ore 20:00, la pulizia automatica verrà eseguita alle ore 20:00 del giorno successivo.



- All’avvio della proiezione (all’accensione dell’unità), la pulizia automatica verrà eseguita immediatamente se sono trascorse più di 24 ore dall’ultima pulizia.

Spegnimento automatico

È possibile impostare il proiettore in maniera da accedere automaticamente allo stato di standby se non vengono inviati segnali prima dello scadere del tempo specificato.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “AUTO POWER OFF”.



2. Premere ◀ ▶ per commutare “AUTO POWER OFF”.

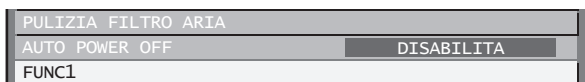
- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



Impostazione di FUNC1

L'utente ha la possibilità di specificare la funzione del pulsante "FUNC 1" sul telecomando.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "FUNC1".



2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "FUNC1".



3. Premere ▲ ▼ per selezionare una funzione.

- **DISABILITA:**
Disattiva il pulsante FUNC1.
- **I NELL'I:**
Consente l'impostazione di I NELL'I su "OFF", "UTENTE 1", "UTENTE 2" oppure "UTENTE 3". (pagg. 85-86)
- **SOTTOMEMORIA:**
Consente di commutare la sottomemoria. (pagg. 46-47)
- **SELSELEZIONE SISTEMA:**
Consente di commutare la selezione del sistema. (pagg. 58-59)
- **SYSTEM DAYLIGHT VIEW:**
Consente di commutare la vista luce diurna sistema. (pag. 57)
- **FERMO IMMAG.:**
Consente di passare alla modalità di blocco per interrompere temporaneamente il video.

4. Premere ENTER.

Impostazione di data ed ora

Consente di impostare fuso orario, data ed ora dell'orologio interno del proiettore.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "DATA E ORA".



2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "DATA E ORA".



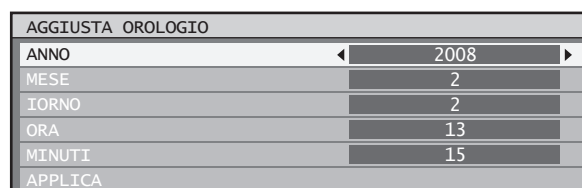
3. Premere ▲ ▼ per selezionare "TIME ZONE".

4. Premere ◀ ▶ per commutare "TIME ZONE".

5. Premere ▲ ▼ per selezionare "AGGIUSTA OROLOGIO".

6. Premere ENTER.

- Sarà visualizzata la schermata "AGGIUSTA OROLOGIO".



7. Utilizzare ▲ ▼ per selezionare la voce da impostare, quindi utilizzare ◀ ▶ per impostare l'ora locale.

8. Utilizzare ▲ ▼ per selezionare "APPLICA", quindi premere ENTER.

- Questa operazione completa l'impostazione dell'ora.

Salvare tutti i dati utente

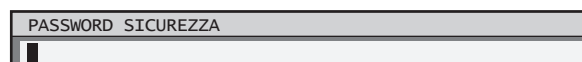
Consente di salvare le impostazioni come backup nella memoria interna del proiettore.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "SALVARE TUTTI I DATI UTENTE".



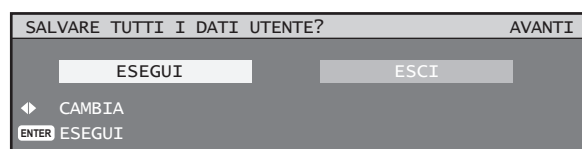
2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "PASSWORD SICUREZZA".



3. Inserire la password di sicurezza specificata per il menu SICUREZZA.

- Verrà visualizzata una schermata di conferma.



Impostazione proiettore (segue)

4. Premere ◀▶ per selezionare “ESEGUI”, quindi premere ENTER.

Nota

- “NETWORK/E-MAIL” e “IMMAGINE LOGO” non vengono salvati.

Caricare tutti i dati utente

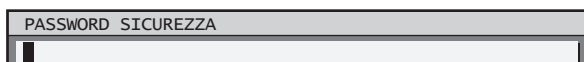
Consente di caricare le impostazioni salvate come backup nella memoria interna del proiettore.

1. Premere ▲▼ per selezionare “CARICARE TUTTI I DATI UTENTE”.



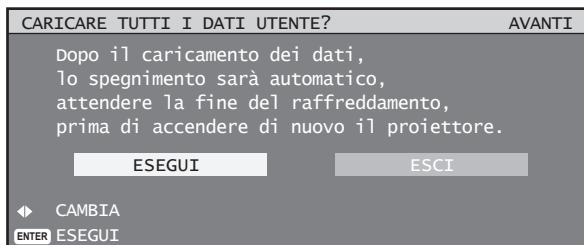
2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “PASSWORD SICUREZZA”.



3. Inserire la password di sicurezza specificata per il menu SICUREZZA.

- Verrà visualizzata una schermata di conferma.



4. Premere ◀▶ per selezionare “ESEGUI”, quindi premere ENTER.

Nota

- Se si esegue questa procedura, il proiettore entra in standby per riflettere le impostazioni.

Initialize

Consente di ripristinare diverse impostazioni predefinite dal fabbricante.

1. Premere ▲▼ per selezionare “INIZIALIZZAZIONE”.



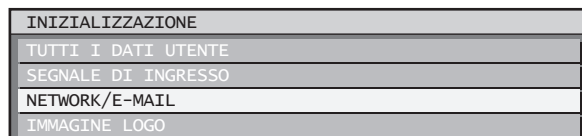
2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “PASSWORD SICUREZZA”.



3. Inserire la password di sicurezza specificata per il menu SICUREZZA.

- Verrà visualizzata la schermata “INITIALIZE”.



- **TUTTI I DATI UTENTE:**

Destinato all'uso da parte dei tecnici specializzati. Tutte le impostazioni, comprese “SEGNALE DI INGRESSO”, “NETWORK/E-MAIL”, e “IMMAGINE LOGO” tornano alle impostazioni predefinite dal fabbricante. Per completare l'inizializzazione di TUTTI I DATI UTENTE è necessario riavviare.

- **SEGNALE DI INGRESSO:**

Consente di cancellare le impostazioni salvate per ognuno dei segnali di ingresso. Per cancellare sono alcuni segnali registrati, eseguire la procedura descritta in "Cancellazione dei dati dei segnali memorizzati". (pag. 46)

- **NETWORK/E-MAIL:**

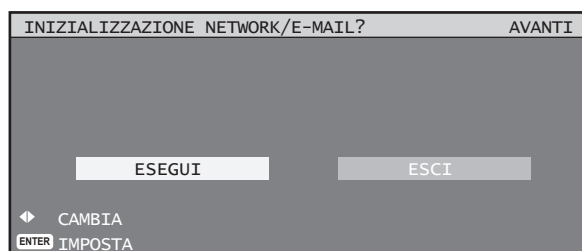
Consente di ripristinare l'impostazione “NETWORK/E-MAIL” predefinita dal fabbricante.

- **IMMAGINE LOGO:**

Consente di ripristinare le impostazioni delle immagini registrate per LOGO1 e LOGO2 predefinite dal fabbricante. (pag. 76)

4. Premere ▲▼ per selezionare la voce di inizializzazione desiderata, quindi premere ENTER.

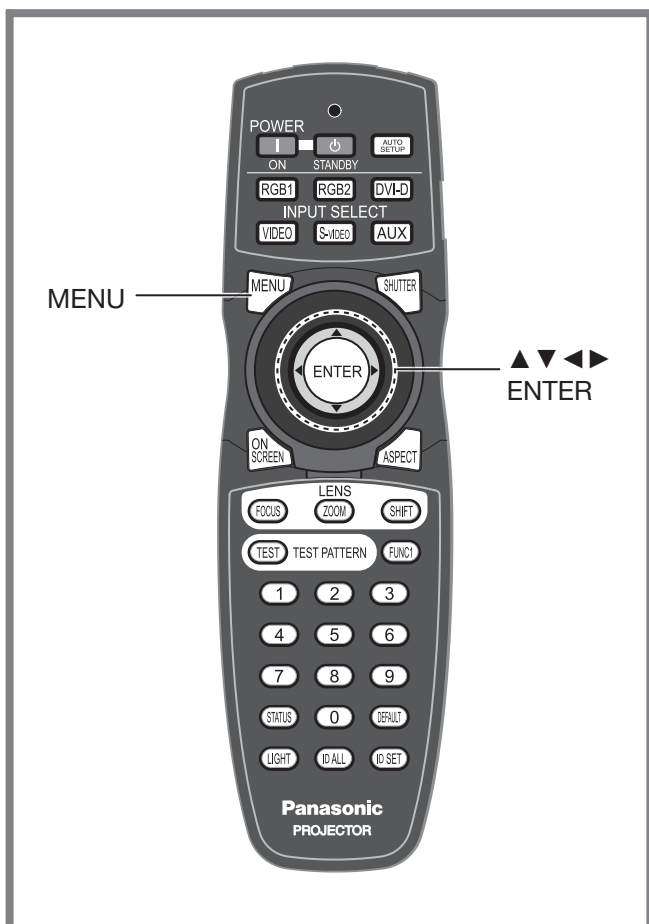
- Verrà visualizzata una schermata di conferma.



5. Premere ◀▶ per selezionare “ESEGUI”, quindi premere ENTER.

Password di assistenza

Questa funzione è riservata al personale di servizio. Inserire la password tramite i pulsanti numerici (da 0 a 9) del telecomando, quindi premere ENTER per confermare l'inserimento.



Uso della funzione I NELL'I

È possibile proiettare simultaneamente due video posizionando uno piccolo sotto schermo nello schermo principale.

1. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "I NELL'I".

I NELL'I	
I NELL'I MODO	OFF

2. Premere ▲ ▼ per selezionare "I NELL'I".

I NELL'I MODO	
OFF	
● UTENTE1	
UTENTE2	
UTENTE3	

3. Premere ▲ ▼ per selezionare una funzione.

- **OFF:**
La funzione I NELL'I non viene usata.
- **UTENTE1, UTENTE2, UTENTE3:**
La funzione I NELL'I viene usata secondo le impostazioni specificate in "Impostazione della funzione I NELL'I".

4. Premere ENTER.

Impostazione della funzione I NELL'I

È possibile salvare le impostazioni della funzione I NELL'I in "UTENTE1," "UTENTE2" e "UTENTE3."

1. Leggere la sezione "Uso della funzione I NELL'I" sopra e selezionare "UTENTE1", "UTENTE2" o "UTENTE3".

- Vengono visualizzate le impostazioni sui dati utente selezionate per il "I NELL'I MODO".

I NELL'I	
I NELL'I MODO	UTENTE1
FINESTRA PRINCIPALE	VIDEO
DIMENSIONE	
POSIZIONE	
FINESTRA SECONDARIA	RGB2
DIMENSIONE	
POSIZIONE	
FRAME LOCK	FINESTRA PRINCIPALE
TIPO	FINESTRA SECONDARIA

2. Premere ▲ ▼ per selezionare la voce di impostazione desiderata, quindi premere ENTER.

- Viene visualizzato il sottomenu sulla voce selezionata.

Questa voce consente di impostare la condizione dell'immagine nell'immagine.

MENU
Premere per visualizzare la schermata del MENU PRINCIPALE

ENTER
Premere per selezionare "I NELL'I".

Premere per visualizzare il menu "I NELL'I".

MENU PRINCIPALE	
IMMAGINE	
POSIZIONE	
MENU AVANZATO	
VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)	
OPAZIONI VISUALIZZAZIONE	
IMPOSTAZIONI PROIETTORE	
I NELL'I	
SCHERMATA DI TEST	
LISTA SEGNALI REGISTRATI	
SECURITY	
RETE	
SCELTA MENU	
ENTER	SOTTOMENU

I NELL'I (segue)

- **FINESTRA PRINCIPALE:**

Viene visualizzato il terminale di ingresso per la finestra principale. Premere ▲▼ per selezionare una voce, quindi premere ENTER per passare alla suddetta.

DIMENSIONE: L'utente può specificare le dimensioni del display della finestra principale tra il 10 % e il 100 %.

POSIZIONE: L'utente può specificare la posizione del display della finestra principale sullo schermo.

- **FINESTRA SECONDARIA:**

Viene visualizzato il terminale di ingresso per la FINESTRA SEC. Premere ▲▼ per selezionare una voce, quindi premere ENTER per passare alla suddetta.

DIMENSIONE: L'utente può specificare le dimensioni del display della finestra secondaria tra il 10 % e il 100 %.

POSIZIONE: L'utente può specificare la posizione del display della finestra secondaria sullo schermo.

- **FRAME LOCK:**

L'utente può selezionare la finestra di applicazione della funzione Frame lock.

Utilizzare i pulsanti ◀▶ per passare da una finestra all'altra.

“FINESTRA PRI.”: La funzione Frame lock viene impostata per i segnali di ingresso specificati per la finestra principale.

“FINESTRA SEC.”: La funzione Frame lock viene impostata per i segnali di ingresso specificati per la finestra secondaria.

- **TIPO:**

L'utente può selezionare la finestra visualizzata con priorità quando due finestre sono sovrapposte. Utilizzare i pulsanti ◀▶ per passare da una finestra all'altra.

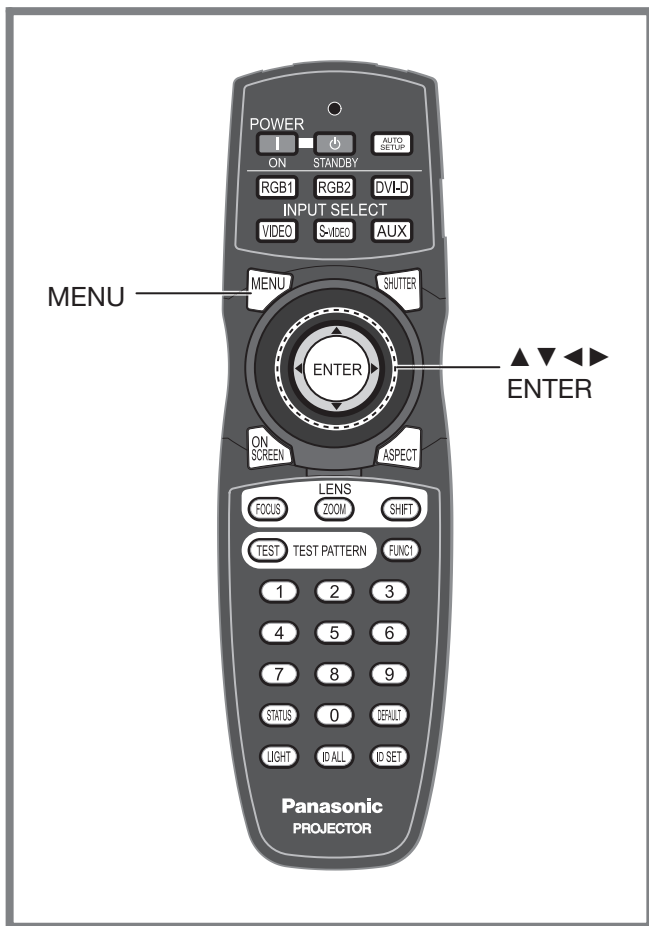
“FINESTRA PRI.”: La finestra principale viene visualizzata con priorità.

“FINESTRA SEC.”: La finestra secondaria viene visualizzata con priorità.

Nota

- La funzione I NELL'I può non essere disponibile a seconda dei segnali di ingresso e dei terminali di ingresso selezionati. Per ulteriori informazioni, far riferimento alla sezione “Elenco di I nell'I” (pag. 124).
- Verranno applicati i valori di regolazione dell'immagine della finestra principale, come ad esempio il modo immagine, la selezione gamma e l'impostazione di temperatura di colore per la finestra principale.
- Nella schermata normale (ossia quando non è visualizzato il menu), è possibile utilizzare i pulsanti ◀▶ per commutare dimensioni e posizione della finestra principale e di quella secondaria quando è attivata la funzione I NELL'I.

Visualizzazione della schermata di test interna



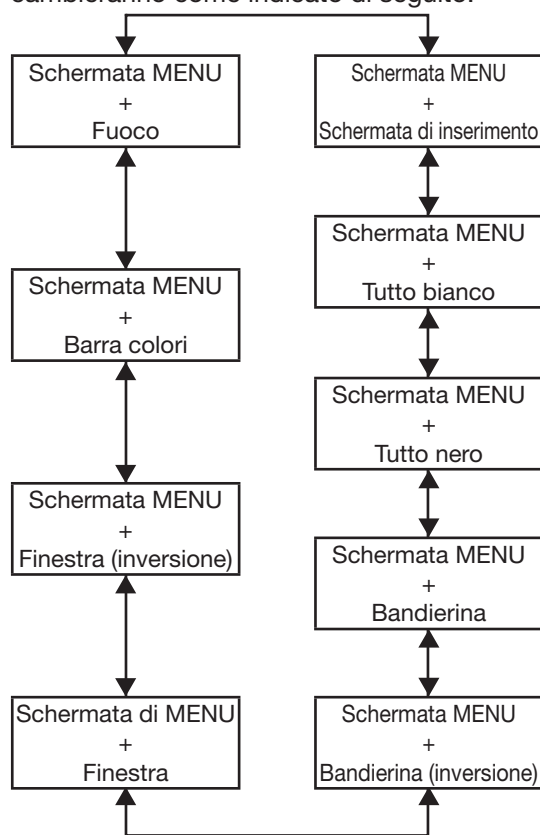
Schermata di test

I risultati della regolazione immagine, qualità immagine, posizione, dimensioni ed altri fattori non saranno presi in considerazione in queste schermate di test. Prima di eseguire i diversi tipi di impostazione, assicurarsi di visualizzare il segnale di ingresso.

1. Premere ◀▶ per scorrere i diversi tipi di schermate di test.

■ Ciclo di schermate di test interni visualizzate

Ad ogni pressione di ◀▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



Il proiettore presenta 8 tipi di schermate di test interni per verificare le condizioni dell'unità.

MENU

Premere per visualizzare la schermata del MENU PRINCIPALE.

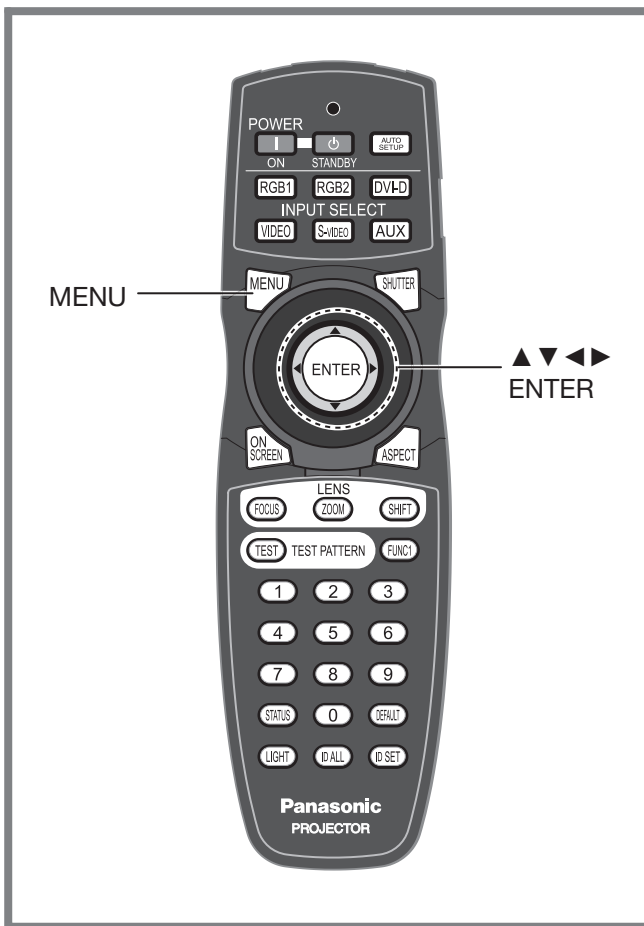


Premere per selezionare "SCHERMATA DI TEST".

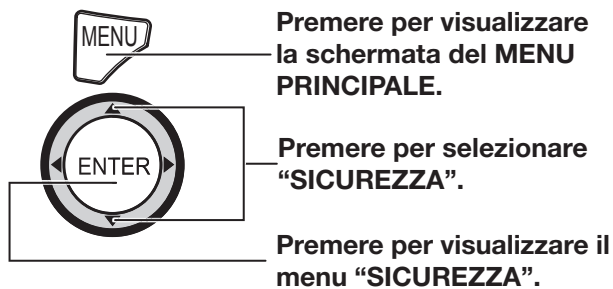
Premere per visualizzare la "SCHERMATA DI TEST".

MENU PRINCIPALE	
IMMAGINE	
POSIZIONE	
MENU AVANZATO	
VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)	
OPAZIONI VISUALIZZAZIONE	
IMPOSTAZIONI PROIETTORE	
I NELL'I	
SCHERMATA DI TEST	
LISTA SEGNALI REGISTRATI	
SECURITY	
RETE	
◆ SCELTA MENU	
ENTER	SOTTOMENU

Impostazione sicurezza



La funzione di sicurezza dell'unità serve per visualizzare la schermata di inserimento password oppure per impostare e visualizzare il sito web dell'azienda dell'utente sotto le immagini proiettate.



Visualizzazione della schermata di sicurezza

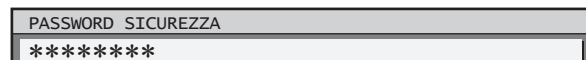
Le impostazioni della password e del testo possono essere eseguite dopo la visualizzazione della schermata di sicurezza.

● In caso di primo uso

1. Premere **▲, ►, ▼, ◀, ▲, ►, ▼ e ◀** in questo ordine.

● Se la password esistente è stata modificata

Inserire la nuova password.



2. Premere **ENTER**.

- Sarà visualizzata la schermata "SICUREZZA".

Nota

- All'inserimento della password, soltanto degli asterischi * saranno visualizzati sullo schermo come simbolo degli effettivi caratteri della password.

Impostazione della password di sicurezza

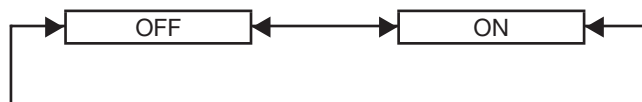
La schermata della PASSWORD SICUREZZA può essere visualizzata all'accensione dell'unità. Se non viene inserita la password corretta, le operazioni diverse dall'uso del pulsante POWER STANDBY (⏻), del pulsante SHUTTER e dalla regolazione dell'obiettivo non saranno consentite.

1. Premere **▲ ▼** per selezionare "PASSWORD SICUREZZA".



2. Premere **◀ ►** per commutare "PASSWORD SICUREZZA".

- Ad ogni pressione di **◀ ►**, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.

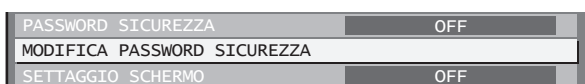


- **ON:**
L'inserimento della password è abilitato.
- **OFF:**
L'inserimento della password è disabilitato.

Modifica della password di sicurezza

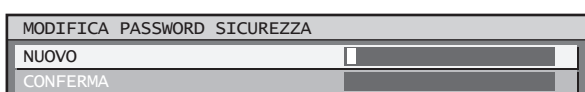
La password può essere modificata.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “MODIFICA PASSWORD SICUREZZA”.



2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “MODIFICA PASSWORD SICUREZZA”.



3. Premere ▲ ▼ ◀ ▶ per impostare la password.

- Un massimo di 8 pulsanti può essere impostato per la password.

4. Premere ENTER.

5. Inserire nuovamente la password per conferma.

6. Premere ENTER.

Nota

- All’inserimento della password, soltanto degli asterischi * saranno visualizzati sullo schermo come simbolo degli effettivi caratteri della password.

Impostazione del testo

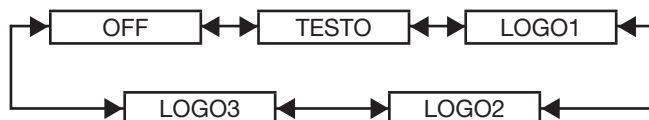
Il testo impostato può essere visualizzato in modo permanente sotto le immagini proiettate.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “SETTAGGIO SCHERMO”.



2. Premere ◀ ▶ per commutare “SETTAGGIO SCHERMO”.

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **OFF:**
La visualizzazione testo viene disabilitata.

- **TESTO:**
La visualizzazione testo viene abilitata.

- **LOGO1:**
Verrà proiettata l’immagine memorizzata dall’utente.

- **LOGO2:**
Verrà proiettata l’immagine memorizzata dall’utente.

- **LOGO3:**
Viene proiettato il logo Panasonic.

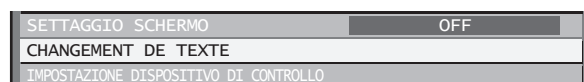
Nota

- Per creare immagini da utilizzare come “LOGO1” e “LOGO2” è richiesto un software separato. Rivolgersi al proprio rivenditore.

Modifica del testo

Quando è attivata l’opzione “SETTAGGIO SCHERMO”, è possibile modificare il testo visualizzato.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “CHANGEMENT DE TEXTE”.



2. Premere ENTER.

- Sarà visualizzata la schermata “CHANGEMENT DE TEXTE”.



3. Premere ◀ ▶ per selezionare la posizione del testo, quindi premere ▲ ▼ per selezionare i caratteri del testo.

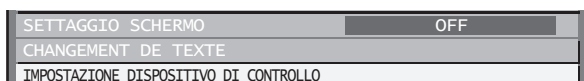
4. Premere ENTER.

- Il testo è stato modificato.

Impostazione del dispositivo di controllo

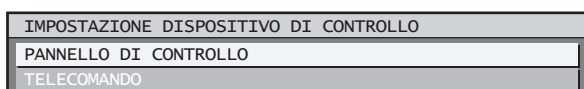
È possibile limitare il controllo dal telecomando e i comandi dell'unità principale.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare “IMPOSTAZIONE DISPOSITIVO DI CONTROLLO”.



2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “IMPOSTAZIONE DISPOSITIVO DI CONTROLLO”.



3. Premere ▲ ▼ per selezionare “PANNELLO DI CONTROLLO” o “TELECOMANDO”.

• PANNELLO DI CONTROLLO:

È possibile impostare la restrizione del controllo dai comandi dell'unità principale.

- ABILITA:
Attiva il controllo dai comandi dell'unità principale.
- DISABILITA:
Disattiva il controllo dai comandi dell'unità principale.

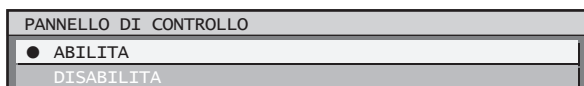
• TELECOMANDO:

È possibile impostare la restrizione del controllo del telecomando.

- ABILITA:
Attiva il controllo dal telecomando.
- DISABILITA:
Disattiva il controllo dal telecomando.

4. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata “PANNELLO DI CONTROLLO” o “TELECOMANDO”.



5. Premere ▲ ▼ per selezionare “ABILITA” o “DISABILITA”, quindi premere ENTER.

- Verrà visualizzata una schermata di conferma.

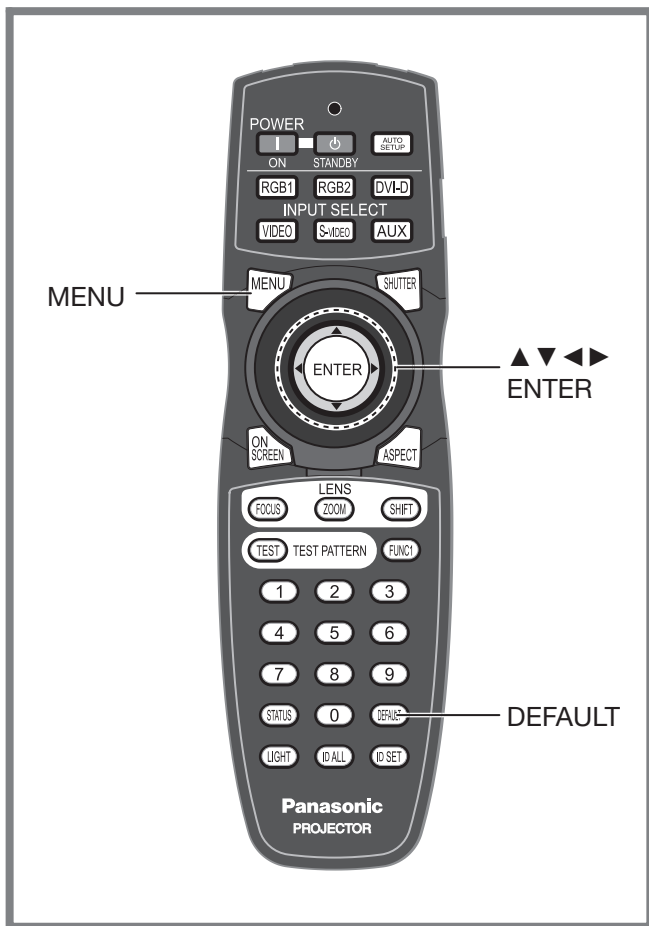


6. Premere ◀ ▶ per selezionare “ESEGUI”, quindi premere ENTER.

Nota

- Se viene riflessa un'impostazione, il menu su schermo scompare. Per proseguire con l'operazione, premere il pulsante MENU per visualizzare il menu principale.
- Se si tenta di controllare il proiettore con il telecomando o i comandi dell'unità principale quando è impostato “ABILITA”, verrà visualizzata schermata della password di sicurezza. Per modificare un'impostazione, inserire la password di sicurezza e apportare le modifiche. La schermata della password di sicurezza sparisce se si preme il pulsante MENU o non si svolgono operazioni per 10 secondi.

Uso della funzione di rete



Standby rete

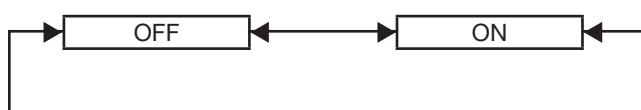
Quando il proiettore è in standby, è possibile controllarne l'alimentazione da un computer connesso via LAN cablata.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "NETWORK STANDBY".

RETE	
NETWORK STANDBY	OFF
IMPOSTAZIONE RETE	

2. Premere ◀ ▶ per commutare "NETWORK STANDBY".

- Ad ogni pressione di ◀ ▶, le impostazioni cambieranno come indicato di seguito.



- **ON:**
Attiva la funzione di standby di rete.
- **OFF:**
Disattiva la funzione di standby di rete.

Impostazioni iniziali della funzione dei rete

Prima di utilizzare le funzioni di rete, eseguire le impostazioni iniziali delle funzioni di rete.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "IMPOSTAZIONE RETE".

NETWORK STANDBY	OFF
IMPOSTAZIONE RETE	
CONTROLLO RETE	

2. Premere ENTER.

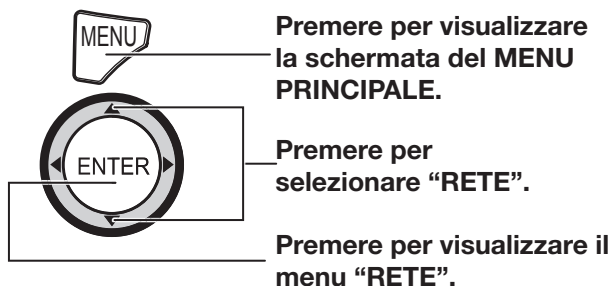
- Verrà visualizzata la schermata "IMPOSTAZIONE RETE".

IMPOSTAZIONE RETE	
NOME HOST	PROJECTOR
DHCP	OFF
INDIRIZZO IP	192.168. 0. 8
SUBNET MASK	255.255.255. 0
GATEWAY	192.168. 0. 1
SALVA	

3. Premere ▲ ▼ per selezionare le voci, quindi premere ENTER per modificare le impostazioni.

- **NOME HOST (visualizzazione del nome host ed impostazioni):**
Consente modifiche per l'utilizzo del server DHCP.

Ciò consente di utilizzare le funzioni di rete.



MENU PRINCIPALE	
IMMAGINE	
POSIZIONE	
MENU AVANZATO	
VISUALIZZA LINGUA(LANGUAGE)	
OPAZIONI VISUALIZZAZIONE	
IMPOSTAZIONI PROIETTORE	
I NELL'I	
SCHERMATA DI TEST	
LISTA SEGNALI REGISTRATI	
SECURITY	
RETE	
SCELTA MENU	
ENTER SOTTOMENU	

Uso della funzione di rete (segue)

- **DHCP (funzione cliente DHCP):**
Impostare la voce DHCP su ON quando si desidera ottenere un indirizzo IP automaticamente tramite il server DHCP. Impostare su OFF se il server DHCP non viene utilizzato. Inserire l'indirizzo IP se il server DHCP non viene utilizzato.
- **INDIRIZZO IP (visualizzazione dell'indirizzo IP ed impostazioni):**
Inserire l'indirizzo IP se il server DHCP non viene utilizzato.
- **NUMERO PORTA (visualizzazione ed impostazioni del numero porta per il collegamento con il browser web):**
Viene solitamente utilizzato il numero 80.
- **SUBNET MASK (visualizzazione ed impostazioni della subnet mask):**
Se non si utilizza un server DHCP, inserire la subnet mask.
- **GATEWAY (visualizzazione dell'indirizzo gateway ed impostazioni):**
Inserire l'indirizzo gateway se il server DHCP non viene utilizzato.
- **SALVA:**
Salvare le impostazioni di rete correnti.

4. Premere ▲ ▼ per selezionare "SALVA", quindi premere ENTER.

Nota

- Prima di utilizzare il server DHCP, assicurarsi che il server DHCP sia già funzionante.
- Per informazioni su indirizzo IP, subnet mask e gateway, contattare l'amministratore di rete.

Controllo della rete

Consente di impostare il metodo di controllo della rete.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "CONTROLLO RETE".

IMPOSTAZIONE RETE
CONTROLLO RETE
STATO RETE

2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "CONTROLLO RETE".

CONTROLLO RETE	
CONTROLLO WEB	ON
PORTA WEB	80
CONTROLLO Pjink	OFF
CONTROLLO COMANDO	OFF
COMANDO PORTA	1024
SALVA	

3. Premere ▲ ▼ per selezionare le voci, quindi premere ◀ ▶ per modificare l'impostazione.

- **CONTROLLO WEB:**
Impostare questa voce su ON quando si desidera eseguire il controllo con il browser web. (pagg. 93-104)
- **PORTA WEB:**
Specificare il numero di porta da utilizzare.
- **CONTROLLO Pjink:**
Impostare questa voce su ON quando si desidera eseguire il controllo con il protocollo PJLink. (pag. 105)
- **CONTROLLO COMANDO:**
Impostare questa voce su ON per eseguire il controllo con l'apposito comando tramite il terminale seriale. (pagg.106-109) Se si specificano le impostazioni senza una password amministratore per il controllo del browser Web, aggiungere "00" a 2 byte, invece di STX, e un codice di avanzamento riga (0Dh) invece di ETX. Se si specificano le impostazioni con una password amministratore per il controllo del browser Web, aggiungere un valore hash a 32-byte e "00" invece di STX, e un codice di avanzamento riga (0Dh) invece di ETX. Il valore hash viene creato da MD5 combinando "ammin1:", password, ":" e numeri casuali. I numeri casuali sono valori a 8 byte inviati dal proiettore durante la connessione.
- **COMANDO PORTA:**
Impostare il numero di porta usato per il controllo dei comandi.
- **SALVA:**
Salvare le impostazioni di rete correnti.

Stato rete

Questa voce visualizza lo stato della rete dell'unità principale.

1. Premere ▲ ▼ per selezionare "STATO RETE".

IMPOSTAZIONE RETE
CONTROLLO RETE
STATO RETE

2. Premere ENTER.

- Verrà visualizzata la schermata "STATO RETE".

STATO RETE	
DHCP	OFF
INDIRIZZO IP	192.168. 0. 8
SUBNET MASK	255.255.255. 0
GATEWAY	192.168. 0. 1
DNS1	0. 0. 0.200
DNS2	0. 0. 0. 0
MAC ADDRESS	00:0B:97:41:03:05

Ripristino dell'impostazione della funzione di rete alle impostazioni default del fabbricante

È possibile ripristinare i valori di fabbrica delle impostazioni della funzione di rete, come l'indirizzo IP, la password e le impostazioni e-mail, grazie al menu di inizializzazione dell'impostazione del proiettore. (pag. 84)

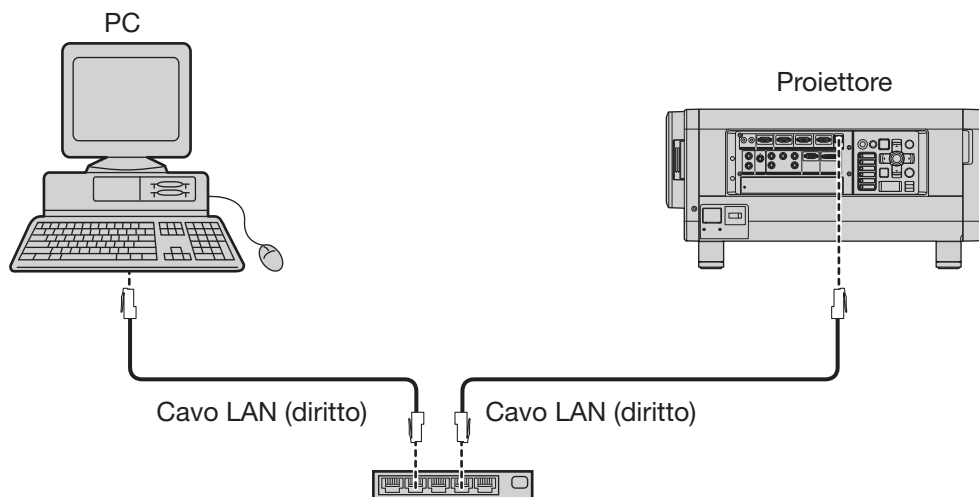
Collegamenti di rete

Il proiettore è dotato di funzioni di rete e di comandi del browser web che possono essere utilizzati per eseguire le seguenti operazioni da un computer.

- Impostazioni e regolazioni del proiettore
- Visualizzazione dello stato del proiettore
- Trasmissione di messaggi e-mail in caso di problemi con il proiettore

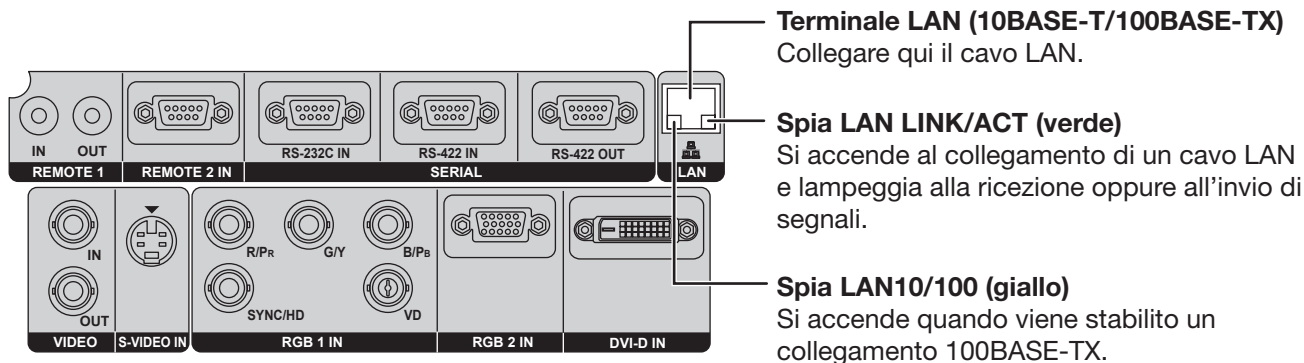
Nota

- Per utilizzare la funzione di rete è necessario un cavo LAN.



- Per utilizzare questa funzione è richiesto un browser web. Assicurarsi che nel sistema sia disponibile un browser web.
- Per il sistema operativo del PC, utilizzare Microsoft Windows 98SE/Me/NT4.0/2000/XP/Vista.
- Il browser web dovrebbe essere Internet Explorer 6.0 o successivo oppure Netscape Communicator 7.0 o successivo.
- Per poter utilizzare la funzione e-mail, è necessario stabilire un collegamento con il server e-mail. Assicurarsi che nel sistema sia disponibile la funzione e-mail.
- Utilizzare un cavo LAN diritto ed isolato che supporti la categoria 5 o superiore.
- La lunghezza del cavo LAN deve essere pari o inferiore a 100 m.

Nome e funzione dei componenti della funzione di rete



Attenzione

- Se il terminale LAN viene toccato da mani (o corpo) con carica elettrostatica, la scarica elettrostatica può causare malfunzionamenti.
Prestare attenzione a non toccare le parti metalliche del terminale LAN o del cavo LAN.
- Connettere le apparecchiature interne alla LAN.

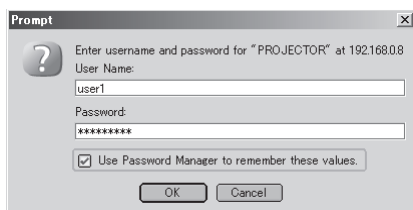
Accesso dal browser web

1. Attivare il browser web nel PC.
2. Inserire l'indirizzo IP impostato dal proiettore nel campo di inserimento URL del browser web.

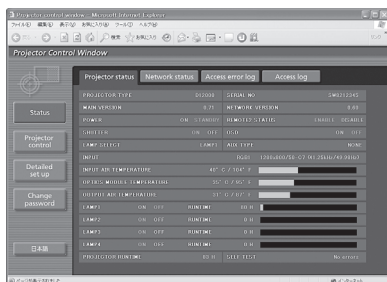


3. Inserire il proprio "User Name" e "Password".

- Le impostazioni predefinite dal fabbricante sono utente1 (privilegi utente) o ammin1 (privilegi amministratore) per il nome utente e panasonic (in minuscolo) per la password.



4. Premere OK per visualizzare la pagina sullo stato del proiettore.

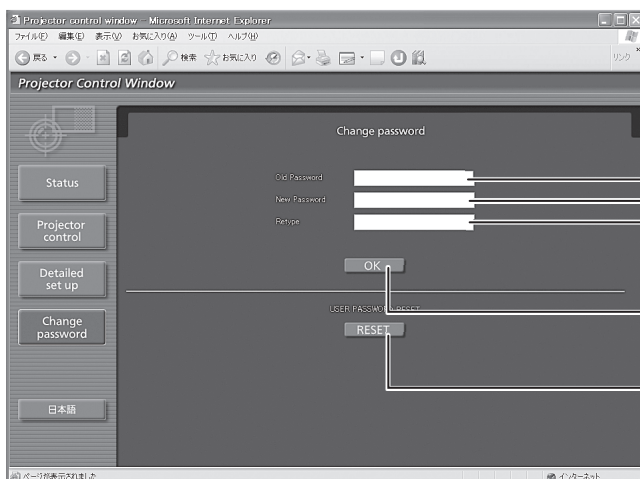


Nota

- Evitare di azionare due o più browser contemporaneamente per eseguire impostazioni o comandi.
- Modificare innanzitutto la password.
- I privilegi amministratore attivano l'uso di tutte le funzioni. I privilegi utente attivano l'uso di "Stato proiettore", "Informazioni errori", "Stato rete", "Controllo di base" e "Modifica password".
- Se viene inserita una password scorretta per tre volte consecutive, si attiva il blocco per diversi minuti.

■ Pagina Modifica password

Fare clic su [Change password].



Campo di inserimento vecchia password

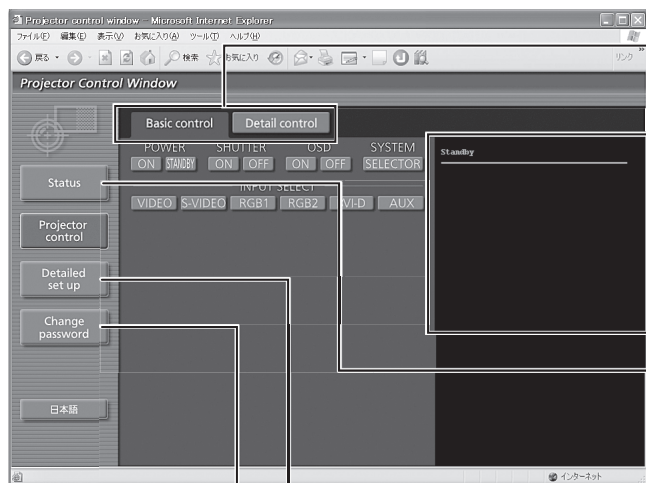
Campo di inserimento nuova password

Campo di inserimento nuova password (nuovo inserimento per conferma)
Pulsante per eseguire la modifica della password

Quando si accede con i privilegi amministratore, viene visualizzato il pulsante per il ripristino della password sui privilegi utente.

■ Pagina di controllo di base

Questa è la prima pagina visualizzata quando si accede al proiettore tramite un browser web. Per passare ad un'altra pagina, fare clic su [Projector control], quindi [Basic control].



Schede sulla selezione delle pagine

Fare clic su di esse per passare da una pagina all'altra.

Visualizza lo stato su schermo. Viene visualizzato anche se il display su schermo del proiettore è disattivato.

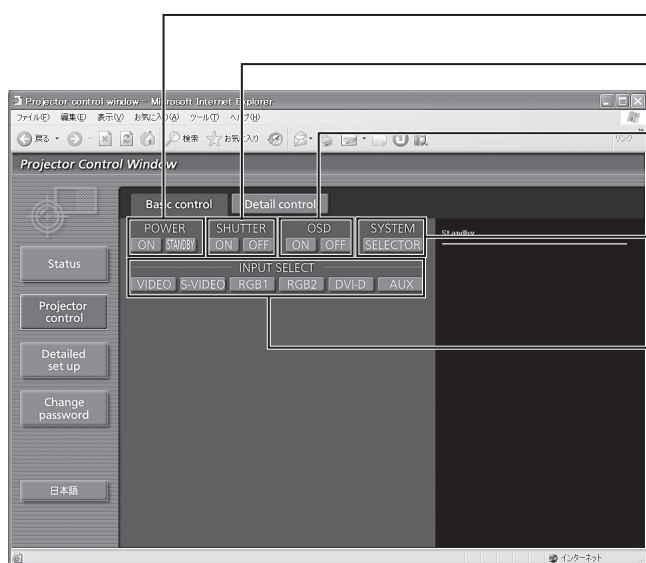
Pulsante per informazioni di monitoraggio

Fare clic su questa voce per visualizzare lo stato del proiettore.

Pulsante Impostazione dettagliata

Fare clic su questa voce per visualizzare la pagina delle impostazioni avanzate.

Pulsante di modifica password



Comando di accensione/spengimento

Comando SHUTTER

Visualizzazione/non visualizzazione dell'OSD (On-Screen Display)

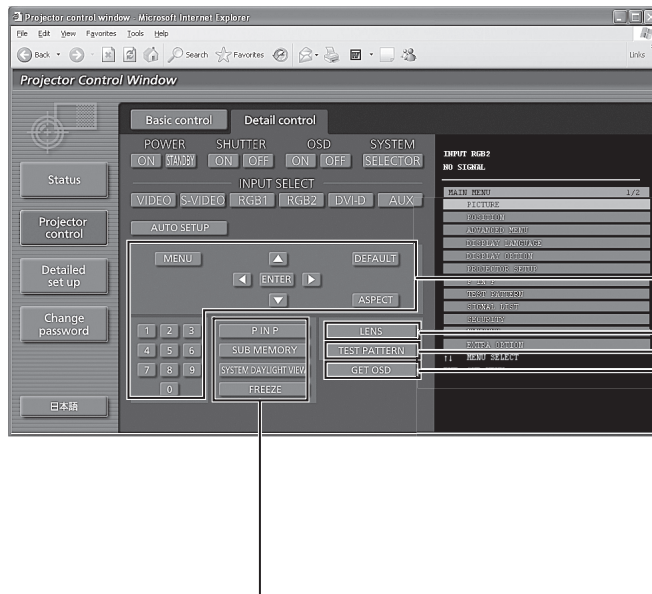
Commutazione tipo di sistema

Per selezionare i segnali di ingresso.

Uso della funzione di rete (segue)

■ Pagina di controllo dettagli

Fare clic su [Projector control] e quindi [Detail control] per visualizzare la pagina di controllo dettagli.



La pressione di questi pulsanti consente di comandare il proiettore e di aggiornare la descrizione su schermo alla destra della pagina di controllo una volta terminato il comando.

Regolazione dell'obiettivo

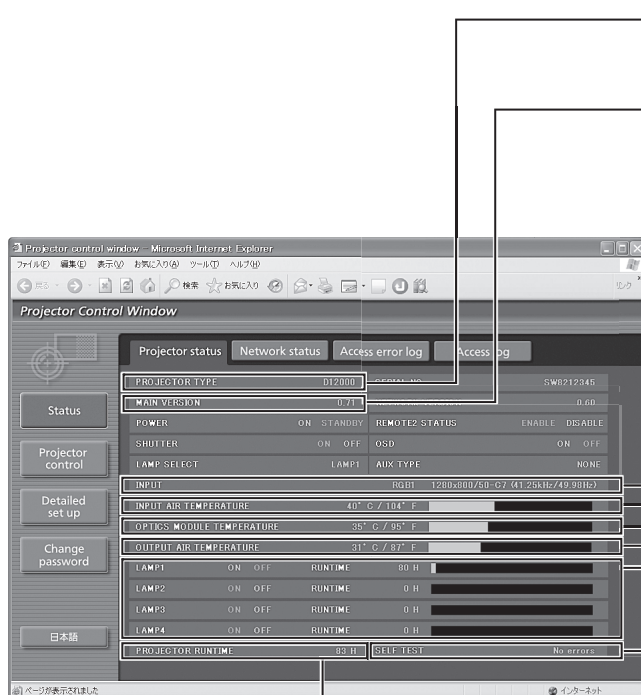
Visualizzazione schermata di test

Questo pulsante consente di aggiornare la descrizione su schermo alla destra della pagina di controllo con le ultime informazioni.

Visualizzazione menu

■ Pagina sullo stato del proiettore

Fare clic su [Status] e quindi su [Projector status] per visualizzare la pagina di informazioni sullo stato. Questa pagina visualizza gli stati del proiettore stabiliti per le voci riportate in basso.



Visualizza la versione firmware dell'unità principale del proiettore.

Visualizza il tipo di proiettore.

Visualizza lo stato di commutazione ingresso.

Visualizza la temperatura della aria in ingresso nel proiettore.

Visualizza la temperatura all'interno del proiettore.

Visualizza la temperatura dell'aria di scarico del proiettore.

Visualizza le ore di servizio della lampada.

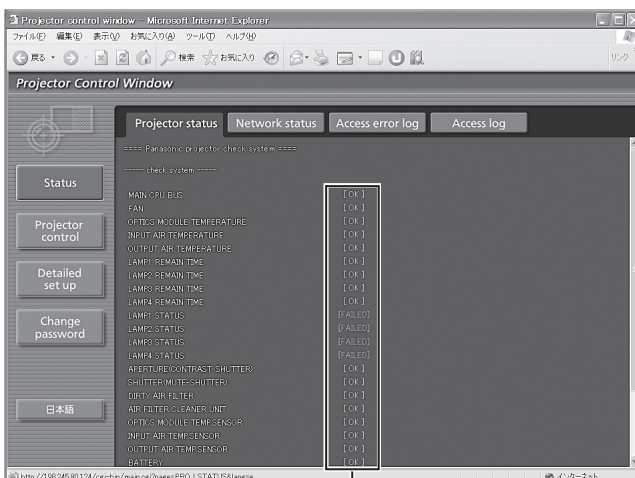
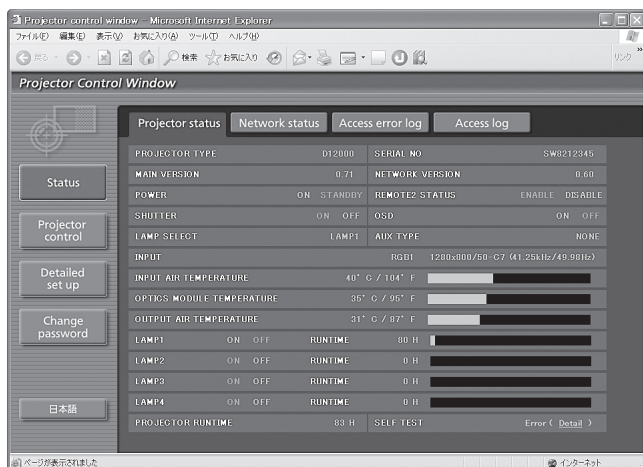
Visualizza le informazioni di autodiagnosi.

Visualizza le ore di servizio del proiettore.

■ Pagina di informazioni sugli errori

Quando **SELF TEST** viene visualizzato nella schermata di informazioni sullo stato, fare clic per visualizzare i dettagli degli errori.

- A seconda della natura dell'errore, il proiettore può passare al modo standby come misura di protezione.



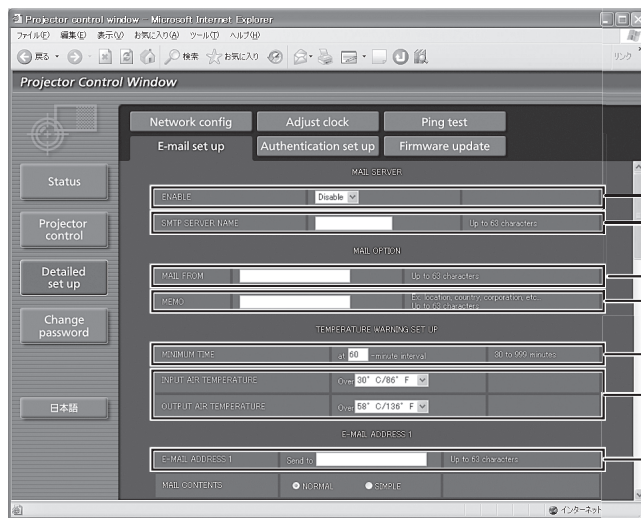
OK: funzionamento normale
FAILED: errore

● Quando per una voce appare il messaggio [FAILED]

Parametro	Descrizione
MAIN CPU BUS	Si è verificato un problema nei circuiti del microcomputer. Rivolgersi al proprio rivenditore.
FAN	Si è verificato un problema nella ventola oppure nel relativo circuito di avviamento. Rivolgersi al proprio rivenditore.
OPTICS MODULE TEMPERATURE	La temperatura all'interno del proiettore è elevata. Il proiettore potrebbe essere stato utilizzato in un ambiente in cui la temperatura è elevata, per esempio in prossimità di apparecchi di riscaldamento.
INPUT AIR TEMPERATURE	La temperatura dell'aria in ingresso è troppo elevata. Il proiettore potrebbe essere stato utilizzato in un ambiente in cui la temperatura è elevata, per esempio in prossimità di apparecchi di riscaldamento.
OUTPUT AIR TEMPERATURE	La temperatura intorno alla lampada è troppo elevata. È possibile che i fori di ventilazione del proiettore siano ostruiti.
LAMP REMAIN TIME	Le ore di servizio della lampada hanno raggiunto il limite massimo prescritto ed è quindi necessario sostituire la lampada.
LAMP STATUS	La lampada non si accende. Attendere qualche minuto per il raffreddamento della lampada, quindi accendere l'unità.
APERTURE (CONTRAST-SHUTTER)	Si è verificato un problema nei circuiti dell'otturatore di contrasto. Rivolgersi al proprio rivenditore.
SHUTTER (MUTE-SHUTTER)	Si è verificato un problema nei circuiti dell'otturatore. Rivolgersi al proprio rivenditore.
DIRTY AIR FILTER	Il filtro dell'aria è ostruito da polvere. Spegnerne l'interruttore MAIN POWER osservando la procedura riportata alla pag. 39, quindi pulire il filtro dell'aria (pagg. 112-113).
AIR FILTER CLEANER UNIT	Il filtro dell'aria non è installato. Installare l'unità del filtro dell'aria.
OPTICS MODULE TEMP. SENSOR	Si è verificato un problema nel sensore di rilevamento della temperatura all'interno del proiettore. Rivolgersi al proprio rivenditore.
INPUT AIR TEMP.SENSOR	Si è verificato un problema nel sensore di rilevamento della temperatura dell'aria in ingresso. Rivolgersi al proprio rivenditore.
OUTPUT TEMP. SENSOR	Si è verificato un problema nel sensore di rilevamento della temperatura dell'aria in uscita. Rivolgersi al proprio rivenditore.
BATTERY	La batteria di backup è esaurita. Rivolgersi al proprio rivenditore.
CLOGGED FILTER SENSOR	Problema con il sensore filtro intasato. Rivolgersi al proprio rivenditore.
AC POWER	Si è verificato un problema nei circuiti del microcomputer. Rivolgersi al proprio rivenditore.
LENS SHIFT	Si è verificato un problema nella ventola oppure nel relativo circuito di avviamento. Rivolgersi al proprio rivenditore.

■ Pagina di impostazione e-mail

Nel caso in cui si verificasse un problema oppure si superasse il valore massimo stabilito di ore di servizio della lampada, è possibile inviare un messaggio e-mail ad uno o più indirizzi e-mail preimpostati (massimo due indirizzi). Fare clic su [Detailed set up], quindi [E-mail set up] per visualizzare la pagina di impostazione e-mail.



Selezionare “Enable” per utilizzare la funzione e-mail.

Inserire l’indirizzo IP oppure il nome server del server e-mail (SMTP). Se viene inserito il nome server, è necessario impostare il server DNS.

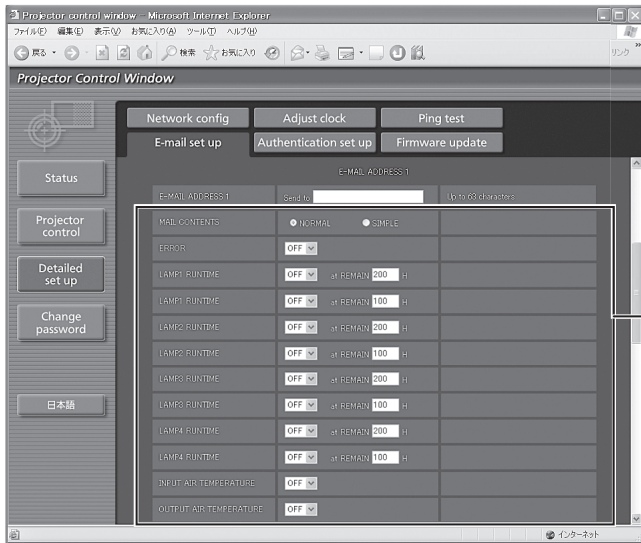
Inserire l’indirizzo e-mail del proiettore (massimo 63 caratteri).

L’utente può di inserire, ad esempio, l’ubicazione del proiettore installato in modo che il destinatario possa facilmente identificare il mittente dell’e-mail (massimo 63 caratteri).

L’utente può modificare l’intervallo di tempo minimo per l’e-mail di avvertenza relativa alla temperatura. Il valore default è di 60 minuti. In tal caso, l’utente non può inviare un’altra e-mail prima che siano passati 60 minuti dalla precedente, anche se viene raggiunta di nuovo la temperatura impostata per l’avvertenza.

L’utente può modificare la soglia di temperatura per l’invio dell’e-mail di avvertenza relativa alla temperatura. Se la temperatura supera il valore stabilito, viene inviata un’e-mail di avvertenza relativa alla temperatura.

Inserire l’indirizzo e-mail del destinatario desiderato.



Selezionare le condizioni per l'invio di e-mail.

MAIL CONTENTS:

selezionare "NORMAL" oppure "SIMPLE".

ERROR:

l'autodiagnosi ha rilevato un errore.

LAMP1 RUNTIME:

le rimanenti ore di servizio della lampada hanno raggiunto il valore impostato nel campo.

LAMP2 RUNTIME:

le rimanenti ore di servizio della lampada hanno raggiunto il valore impostato nel campo.

LAMP3 RUNTIME:

le rimanenti ore di servizio della lampada hanno raggiunto il valore impostato nel campo.

LAMP4 RUNTIME:

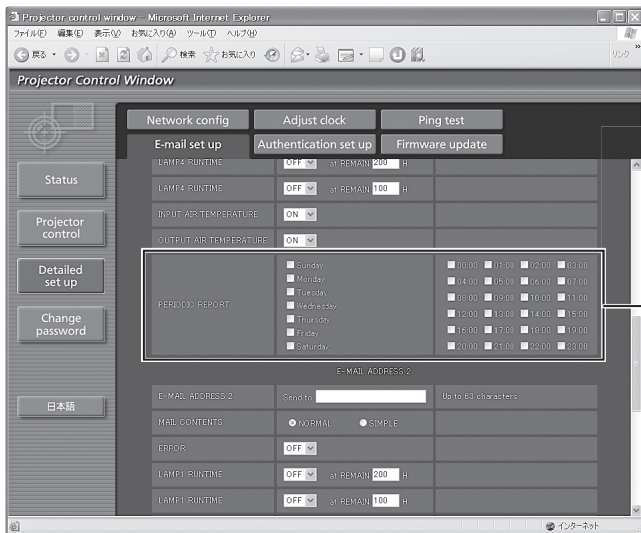
le rimanenti ore di servizio della lampada hanno raggiunto il valore impostato nel campo.

INPUT AIR TEMPERATURE:

la temperatura dell'aria in ingresso ha raggiunto il valore impostato nel campo.

OUTPUT AIR TEMPERATURE:

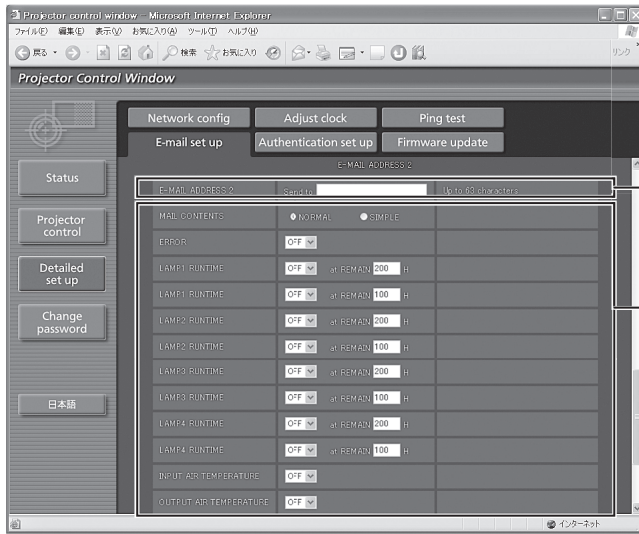
la temperatura dell'aria in uscita ha raggiunto il valore impostato nel campo.



Impostazione dell'intervallo di avvertenza periodica (un'e-mail viene inviata nei giorni della settimana/ore selezionati)

Usò della funzione di rete (segue)

■ Pagina di impostazione e-mail (segue)



Inserire l'indirizzo e-mail al quale inviare l'e-mail quando si utilizzeranno due indirizzi e-mail. Non inserirlo quando il secondo indirizzo e-mail non sarà utilizzato.

Selezionare le condizioni di invio del messaggio e-mail al secondo indirizzo e-mail.

MAIL CONTENTS: selezionare "NORMAL" oppure "SIMPLE".

ERROR: l'autodiagnosi ha rilevato un errore.

LAMP1 RUNTIME: le rimanenti ore di servizio della lampada hanno raggiunto il valore impostato nel campo.

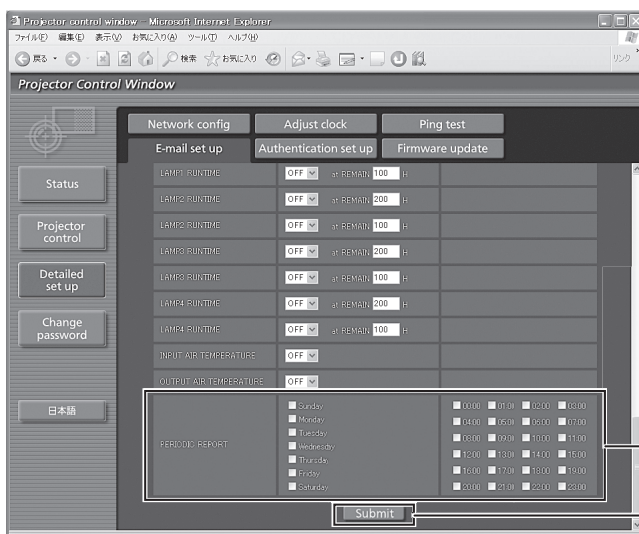
LAMP2 RUNTIME: le rimanenti ore di servizio della lampada hanno raggiunto il valore impostato nel campo.

LAMP3 RUNTIME: le rimanenti ore di servizio della lampada hanno raggiunto il valore impostato nel campo.

LAMP4 RUNTIME: le rimanenti ore di servizio della lampada hanno raggiunto il valore impostato nel campo.

INPUT AIR TEMPERATURE: la temperatura dell'aria in ingresso ha raggiunto il valore impostato nel campo.

OUTPUT AIR TEMPERATURE: la temperatura dell'aria in uscita ha raggiunto il valore impostato nel campo.

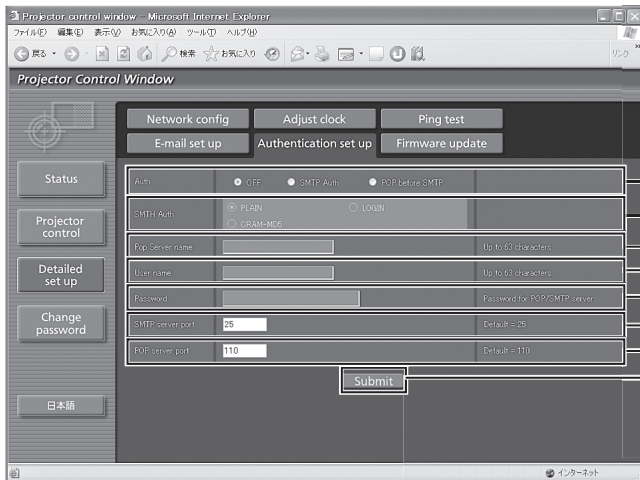


Contrassegnare queste caselle se il messaggio e-mail deve essere inviato periodicamente al secondo indirizzo e-mail. L'e-mail sarà inviata alle ore e nei giorni selezionati.

Pulsante per aggiornamento impostazioni

■ Pagina di impostazione dell'autenticazione

Il server POP viene impostato su questa pagina quando è richiesta un'autenticazione POP per le trasmissioni di e-mail. Fare clic su [Detailed set up], quindi [Authentication set up] per visualizzare la pagina di impostazione del server POP.



Selezionare il metodo di autenticazione specificato dal proprio fornitore del servizio internet.

Eseguire queste impostazioni se è stata selezionata l'autenticazione SMTP.

Campo nome server POP
Caratteri per inserimento disponibili:
Caratteri alfanumerici (A-Z, a-z, 0-9), trattino (-), punto (.)

Campo nome utente server POP

Campo password server POP

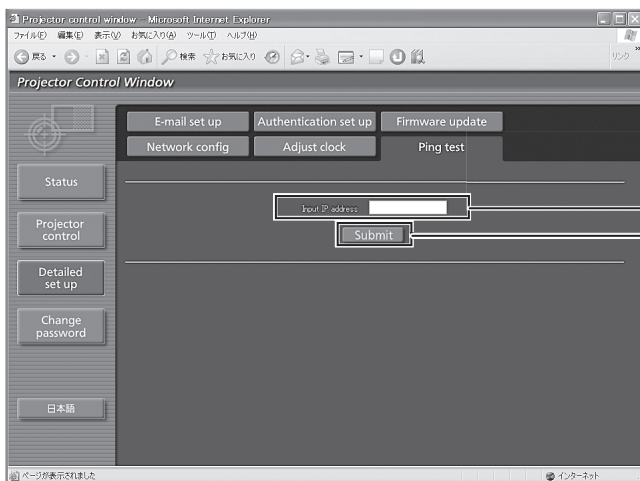
Inserire il numero porta per il server SMTP (normalmente "25").

Inserire il numero porta per il server POP (normalmente "110").

Pulsante per aggiornamento impostazioni

■ Pagina test ping

Questa pagina consente di verificare se la rete è collegata al server e-mail, server POP, server DNS ecc. Fare clic su [Detailed set up], quindi su [Ping test] per visualizzare la pagina del test ping.



Inserire l'indirizzo IP del server da testare.

Pulsante per l'esecuzione del test.

```
PING 198.245.80.10 (198.245.80.10): 56 data bytes
64 bytes from 198.245.80.10: icmp_seq=0 ttl=255 time=0.7 ms
64 bytes from 198.245.80.10: icmp_seq=1 ttl=255 time=0.4 ms
64 bytes from 198.245.80.10: icmp_seq=2 ttl=255 time=0.4 ms
64 bytes from 198.245.80.10: icmp_seq=3 ttl=255 time=0.4 ms

--- 198.245.80.10 ping statistics ---
4 packets transmitted, 4 packets received, 0% packet loss
round-trip min/avg/max = 0.4/0.4/0.7 ms
```

Display visualizzato al completamento riuscito del collegamento.

```
PING 198.245.80.100 (198.245.80.100): 56 data bytes

--- 198.245.80.100 ping statistics ---
4 packets transmitted, 0 packets received, 100% packet loss
```

Display visualizzato al completamento non riuscito del collegamento.

Uso della funzione di rete (segue)

■ Contenuti delle e-mail inviate

- Una volta stabilite le impostazioni e-mail, vengono inviate delle e-mail con i contenuti riportati di seguito.

```
=== Panasonic projector report(CONFIGURE) ===
Projector Type      : DZ12000

----- E-mail setup data -----
TEMPERATURE WARNING SETUP
MINIMUM TIME       at [ 60] minutes interval
INPUT AIR TEMPERATURE Over [ 35degC / 95degF ]
OUTPUT AIR TEMPERATURE Over [ 60degC / 140degF ]

ERROR              [ ON ]
LAMP1 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 200] H
LAMP1 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 100] H
LAMP2 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 200] H
LAMP2 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 100] H
LAMP3 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 200] H
LAMP3 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 100] H
LAMP4 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 200] H
LAMP4 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 100] H
INPUT AIR TEMPERATURE [ OFF ]
OUTPUT AIR TEMPERATURE [ OFF ]

PERIODIC REPORT
Sunday [ ON ] Monday [ ON ] Tuesday [ ON ] Wednesday [ ON ]
Thursday [ ON ] Friday [ ON ] Saturday [ ON ]

00:00 [ ON ] 01:00 [ ON ] 02:00 [ ON ] 03:00 [ ON ]
04:00 [ ON ] 05:00 [ ON ] 06:00 [ ON ] 07:00 [ ON ]
08:00 [ ON ] 09:00 [ ON ] 10:00 [ ON ] 11:00 [ ON ]
12:00 [ ON ] 13:00 [ ON ] 14:00 [ ON ] 15:00 [ ON ]
16:00 [ ON ] 17:00 [ ON ] 18:00 [ ON ] 19:00 [ ON ]
20:00 [ ON ] 21:00 [ ON ] 22:00 [ ON ] 23:00 [ ON ]

----- check system -----
MAIN CPU BUS      [ OK ]
FAN               [ OK ]
OPTICS MODULE TEMPERATURE [ OK ]
INPUT AIR TEMPERATURE [ OK ]
OUTPUT AIR TEMPERATURE [ OK ]
LAMP1 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP2 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP3 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP4 REMAIN TIME [ OK ]
```

- Al verificarsi di un errore, viene inviata un'e-mail con i contenuti riportati di seguito.

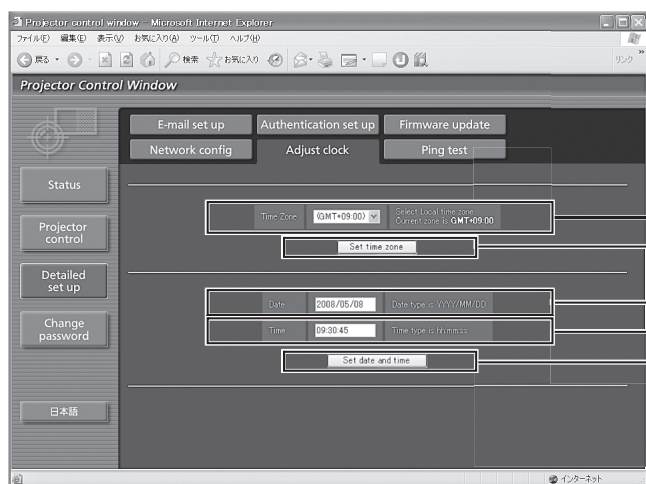
```
=== Panasonic projector report(ERROR) ===
Projector Type      : DZ12000

----- check system -----
MAIN CPU BUS      [ OK ]
FAN               [ OK ]
OPTICS MODULE TEMPERATURE [ OK ]
INPUT AIR TEMPERATURE [ OK ]
OUTPUT AIR TEMPERATURE [ OK ]
LAMP1 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP2 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP3 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP4 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP1 STATUS      [ OK ]
LAMP2 STATUS      [ OK ]
LAMP3 STATUS      [ OK ]
LAMP4 STATUS      [ OK ]
APERTURE(CONTRAST-SHUTTER) [ OK ]
SHUTTER(MUTE-SHUTTER) [ OK ]
DIRTY AIR FILTER   [ FAILED ]
AIR FILTER CLEANER UNIT [ OK ]
OPTICS MODULE TEMP.SENSOR [ OK ]
INPUT AIR TEMP.SENSOR [ OK ]
OUTPUT AIR TEMP.SENSOR [ OK ]
BATTERY           [ OK ]
CLOGGED FILTER SENSOR [ OK ]
LENS SHIFT        [ OK ]
COVER OPEN        [ OK ]
AC POWER          [ OK ]
(Error code 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 00 00 00)

Input air temperature      : 27 degC / 80 degF
Optics module temperature  : 34 degC / 93 degF
Output air temperature     : 33 degC / 91 degF
SET RUNTIME                12 H
POWER ON                   12 times
LAMP1 ON                   419 times
LAMP1 HIGH                 314 H
LAMP2 ON                   363 times
LAMP2 HIGH                 252 H
```

■ Pagina di regolazione orologio

Fare clic su [Detailed set up], quindi su [Adjust clock] per visualizzare la pagina di regolazione dell'orologio.



Selezione fuso orario

Pulsante per aggiornamento delle impostazioni di fuso orario

Campo nuova data

Campo nuova ora

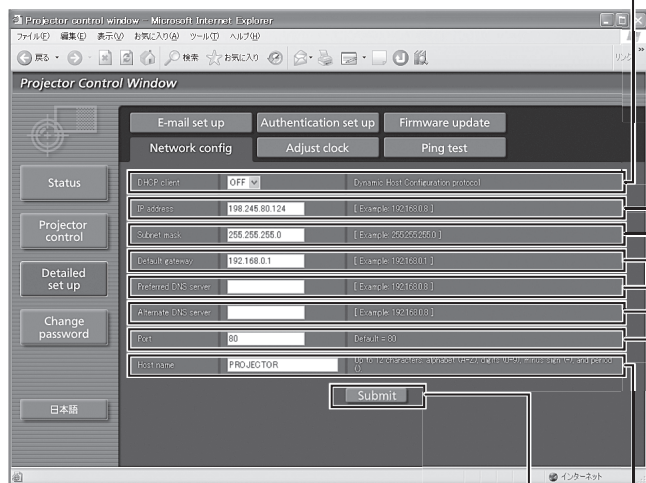
Pulsante per aggiornamento delle impostazioni di ora e data

Nota

- Se l'ora risulta errata subito dopo una corretta impostazione, la batteria deve essere sostituita. Rivolgersi al rivenditore presso il quale è stato acquistato il proiettore e richiedere la sostituzione della batteria.

■ Pagina di configurazione rete

Fare clic su [Detailed set up], quindi su [Network config] per visualizzare la pagina di configurazione rete.



Impostare su ON per abilitare la funzione di cliente DHCP.

Inserire l'indirizzo IP se il server DHCP non viene utilizzato.

Inserire la net mask se il server DHCP non viene utilizzato.

Inserire l'indirizzo gateway se il server DHCP non viene utilizzato.

Campo Indirizzo server DNS (primario)
Caratteri per inserimento disponibili:
 Caratteri numerici (0-9), punto (.)
 (Esempio: 192.168.0.253)

Campo Indirizzo server DNS (secondario)
Caratteri per inserimento disponibili:
 Caratteri numerici (0-9), punto (.)
 (Esempio: 192.168.0.254)

Inserire qui il numero di porta. Viene solitamente utilizzato il numero 80.

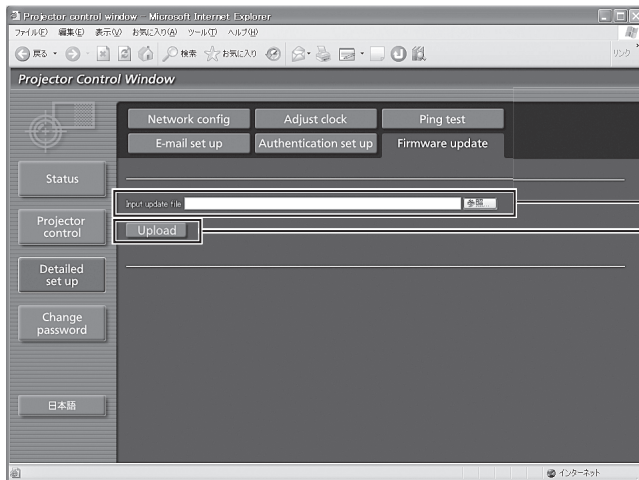
Inserire qui il nome del proiettore. Inserire qui il nome host se richiesto al momento di utilizzare il server DHCP, ad esempio.

Pulsante per aggiornamento impostazioni

Uso della funzione di rete (segue)

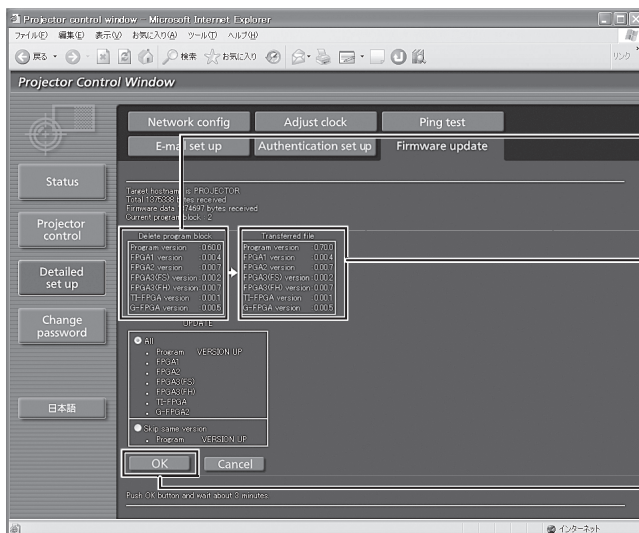
■ Pagina di aggiornamento firmware

(Il firmware dovrebbe essere aggiornato soltanto da una persona esperta in materia.)



Inserire qui il nome file del firmware da aggiornare.

Dopo aver inserito il nome file, premere il pulsante [Upload]. Il trasferimento dati viene avviato. Il trasferimento dati impiegherà alcune decine di minuti. Il tempo impiegato differirà a seconda delle condizioni di rete.

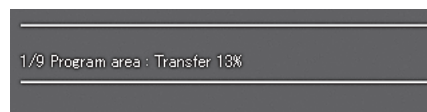
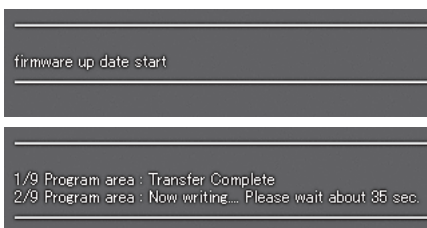


Visualizza la versione presente.

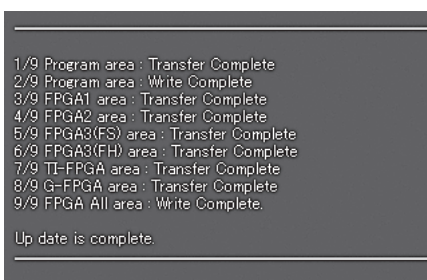
Visualizza la versione aggiornata.

Confrontare la versione aggiornata con la versione presente. Se è tutto in ordine, premere il pulsante [OK]. L'operazione di riscrittura dati della versione viene avviata. Non spegnere l'alimentazione durante la riscrittura dei dati della versione.

Durante la riscrittura, vengono visualizzati messaggi come quelli indicati in basso.



Al completamento del processo di riscrittura dei dati della versione, viene visualizzato il seguente messaggio.



Uso del protocollo PJLink™

La funzione di rete del proiettore è compatibile con PJLink™ Class 1, e il protocollo PJLink™ può essere utilizzato per impostare il proiettore ed eseguire interrogazioni sullo stato del proiettore da un PC.

Comandi supportati

Nella seguente tabella vengono elencati i comandi del protocollo PJLink™ che possono essere utilizzati per comandare il proiettore.

Comando	Dettagli del comando	Note
POWR	Comando di alimentazione	Parametri 0 = standby 1 = alimentazione accesa
POWR ?	Interrogazione sullo stato di alimentazione	Parametri 0 = standby 1 = alimentazione accesa 2 = raffreddamento in corso 3 = riscaldamento in corso
INPT	Selezione ingresso	Parametri 11 = RGB1 12 = RGB2 21 = VIDEO 22 = S-VIDEO 31 = DVI-D
INPT ?	Interrogazione su selezione ingresso	32 = AUX (abilitato soltanto se è installato ET-MD77DV, ET-MD77SD1, ET-MD77SD3 oppure ET-MD100SD4)
AVMT	Comando otturatore	Parametri 30 = modo otturatore disattivato (silenziamiento immagine annullato)
AVMT ?	Interrogazione su modo otturatore	31 = modo otturatore attivato (silenziamiento immagine)
ERST?	Interrogazione su stato di errore	Parametri 1° byte: indica errori della ventola, intervallo 0-2 2° byte: indica errori della lampada, intervallo 0-2 3° byte: indica errori di temperatura, intervallo 0-2 4° byte: Indica errori coperchio aperto, campo 0-2 5° byte: indica errori del filtro, intervallo 0-2 6° byte: indica altri errori, intervallo 0-2 Le definizioni per ogni valore da 0 a 2 sono le seguenti. 0 = nessun errore rilevato 1 = avvertenza 2 = errore
LAMP ?	Interrogazione su stato della lampada	Parametri 1° cifre (1-5 cifre): ore di servizio totali di Lamp 1 2° cifra: 0 = Lamp 1 spenta, 1 = Lamp 1 accesa 3° cifre: (1-5 cifre): ore di servizio totali di Lamp 2 4° cifra: 0 = Lamp 2 spenta, 1 = Lamp 2 accesa 5° cifre (1-5 cifre): ore di servizio totali di Lamp 3 6° cifra: 0 = Lamp 3 spenta, 1 = Lamp 1 accesa 7° cifre (1-5 cifre): ore di servizio totali di Lamp 4 8° cifra: 0 = Lamp 4 spenta, 1 = Lamp 2 accesa
INST ?	Interrogazione su elenco di selezione ingresso	I seguenti parametri vengono ripristinati: "11 12 21 22 31" (se ET-MD77DV, ET-MD77SD1, ET-MD77SD3 oppure ET-MD100SD4 sono installati, "11 12 21 22 31 32" viene ripristinato).
NAME ?	Interrogazione su nome proiettore	Viene ripristinato il nome impostato per "NOME HOST" in "RETE".
INF1 ?	Interrogazione su nome fabbricante	Viene ripristinato "Panasonic".
INF2 ?	Interrogazione su nome modello	Viene ripristinato "D12000" o "DZ12000".
INFO ?	Altra interrogazione per informazioni	Vengono ripristinate informazioni quali il numero versione.
CLSS ?	Interrogazione per informazione classe	Viene ripristinato "1".

Autorizzazione di sicurezza PJLink™

Quando si utilizza PJLink™ con l'autorizzazione di sicurezza, è possibile usare come password per PJLink™ la password specificata per i privilegi amministratore e quella specificata per i privilegi utente.

Quando si utilizza PJLink™ senza l'autorizzazione di sicurezza, specificare l'utilizzo senza la password specificata per i privilegi amministratore e quella specificata per i privilegi utente di controllo del browser web.

- PJLink™ è un marchio in attesa di registrazione in Giappone, negli Stati Uniti e in altri Paesi e regioni.

Per le specifiche PJLink™, consultare il sito web della Japan Business Machine and Information System Industries Association.

L'URL è: <http://pjlink.jbmia.o.jp/>

Uso dei terminali seriali

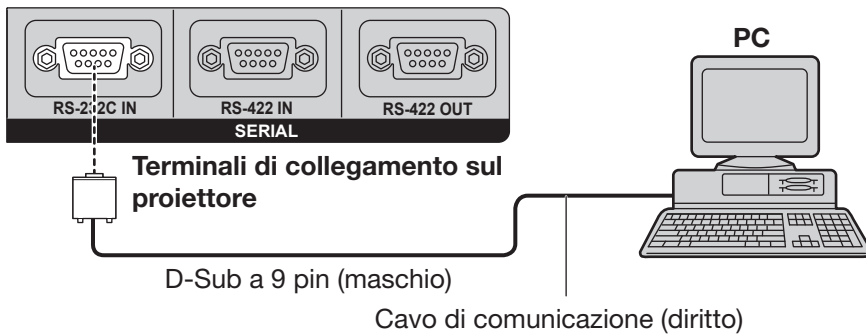
L'unità principale è dotata di terminali SERIAL ubicati nei terminali di collegamento e questo terminale è compatibile con RS-232C/RS-422. È fornito altresì un terminale di uscita seriale per consentire il comando di più proiettori.

Esempi di collegamento

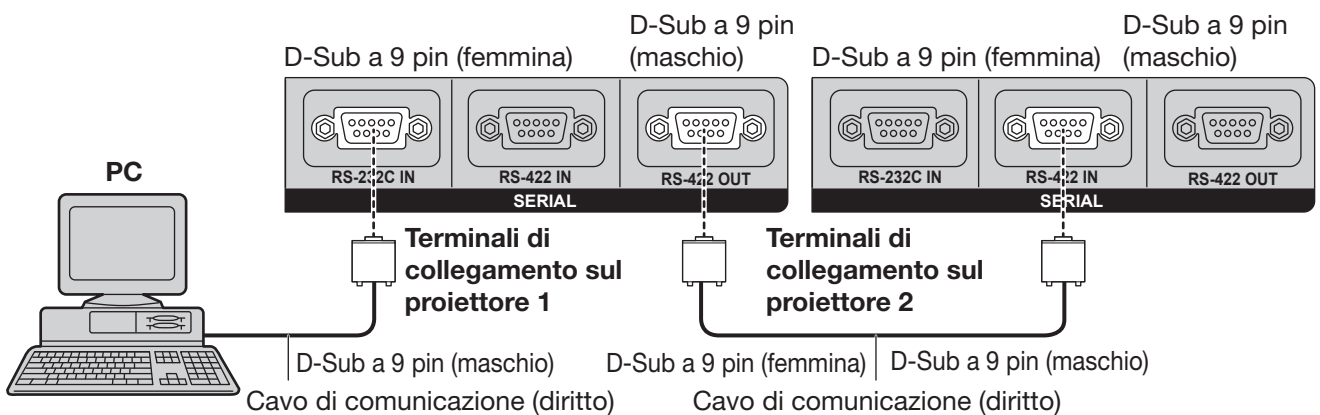
■ Per RS-232C

● Proiettore singolo

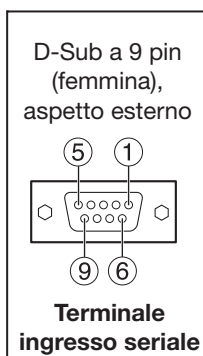
D-Sub a 9 pin (femmina)



● Proiettori multipli



■ Assegnazioni pin e nomi dei segnali



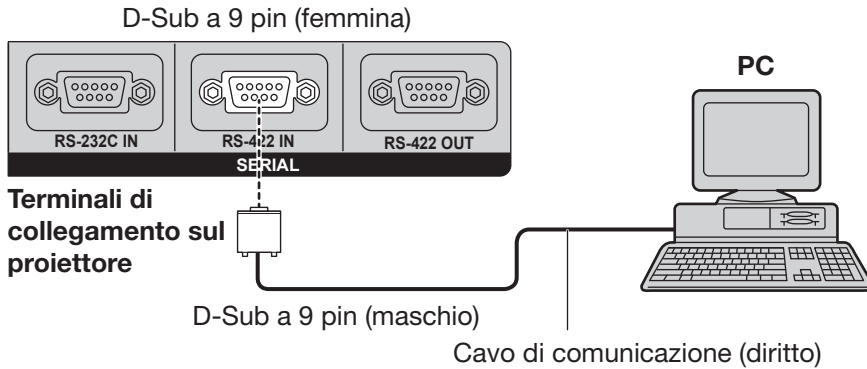
N° pin	Nome segnale	Descrizione
①		NC
②	TXD	Invio dati
③	RXD	Ricezione dati
④		Collegato internamente
⑤	GND	Terra
⑥		NC
⑦	CTS	Collegato internamente
⑧	RTS	
⑨		NC

■ Condizioni di comunicazione (impostazioni del fabbricante)

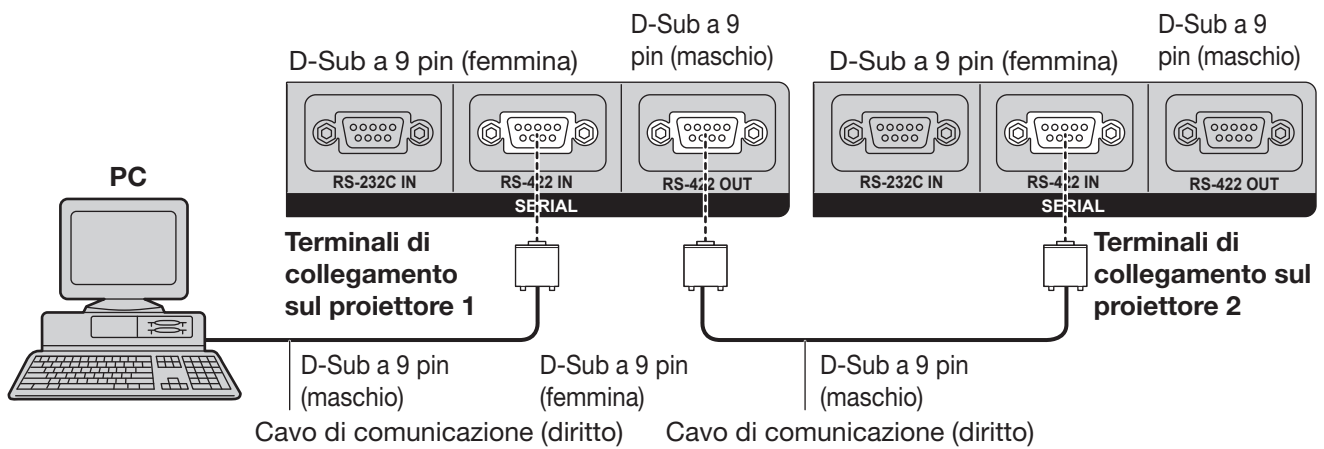
Livello del segnale	Compatibilità con RS-232C
Metodo di sincronizzazione	Avvio-arresto sincronizzazione
Velocità di trasmissione dati	9 600 bit/sec
Parità	Nessuna
Lunghezza caratteri	8 bit
Bit di stop	1 bit
Parametro X	Nessuno
Parametro S	Nessuno

■ Per RS-422

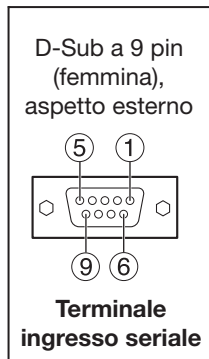
● Proiettore singolo



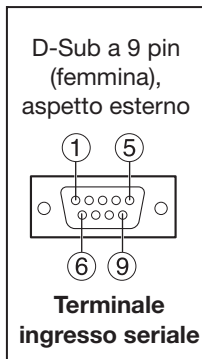
● Proiettori multipli



■ Assegnazioni pin e nomi dei segnali



N° pin	Nome segnale	Descrizione
①		NC
②	TXD(-)	Terminale di trasmissione dati (-)
③	RXD(+)	Terminale di ricezione dati (+)
④		Collegato internamente
⑤		NC
⑥		Collegato internamente
⑦	TXD(+)	Terminale di trasmissione dati (+)
⑧	RXD(-)	Terminale di ricezione dati (-)
⑨	FG	GND



N° pin	Nome segnale	Descrizione
①		NC
②	RXD(-)	Terminale di ricezione dati (-)
③	TXD(+)	Terminale di trasmissione dati (+)
④		Collegato internamente
⑤		NC
⑥		Collegato internamente
⑦	RXD(+)	Terminale di ricezione dati (+)
⑧	TXD(-)	Terminale di trasmissione dati (-)
⑨	FG	GND

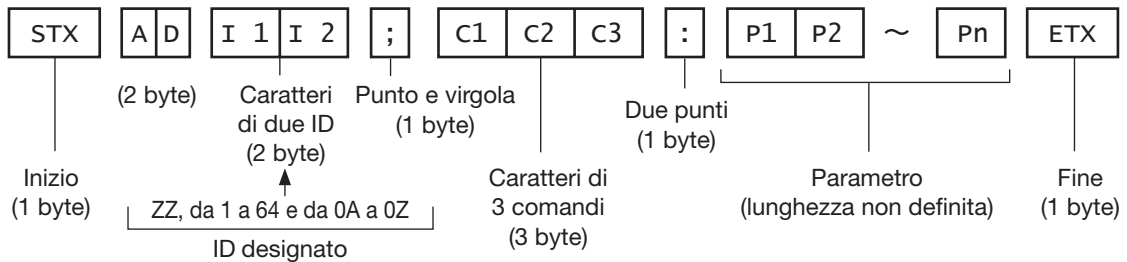
■ Condizioni di comunicazione (impostazioni del fabbricante)

Livello del segnale	Compatibile con RS-422C
Metodo di sincronizzazione	Avvio-arresto sincronizzazione
Velocità di trasmissione dati	9 600 bit/sec
Parità	Nessuno
Lunghezza caratteri	8 bit
Bit di stop	1 bit
Parametro X	Nessuno
Parametro S	Nessuno

Uso dei terminali seriali (segue)

Formato base

La trasmissione dal computer inizia con STX. Saranno quindi inviati, nell'ordine, ID, comando, parametro e ETX. Aggiungere i parametri in base ai dettagli del comando.



Attenzione

- Nessun comando può essere inviato o ricevuto per un periodo compreso tra 10 e 60 secondi dall'illuminarsi della lampada. Provare ad inviare comandi una volta trascorso questo intervallo di tempo.
- Alla trasmissione di comandi multipli, assicurarsi di attendere almeno 0,5 secondi dalla risposta del proiettore prima di inviare il comando successivo. Per l'invio di comandi senza parametri, i due punti (:) non sono necessari.

Nota

- Quando viene inviato un comando errato, lo stato "ER401" oppure "ER402" viene inviato dal proiettore al PC.
- L'ID proiettore supportato sull'interfaccia RS-232C è ZZ (TUTTI) e un gruppo da 1 a 64 e da 0A a 0Z.
- Il codice carattere "STX" è 02 ed il codice carattere "ETX" è 03.
- Se viene inviato un comando con un ID proiettore specificato, il proiettore reinvierà una risposta soltanto nei seguenti casi:
se questo coincide con l'ID proiettore
Se la specifica ID è TUTTI e la risposta (ID ALL) è attiva
Se la specifica ID è GRUPPO e la risposta (ID Gruppo) è attiva

Comandi di controllo

Quando si comanda un proiettore dal computer, sono disponibili i seguenti comandi:

Comando	Funzione del comando	Osservazioni
PON	Alimentazione "ON"	Nel modo standby, comandi diversi da "PON" non sono validi. • Mentre la lampada è accesa e riceve comandi, un comando "PON" non sarà accettato.
POF	Alimentazione "OFF"	
IIS	Commutazione dei modi di ingresso	Parametro VID = VIDEO SVD = S-VIDEO DVI = DVI-D RG1 = RGB1 RG2 = RGB2 AUX = AUX
QSL	Interrogazione su modo lampada attivo	Parametro 0 = QUADRUPLA, 1 = L1/L4, 2 = L2/L3, 3 = DOPPIA, 4 = L1/L2/L3, 5 = L1/L2/L4, 6 = L1/L3/L4, 7 = L2/L3/L4, 8 = TRIPLA, 9 = L1, 10 = L2, 11 = L3, 12 = L4, 13 = SINGOLA
LPM	Modo lampada attivo	Parametro 0 = QUADRUPLA, 1 = L1/L4, 2 = L2/L3, 3 = DOPPIA, 4 = L1/L2/L3, 5 = L1/L2/L4, 6 = L1/L3/L4, 7 = L2/L3/L4, 8 = TRIPLA, 9 = L1, 10 = L2, 11 = L3, 12 = L4, 13 = SINGOLA

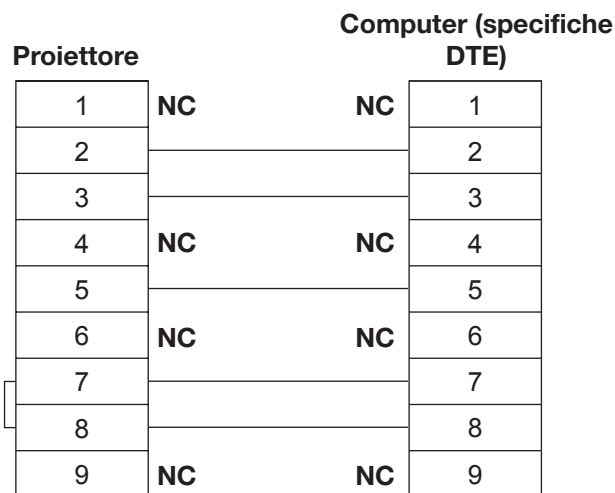
Nota

- Se è necessario un elenco comandi dettagliato, rivolgersi al proprio rivenditore.

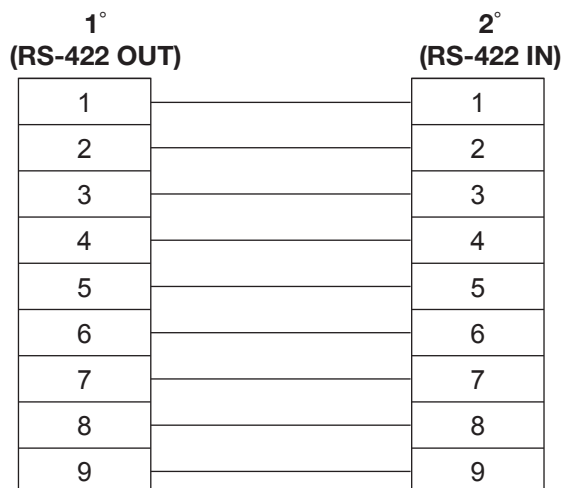
Specifiche cavi

■ Collegamento ad un PC

- Per RS-232C



■ Quando vengono collegati più proiettori



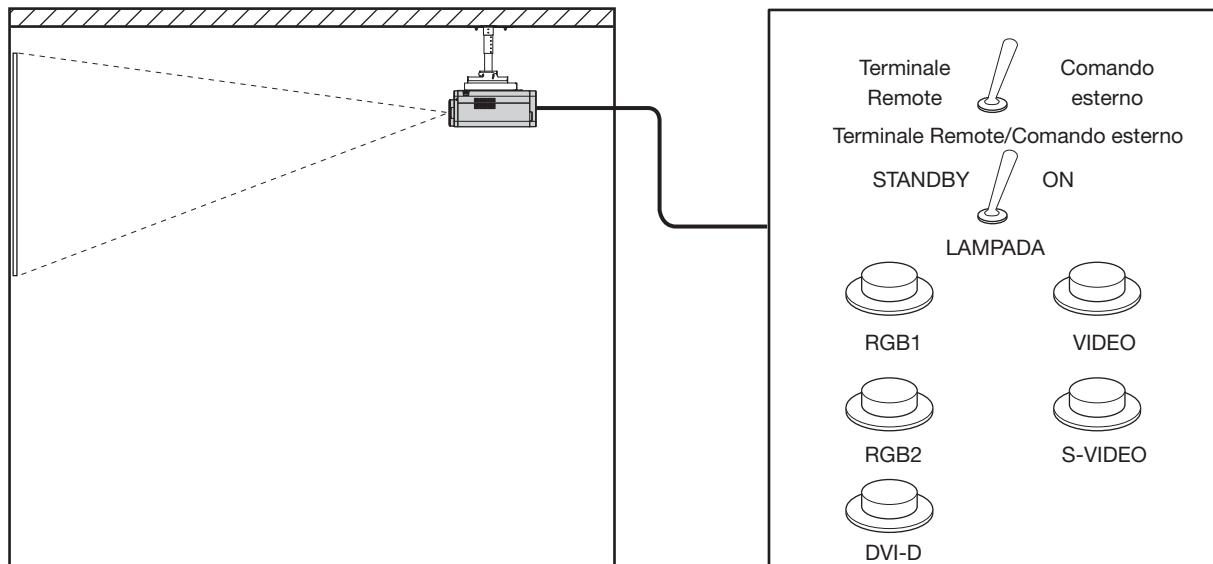
Attenzione

- Per collegare un computer al terminale SERIAL, preparare un cavo di comunicazione adeguato adatto al PC.

Uso del terminale Remote 2

Utilizzando il terminale REMOTE 2 sui terminali di collegamento dell'unità principale, è possibile comandare il proiettore da un pannello di controllo o simili posizionato lontano e non raggiungibile dai segnali infrarossi del telecomando.

Esempio di disposizione di un pannello di controllo

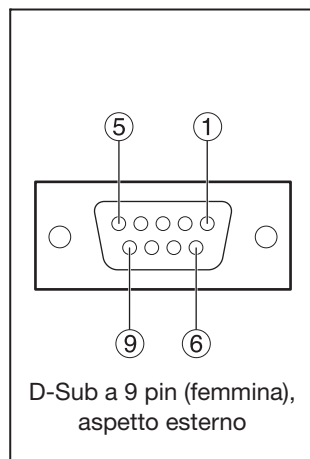


Proiettore installato in una sala riunion

Pannello di controllo ubicato in una stanza diversa

Assegnazione pin e controllo

Assicurarsi di cortocircuitare i pin ① e ② durante il controllo.



D-Sub a 9 pin (femmina),
aspetto esterno

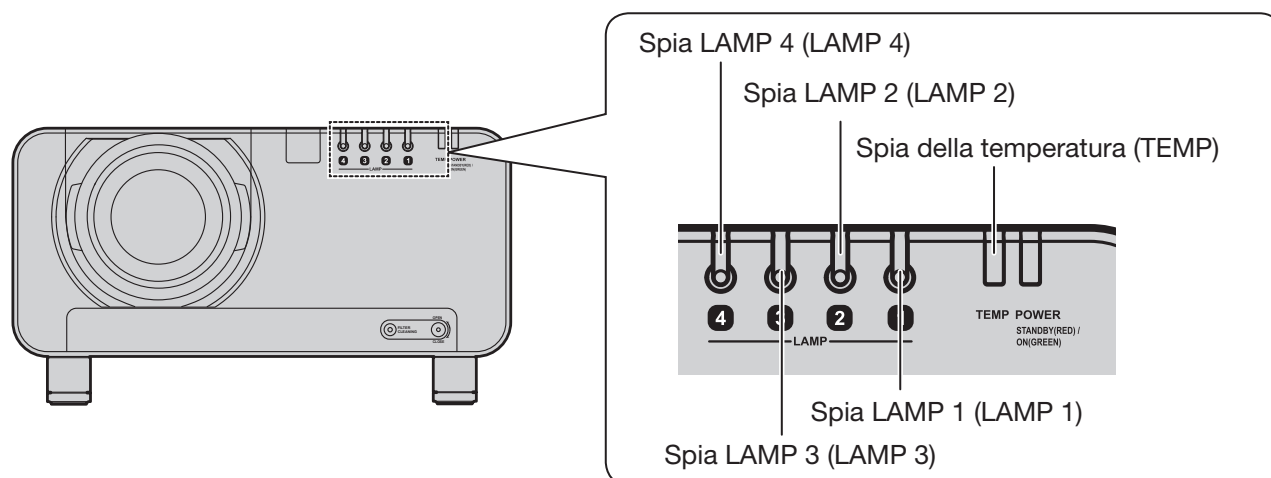
	Nomi dei terminali	Aperto (H)	Corto (L)
①	GND		GND
②	POWER	OFF	ON
③	RGB1	Altro	RGB1
④	RGB2	Altro	RGB2
⑤	VIDEO	Altro	VIDEO
⑥	S-VIDEO	Altro	S-VIDEO
⑦	DVI-D	Altro	DVI-D
⑧	SHUTTER	OFF	ON
⑨	RST / SET	Controllato da telecomando	Controllato da contatto esterno

Nota

- La figura sopra illustra l'assegnazione dei pin e i dettagli del comando se "MODALITÀ REMOTE2" (pagina 80) è impostato su "DEFAULT". Se si utilizza "MODALITÀ REMOTE2" con "UTENTE", l'assegnazione dei pin e i dettagli del comando sono quelli impostati per "UTENTE".
- Quando il pin ① ed il pin ② vengono cortocircuitati, i seguenti pulsanti sul pannello di controllo del proiettore non possono essere utilizzati.
Pulsante POWER, pulsante SHUTTER
Non è inoltre possibile utilizzare i comandi RS-232C e le funzioni di rete che corrispondono a queste funzioni.
- Quando il ① ed il pin ② vengono cortocircuitati e poi uno dei pin da ③ a ⑦ è cortocircuitato al pin ①, i seguenti pulsanti sul pannello di controllo del proiettore e sul telecomando non possono essere utilizzati: pulsante POWER, pulsanti di selezione ingresso (RGB1, RGB2, DVI-D, AUX, VIDEO, S-VIDEO) e pulsante SHUTTER.
Non è possibile utilizzare neanche i comandi RS-232C e le funzioni di rete che corrispondono a tali funzioni.

Indicazione della spia

Sulla parte anteriore dell'unità principale sono presenti cinque spie che informano l'utente dell'eventuale necessità di sostituire la lampada e di un'eventuale temperatura interna anomala. Queste spie indicano il grado di anomalie grazie ad una combinazione di luci lampeggianti e/o illuminate. Spegnerne l'alimentazione ed adottare le misure necessarie in base a quanto indicato nella tabella in basso.



Denominazione della spia	Indicazione della spia	Informazioni	Verifica da eseguire	Rimedio
Spia TEMP	Illuminata in rosso	Stato di riscaldamento	<ul style="list-style-type: none"> L'unità è stata accesa ad una temperatura ambiente bassa (circa 0 °C)? 	<ul style="list-style-type: none"> Attendere circa cinque minuti nello stato attuale. Installare l'unità in un luogo con temperatura ambiente compresa tra 0 °C e 45 °C.
		Temperatura interna elevata (AVVERTENZA)	<ul style="list-style-type: none"> Verificare che la porta di ventilazione non sia ostruita. La temperatura della stanza è troppo alta? 	<ul style="list-style-type: none"> Rimuovere l'oggetto che ostruisce la porta di ventilazione. Spostare il proiettore ad una temperatura compresa tra 0 °C e 45 °C e ad un'umidità compresa tra il 10 % e l'80 % (senza condensa).
	Lampeggiante in rosso (2 volte)	Temperatura interna elevata (condizione di standby)	<ul style="list-style-type: none"> Il filtro dell'aria è ostruito da polvere? È stata visualizzata l'indicazione dell'errore di temperatura? 	<ul style="list-style-type: none"> Spegnere l'interruttore MAIN POWER tramite la procedura riportata a pagina 39 e pulire il filtro dell'aria (pagg. 112-113).
	Lampeggiante in rosso (3 volte)	Il funzionamento della ventola di raffreddamento è stato interrotto.		<ul style="list-style-type: none"> Spegnere l'interruttore di alimentazione principale (MAIN POWER) come nella procedura riportata a pag. 39 e consultare il proprio rivenditore.
Spia LAMP	Illuminata in rosso	Indica la necessità di sostituire l'unità lampada.	<ul style="list-style-type: none"> All'accensione dell'alimentazione del proiettore è stato visualizzato il messaggio "SOSTITUIRE LA LAMPADA" sullo schermo? 	<ul style="list-style-type: none"> Questa spia della lampada si illumina quando si raggiungono 1 800 ore di servizio dell'unità lampada. Rivolgersi al rivenditore per la sostituzione della lampada.
	Lampeggiante in rosso (3 volte)	È stato rilevato un errore nel circuito della lampada.	<ul style="list-style-type: none"> L'unità è stata riaccesa immediatamente dopo essere stata spenta? Si è verificato un errore nel circuito della lampada. Controllare la fluttuazione (oppure forte riduzione) del voltaggio della sorgente. 	<ul style="list-style-type: none"> Attendere il raffreddamento della lampada, quindi accendere l'unità. Spegnere l'interruttore MAIN POWER tramite la procedura riportata a pagina 39 e rivolgersi al proprio rivenditore.

Attenzione

- Assicurarsi di osservare la procedura "Accensione del proiettore" (pag. 38) e "Spegnimento del proiettore" (pag. 39) durante le procedure di alimentazione, in modo da poter adottare le misure necessarie in caso di indicazione della spia della temperatura (TEMP) e di quella della lampada (LAMP).

Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria

Se il filtro dell'aria è ostruito da troppa polvere, l'interno del proiettore si riscalderà, la spia della temperatura (TEMP) lampeggerà e l'unità verrà spenta. La sostituzione del filtro elettrostatico a rete e la pulizia del filtro a rete metallica e della spazzola all'interno dell'unità filtro dovrebbero essere eseguite dopo circa 2 000 ore di servizio. Trattasi tuttavia di una scadenza puramente indicativa, dato che l'intervallo reale varierà a seconda delle condizioni operative.

Procedura di pulizia

1. Spegnerne l'alimentazione e rimuovere la spina di alimentazione dalla presa.

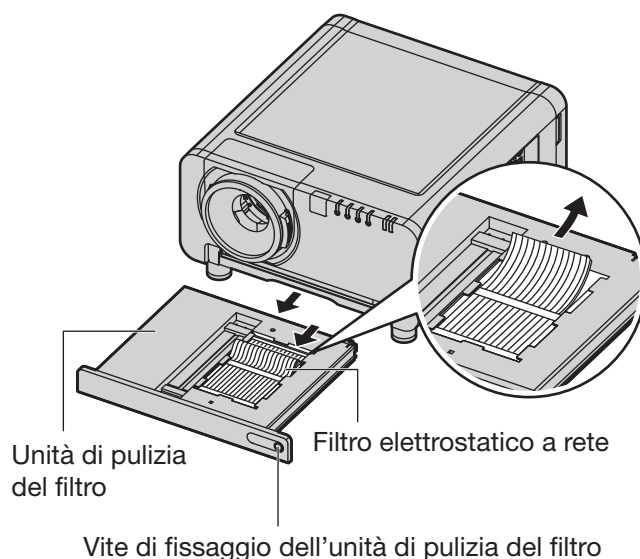
- Spegnerne l'alimentazione osservando la procedura riportata a pag. 39 (Spegnimento dell'unità), quindi rimuovere la spina di alimentazione.

2. Utilizzare un cacciavite Phillips per allentare la vite di fissaggio dell'unità di pulizia del filtro sulla parte anteriore del proiettore.

- Inserire una mano nella base del filtro dell'aria e tirare quest'ultimo in avanti rimuovendo al tempo stesso l'unità del filtro dell'aria dal proiettore.

3. Rimuovere il filtro elettrostatico a rete dall'unità di pulizia del filtro.

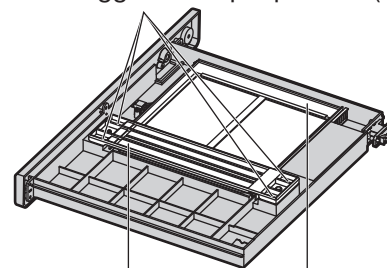
- Allentare il filtro a maglia elettrostatica in modo da poterlo rimuovere, quindi rimuoverlo.



4. Capovolgere l'unità di pulizia del filtro.

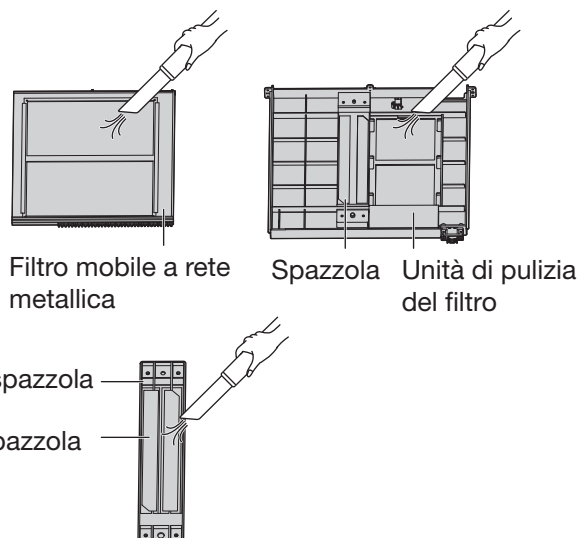
5. Rimuovere le quattro viti di fissaggio del coprispazzola, quindi rimuovere il coprispazzola ed il filtro mobile a rete metallica dall'unità di pulizia del filtro.

Viti di fissaggio del coprispazzola (4 ubicazioni)



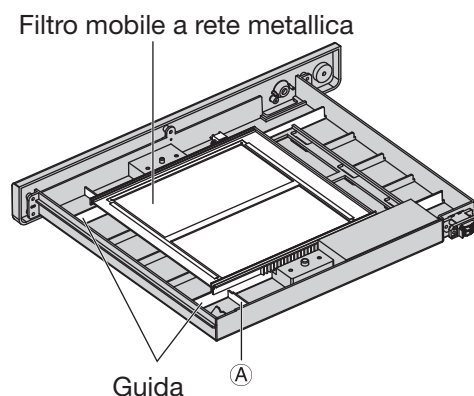
6. Pulire l'unità di pulizia del filtro, la spazzola e il filtro mobile a rete metallica.

- Rimuovere eventuali ostruzioni di polvere con un aspirapolvere.



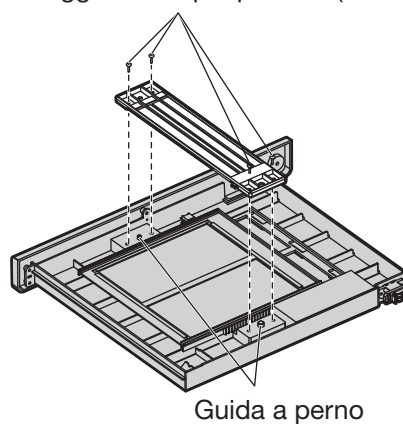
7. Installare il filtro mobile a rete metallica nell'unità di pulizia del filtro.

- Per il riassettaggio, allineare l'estremità del filtro mobile a rete metallica con la posizione A.
- Agganciare il filtro mobile a rete metallica sull'ingranaggio e sulla guida.
- Il filtro mobile a rete metallica sarà impostato in posizione corretta dopo aver installato il set ed aver acceso l'alimentazione, per cui può essere installato in posizione intermedia durante il riassettaggio senza alcun problema.



8. Installare il coprispazzola in modo che sia allineato con la guida a perno per il posizionamento, quindi serrare le quattro viti di fissaggio del coprispazzola.

Viti di fissaggio del coprispazzola (4 ubicazioni)



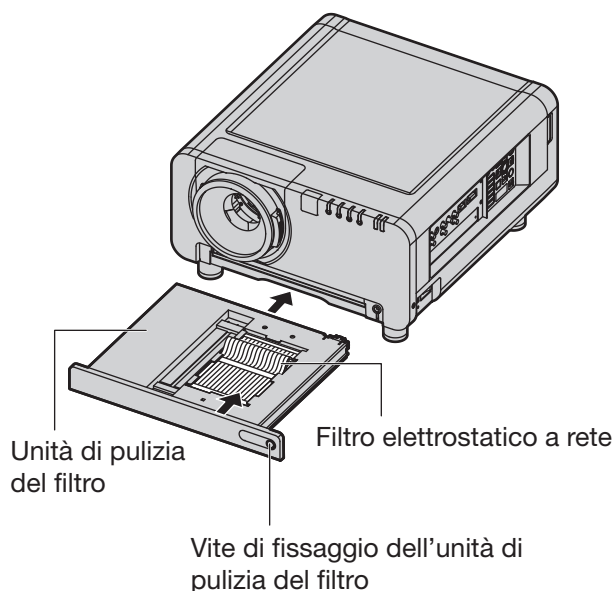
9. Installare il nuovo filtro elettrostatico a rete nell'unità di pulizia del filtro.

10. Inserire l'unità di pulizia del filtro nel proiettore, quindi serrare saldamente la vite di fissaggio dell'unità di pulizia del filtro.

- Installare il filtro dell'aria, quindi installare l'unità di pulizia del filtro eseguendo a ritroso la procedura illustrata nel passaggio 2.

Attenzione

- Prima di utilizzare il proiettore, è necessario installare il filtro dell'aria. Se il proiettore viene utilizzato senza un filtro dell'aria installato, particelle estranee e polvere penetreranno all'interno del proiettore causando dei malfunzionamenti.



Nota

- Se la pulizia non riesce a rimuovere completamente la polvere, ciò indica la necessità di sostituire il filtro elettrostatico a rete. Rivolgersi al proprio rivenditore. Al momento della sostituzione della lampada, inoltre, sostituire anche il filtro elettrostatico a rete.
- Non lavare il filtro elettrostatico a rete con acqua.
- Utilizzare un detergente neutro per rimuovere qualsiasi traccia di olio dal filtro mobile a rete metallica.

Sostituzione della lampada

ATTENZIONE

- Prima di sostituire l'unità lampada, attendere che la lampada si sia sufficientemente raffreddata.
- Assicurarsi che tutte e quattro le unità lampada siano installate.
- La sostituzione della lampada dovrebbe essere eseguita da un tecnico qualificato.
- Non rimuovere viti (come ad esempio le viti nere) diverse da quelle indicate per la procedura di sostituzione dell'unità lampada. In caso di inosservanza di tale norma, sussiste il rischio di scosse elettriche, ustioni o altre lesioni.

Precauzioni per la sostituzione dell'unità lampada

- Prestare attenzione durante il maneggio di una lampada fonte di illuminazione. L'unità lampada presenta un'elevata pressione interna. Se maneggiata in modo errato, potrebbero verificarsi dei problemi.
- Se maneggiata con violenza, un'unità lampada usata può scoppiare. Per lo smaltimento di lampade usate, rivolgersi ad un'impresa di smaltimento di rifiuti industriali.
- Se si continua ad utilizzare la lampada oltre la scadenza indicata per la sostituzione, sussiste il rischio di rottura della lampada.
- Per la sostituzione dell'unità lampada è richiesto un cacciavite Phillips. Durante l'uso di un cacciavite, prestare attenzione a non far scivolare la mano.

Attenzione

- L'unità lampada costituisce un componente opzionale. Rivolgersi al proprio rivenditore.
Sostituzione dell'unità lampada modello n°: ET-LAD12K (una lampadina), ET-LAD12KF (4 lampadine)
Potenza: 300 W
- Non è possibile utilizzare lampade diverse da quelle sopraindicate. Assicurarsi di utilizzare la lampada specificata.

Intervallo per la sostituzione della lampada

La lampada utilizzata come fonte di luce presenta una determinata durata di servizio. La durata di servizio di una lampada fonte di luce nell'unità principale è pari a 2 000 ore. La lampada può tuttavia esaurirsi (senza più illuminare) prima delle 2 000 ore a seconda delle caratteristiche delle singole lampade e delle condizioni operative (la durata di servizio può essere ridotta dal numero di accensioni e dagli intervalli tra accensioni successive). Si consiglia quindi di tenere una lampadina di scorta a disposizione. Se l'unità lampada non è stata sostituita dopo 2 000 ore di servizio, la lampada si spegnerà automaticamente. Quando le ore operative di tutte le lampade diventano pari o superiori a 2 000, l'alimentazione di spegnerà automaticamente a 10 minuti circa dall'accensione ed il proiettore passerà al modo standby.

Attenzione

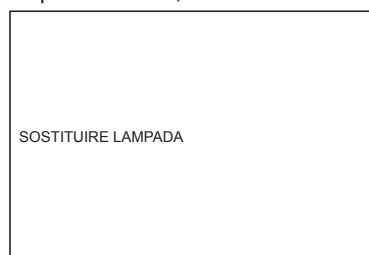
- Al momento della sostituzione delle unità lampada, pulire e riposizionare il filtro dell'aria (pagg. 112–113).

■ Indicazione dopo 1 800 ore

Quando le ore di servizio dell'unità lampada diventano pari a 1 800, la spia della lampada (LAMP1, LAMP2, LAMP3 oppure LAMP4) si illumina includendo uno stato di standby.

Per circa 30 secondi sarà inoltre visualizzata un'indicazione su schermo, come indicato nella figura in basso, raccomandando la sostituzione dell'unità lampada. (L'indicazione riportata nella figura in basso scomparirà dopo circa 30 secondi oppure all'utilizzo di un pulsante di comando sull'unità principale o di un pulsante sul telecomando.)

Dopo 2 000 ore, l'indicazione su schermo non scomparirà a meno che non venga premuto il pulsante del menu (MENU).

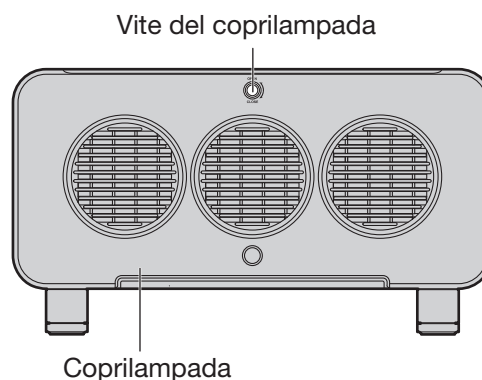


Procedura per la sostituzione dell'unità lampada

1. Spegnerne l'alimentazione seguendo la procedura descritta in "Accensione del proiettore" (pag. 38) e "Spegnimento del proiettore" (pag. 39), scollegare la spina di alimentazione dalla presa AC e attendere un'ora o più. Successivamente controllare che la zona attorno alla lampada si sia raffreddata.

2. Utilizzare un cacciavite Phillips per allentare la vite del coprilampada sul retro del proiettore finché la vite non ruoti liberamente.

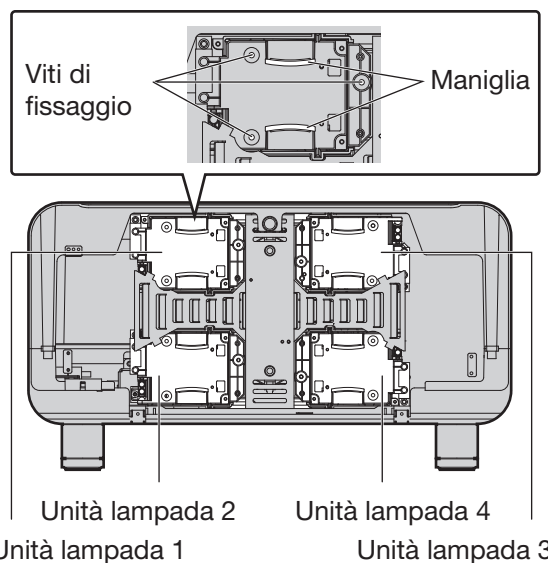
3. Aprire il coprilampada e rimuoverlo dal proiettore.



4. Utilizzare un cacciavite Phillips per allentare le tre viti di fissaggio dell'unità lampada da sostituire finché le viti non ruotino liberamente. Afferrare quindi la maniglia dell'unità lampada ed estrarre gentilmente l'unità dal proiettore.

ATTENZIONE

Immediatamente dopo l'utilizzo del proiettore, l'unità lampada e le parti strutturali intorno all'unità lampada avranno temperatura elevata. Se queste vengono toccate quando ancora calde, sussiste il rischio di ustioni.



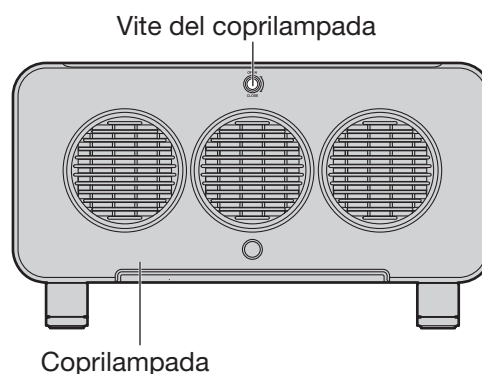
5. Installare la nuova unità lampada.

6. Utilizzare un cacciavite Phillips per serrare saldamente le 3 viti di fissaggio dell'unità lampada per ogni unità.

7. Installare e chiudere il coprilampada, quindi utilizzare un cacciavite Phillips per serrare saldamente la vite del coprilampada.

Attenzione

- Installare saldamente l'unità lampada ed il coprilampada. In caso contrario, verrà innescato un circuito di protezione e l'alimentazione non si accenderà.



Note per l'installazione del supporto al soffitto

Per l'installazione del supporto al soffitto al proiettore, installare le viti ad occhiello ed i fili accessori al proiettore. (Il proiettore sarà comunque installato in maniera sicura anche se le viti ad occhiello e i fili accessori non vengono utilizzati; tuttavia, la loro presenza contribuisce ad evitare eventuali incidenti provocati dalla caduta del proiettore, nel caso in cui le viti si allentassero.)

L'installazione dev'essere eseguita da un tecnico qualificato, facendo riferimento alla seguente procedura.

- Panasonic non si assume alcuna responsabilità per eventuali perdite o danni derivanti dall'uso di un supporto al soffitto non fabbricato da Panasonic o danni al proiettore derivanti dall'installazione del supporto al soffitto in luogo non adatto, anche nel caso in cui il proiettore sia ancora coperto da garanzia.
- Utilizzare un cacciavite torsiometrico o uno strumento simile per serrare le viti. Non utilizzare strumenti quali cacciaviti elettrici o avvitatrici ad impulso.
- Rivolgersi ad un tecnico qualificato per assistenza relativa allo smaltimento tempestivo di eventuali prodotti usati.

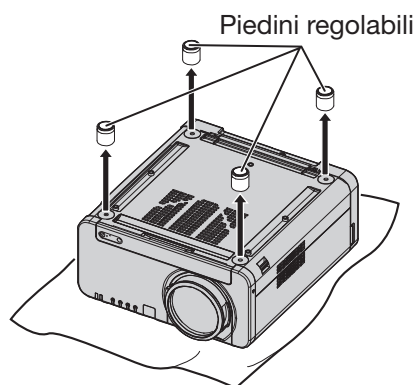
Attenzione

- Assicurarsi di utilizzare le viti ad occhiello ed i fili accessori.

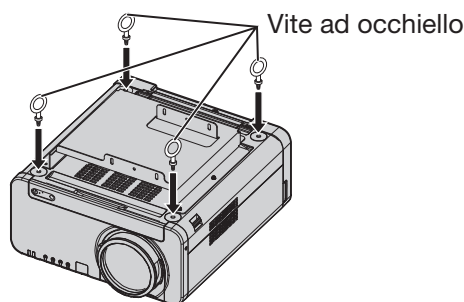
Procedura di installazione

- 1. Posizionare il proiettore su un panno morbido con la base rivolta verso l'alto.**
- 2. Ruotare i quattro piedini regolabili in senso antiorario e rimuoverli dal proiettore.**

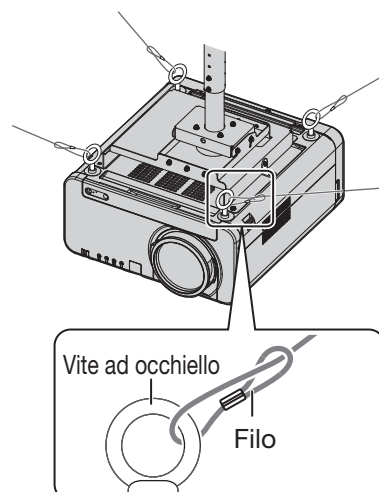
I piedini regolabili si utilizzano per la normale installazione del proiettore; riporli quindi con cura.



- 3. Ruotare le quattro viti ad occhiello in senso orario per installarle al proiettore.**



- 4. Installare i quattro fili alle relative viti ad occhiello.**
- 5. Tirare i quattro fili accessori verso il soffitto in quattro direzioni.**



Prima di richiedere assistenza

... provare a ricontrollare i seguenti punti.

Sintomi	Verifica da eseguire	Pagina
L'unità non si accende	• Il cavo di alimentazione è inserito correttamente nella presa?	37
	• L'interruttore MAIN POWER si trova in posizione "O"?	38-39
	• Viene fornita alimentazione alla presa?	37
	• La spia della temperatura (TEMP) sulla parte anteriore del proiettore è illuminata oppure lampeggiante?	111
	• La spia della lampada (LAMP) sulla parte anteriore del proiettore è illuminata oppure lampeggiante?	111
	• Il coprilampada è fissato interamente?	115
	• L'operazione di impostazione ID è stata eseguita correttamente?	18, 77
	• Sono installate tutte e quattro le unità lampada?	114-115
Sullo schermo non compare alcuna immagine	• L'ingresso dell'immagine su schermo è collegato in modo corretto?	28
	• Le impostazioni di commutazione dei segnali di ingresso sono corrette?	48, 58-59
	• I dispositivi collegati al proiettore funzionano normalmente?	—
	• Si sta usando la Shutter o Blocca?	48, 83
L'immagine su schermo è sfocata	• L'obiettivo è stato messo a fuoco?	40
	• La distanza di proiezione è adeguata?	22-24
	• L'obiettivo è sporco?	—
	• Il proiettore è installato in un luogo adatto?	20-21
Colori sbiaditi / tinte di colore errate	• Il COLORE e la TINTA sono stati regolati correttamente?	55
	• I dispositivi collegati al proiettore sono stati regolati correttamente?	—
Il telecomando non funziona	• Le pile a secco sono esaurite?	—
	• La polarità nelle impostazioni della batteria è corretta?	17
	• Sono presenti ostacoli tra il telecomando e la finestrella di ricezione del segnale?	17
	• Si sta cercando di utilizzare il telecomando oltre il campo operativo?	17
	• Il terminale Remote 2 (REMOTE 2) viene utilizzato per un comando esterno?	110
	• Una luce esterna interferisce con il funzionamento del telecomando?	—
	• L'operazione di impostazione ID è stata eseguita correttamente?	18, 77
	• Il pulsante LOCK del telecomando si trova nella posizione di bloccaggio?	13
Immagine anomala sullo schermo	• Il selettore di ingresso è impostato in posizione corretta?	48, 58-59
	• È stato selezionato il corretto sistema di segnalazione?	58-59
	• Vengono riscontrati dei malfunzionamenti da parte della sorgente, come ad esempio una cattiva videocassetta?	—
	• Si sta fornendo un segnale non compatibile con il proiettore?	122-123
Le immagini da PC non vengono proiettate	• Il cavo è troppo lungo?	—
	• È stata impostata la corretta destinazione di segnale per l'immagine su schermo da portatile?	—
	• Utilizzare i tasti [Fn] e [F3] per l'impostazione. (Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del computer.)	—
Le immagini dalla scheda grafica di uscita DVI-D di un computer non vengono proiettate	• DVI-D IN o AUX DVI IN è impostato su "EDID2 (PC)"?	73-74
	• Il problema può essere risolto aggiornando il driver della scheda grafica al driver più recente.	—

Display di autodiagnosi

Sul lato del proiettore è presente un display di autodiagnosi (pagina 15) per la visualizzazione automatica dei dettagli corrispondenti in caso di errore o avvertenza.

Display di autodiagnosi	Dettagli	Soluzione
U04	Filtro dell'aria ostruito	<ul style="list-style-type: none"> Pulire l'unità del filtro dell'aria
U11	Avvertenza relativa a temperatura aria in ingresso	<ul style="list-style-type: none"> La temperatura ambiente è troppo alta.
U12	Avvertenza relativa a temperatura modulo ottico	
U13	Avvertenza relativa a temperatura ambiente per lampada	
U14	Avvertenza relativa a temperatura bassa	
U15	La temperatura ambiente è di 40 °C o superiore. Pertanto, l'emissione di luce viene limitata per proteggere il proiettore.	<ul style="list-style-type: none"> La temperatura ambiente è troppo bassa. Se è necessaria una luminosità del 100 %, utilizzare il proiettore in un luogo dove la temperatura ambiente sia inferiore a 40 °C (35 °C in modalità per altitudini elevate).
U21	Errore di temperatura aria in ingresso	<ul style="list-style-type: none"> La temperatura ambiente è troppo alta.
U22	Errore di temperatura modulo ottico	
U23	Errore di temperatura ambiente per lampada	
U24	Errore di temperatura bassa	<ul style="list-style-type: none"> Ambient temperature is too low.
U41	Avvertenza per ore di servizio lampada 1	<ul style="list-style-type: none"> Si è raggiunta la scadenza per la sostituzione della lampada. Sostituire la lampada.
U42	Avvertenza per ore di servizio lampada 2	
U43	Avvertenza per ore di servizio lampada 3	
U44	Avvertenza per ore di servizio lampada 4	
U51	Errore lampada 1	<ul style="list-style-type: none"> La lampada non si è accesa. Attendere il raffreddamento della lampada e riaccendere l'alimentazione. Se la lampada non si accende, contattare il rivenditore di fiducia.
U52	Errore lampada 2	
U53	Errore lampada 3	
U54	Errore lampada 4	
U61	Lampada 1: 2 000 ore di servizio superate	<ul style="list-style-type: none"> La lampada ha superato la scadenza per la sostituzione. Sostituire immediatamente la lampada.
U62	Lampada 2: 2 000 ore di servizio superate	
U63	Lampada 3: 2 000 ore di servizio superate	
U64	Lampada 4: 2 000 ore di servizio superate	
U70	Non è installato alcun filtro	<ul style="list-style-type: none"> Installare l'unità del filtro dell'aria.
U71	La lampada 1 non è installata	<ul style="list-style-type: none"> Installare la lampada.
U72	La lampada 2 non è installata	
U73	La lampada 3 non è installata	
U74	La lampada 4 non è installata	
U81	Avviso di riduzione del voltaggio di alimentazione CA (inferiore a 90 V)	<ul style="list-style-type: none"> Il voltaggio dell'alimentazione CA è diminuito. Verificare che la capacità elettrica sia sufficiente ai requisiti di consumo del proiettore.
U91	Coprilampada aperto	<ul style="list-style-type: none"> Chiudere il coprilampada.
H01	Sostituzione della batteria dell'orologio interno	<ul style="list-style-type: none"> È necessario sostituire la batteria. Rivolgersi al proprio rivenditore.
H11	Sensore della temperatura dell'aria in ingresso non trovato	<ul style="list-style-type: none"> Se lo spegnimento e la riaccensione dell'alimentazione non cancellano il display di errore, rivolgersi al proprio rivenditore.
H12	Sensore della temperatura del modulo ottico non trovato	
H13	Sensore della temperatura ambiente della lampada non trovato	
H18	Sensore filtro intasato	
F11	Errore dell'otturatore	
F12	Errore dell'iris dinamico	
F13	Errore dell'unità filtro dell'aria	
F21	Errore 2,5 V CC	
F22	Errore 3,3 V CC	
F23	Errore 5,0 V CC	

Display di autodiagnosi	Dettagli	Soluzione
F41	Errore di memoria lampada 1	<ul style="list-style-type: none"> • Problema con la lampada. Rivolgersi al proprio rivenditore.
F42	Errore di memoria lampada 2	
F43	Errore di memoria lampada 3	
F44	Errore di memoria lampada 4	
F61	Errore comunicazione autoregolatore 1	<ul style="list-style-type: none"> • Se lo spegnimento e la riaccensione dell'alimentazione non cancellano il display di errore, rivolgersi al proprio rivenditore.
F62	Errore comunicazione autoregolatore 2	
F63	Errore comunicazione autoregolatore 3	
F64	Errore comunicazione autoregolatore 4	
F80	Errore impostazione ridimensionamento IC	
F81	Errore test FM-R	
F82	Errore test FM-G	
F83	Errore test FM-B	
F91	Errore di configurazione FPGA1	
F92	Errore di configurazione FPGA2	
F93	Errore ROM flash	
F94	Errore RAM	
F95	Errore di espansione FPGA	
F96	Errore di spostamento dell'obiettivo	
F97	Errore comunicazione scheda correzione della geometria	
FE1	Errore di alimentazione della ventola	
FE2	Errore di ventola lampada 1	
FE3	Errore di ventola lampada 2	
FE4	Errore di ventola lampada 3	
FE5	Errore di ventola lampada 4	
FE6	Errore di ventola circuito 1 autoregolatore	
FE7	Errore di ventola circuito 3 autoregolatore	
FE8	Errore di ventola GB-DMD	
FE9	Errore di ventola centrale di scarico	
FF0	Errore di ventola sinistra di scarico	
FF1	Errore di ventola destra di scarico	
FF2	Errore di ventola di raffreddamento DMD rosso	
FF3	Errore di ventola di raffreddamento DMD verde	
FF4	Errore di ventola di raffreddamento DMD blu	
FF5	Errore di ventola del prisma dei colori	
FF6	Errore di ventola del prisma lampada	
FF7	Errore di ventola circuito 2 autoregolatore	
FF8	Errore di ventola circuito 4 autoregolatore	
FF9	Errore di ventola prisma G	

Nota

- Occasionalmente, il display di autodiagnosi e i dettagli del guasto potrebbero differire.

Specifiche

N° modello		PT-D12000E	PT-DZ12000E	
Alimentazione		220 V – 240 V, 50 Hz/60 Hz		
Potenza assorbita		1 500 W (circa 15 W in standby)		
Amp		9.5 A		
Chip DLP®	Dimensioni pannello	0,95 pollici (rapporto aspetto 4:3)	0,96 pollici (rapporto aspetto 16:10)	
	Sistema display	Chip DLP® a tre unità, tipo DLP®		
	Numero di pixel	3 × 1 470 000 pixel (1 400 × 1 050 punti)	3 × 2 304 000 pixel (1 920 × 1 200 punti)	
Obiettivo (Zoom azionato/ Comando fuoco azionato)		Opzione		
Lampada di proiezione		4 lampadine × lampada UHM 300 W		
Uscita ottica¹⁾		12 000 lm (ANSI)		
Frequenza scansione applicabile	Per segnale video (S-video compreso)	Orizzontalmente 15,75 kHz/15,63 kHz, verticalmente 60 Hz/50 Hz		
	Per segnale RGB	Orizzontalmente 15 kHz–100 kHz, verticalmente 24 Hz–120 Hz Sistema PIAS (Panasonic Intelligent Auto Scanning)		
		Frequenza dot clock 20 MHz–162 MHz		
	Per segnale DVI-D	480p, 576p, 720/60p, 720/59.94p, 720/50p, 1 080/60p, 1 080/59.94p, 1 080/50p, 1 080/60i, 1 080/59.94i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/23.98sF, 1 080/30p, 1 080/29.97p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/23.98p	Risoluzione visualizzabile: VGA-WUXGA (non interlacciato) Frequenza dot clock: 25 MHz–162 MHz • I segnali WUXGA supportano solo i segnali VESA CVT-RB (a cancellazione ridotta).	
	Per segnale YP_BP_R	[480i] [480p] [576i] [576p] [720/50p] [720/60p] [1 035/60i] [1 080/60i] [1 080/50i] [1 080/24p] [1 080/30p] [1 080/25p] [1 080/24sF] [1 080/60p] [1 080/50p]	orizzontalmente 15,73 kHz, verticalmente 59,94 Hz orizzontalmente 31,5 kHz, verticalmente 59,94 Hz orizzontalmente 15,63 kHz, verticalmente 50 Hz orizzontalmente 31,25 kHz, verticalmente 50 Hz orizzontalmente 37,5 kHz, verticalmente 50 Hz orizzontalmente 45 kHz, verticalmente 60 Hz orizzontalmente 33,75 kHz, verticalmente 60 Hz orizzontalmente 33,75 kHz, verticalmente 60 Hz orizzontalmente 28,13 kHz, verticalmente 50 Hz orizzontalmente 27 kHz, verticalmente 24 Hz orizzontalmente 33,75 kHz, verticalmente 30 Hz orizzontalmente 28,13 kHz, verticalmente 25 Hz orizzontalmente 27 kHz, verticalmente 48 Hz orizzontalmente 67,5 kHz, verticalmente 60 Hz orizzontalmente 56,25 kHz, verticalmente 50 Hz • HD/SYNC e terminali VD non compatibili con la SYNC composita a 3 valori.	
Sistema a colori	7 standard (NTSC/NTSC4.43/PAL/PAL-N/PAL-M/SECAM/PAL60)			
Dimensioni dello schermo		70 pollici–600 pollici* ²⁾		
Rapporto immagine schermo		4:3	16:10	
Schema di proiezione		Selezionabile dal menu tra la montatura anteriore/posteriore/soffitto e la base		
Rapporto contrasto (tutto bianco/tutto nero)		5 000:1 (quando "IRIS DINAMICO" è stato impostato su "3")		
Porte interfaccia	Fessura di collegamento modulo di ingresso	Un sistema		
	Terminale di ingresso RGB1	1 set, BNC × 5 [Per ingresso YP _B P _R] Y: segnale di sincronia 1,0 V [p-p] incluso, P _B P _R : 0,7 V [p-p] 75 Ω [Per ingresso RGB] 0,7 V [p-p] 75 Ω Per G-SYNC: 1,0 V [p-p] 75 Ω HD/SYNC: 75 Ω, 1,4–5 Vp-p, regolazione automatica di polarità positiva/negativa VD: 75 Ω, 1,4–5 Vp-p, regolazione automatica di polarità positiva/negativa		

N° modello		PT-D12000E	PT-DZ12000E
Porte interfaccia	Terminale di ingresso RGB2	1 set ad alta densità, D-sub 15p (femmina) [Per ingresso YP _{BPR}] Y: segnale di sincronia 1,0 V [p-p] incluso, P _{BPR} : 0,7 V [p-p] 75 Ω [Per ingresso RGB] 0,7 V [p-p] 75 Ω Per G-SYNC: 1,0 V [p-p] 75 Ω HD/SYNC: Alta impedenza TTL, regolazione automatica polarità positiva/negativa VD: Alta impedenza TTL, regolazione automatica polarità positiva/negativa HD/SYNC e terminali VD non compatibili con la SYNC diretta a 3 valori.	
	Ingresso video/terminale di uscita	1 set BNC 1,0 V [p-p] 75 Ω (Active Through per uscita video)	
	Terminale di ingresso S-video	1 set Mini DIN 4p Y 1,0 V [p-p] C 0,286 V [p-p] 75 Ω compatibile con segnali S1	
	Terminale di ingresso DVI-D	1 set Compatibilità con DVI 1,0 Compatibilità con HDCP (soltanto collegamento singolo)	
	Terminale LAN	1 set (utilizzato per il collegamento di rete) 10BASE-T/100BASE-TX Compatibilità con PLink™	
	Terminale di ingresso seriale	2 serie di D-sub a 9 pin (femmina), compatibile con RS-232C/RS-422 Utilizzato per il controllo del personal computer	
	Terminale di uscita seriale	1 serie di D-sub a 9 pin (maschio), compatibile con RS-422 Utilizzato per il controllo del personal computer	
	Ingresso Remote1/terminale di uscita	1 set per ogni pin jack M3 Telecomando cablato, utilizzato per controllo collegamento	
	Terminale Remote2	D-sub 9p (femmina) Utilizzato per per il controllo esterno	
Lunghezza del cavo di alimentazione		3,0 m	
Involucro		Resina modellata	
Dimensioni esterne		Larghezza: 578 mm, Altezza: 320 mm, Profondità: 643 mm	
Peso		circa 35 kg (senza obiettivo di proiezione opzionale) ^{*3}	
Condizioni ambiente operativo		Temperatura ambiente ^{*4} : da 0 °C a 45 °C Umidità ambiente: dal 10 % all'80 % (senza condensa)	
Telecomando	Fonte di alimentazione	3 V CC (due elementi di pila AA a secco)	
	Campo operativo	Circa 30 m (di fronte al ricevitore del segnale)	
	Massa	134 g (compresi elementi di pila a secco)	
	Dimensioni esterne	Larghezza: 51 mm, Spessore: 23 mm, Profondità: 176 mm	
Opzione	Accessorio per sospensione (per soffitto alto): Accessorio per sospensione (per soffitto basso): Obiettivo di proiezione: Modulo di ingresso DVI-D: Modulo di ingresso SD-SDI: Modulo di ingresso HD/SD-SDI: Modulo di ingresso HD/SD-SDI collegamento doppio: Unità lampada sostitutiva:	ET-PKD100H ET-PKD100S ET-D75LE1, ET-D75LE2, ET-D75LE3, ET-D75LE4, ET-D75LE5, ET-D75LE6, ET-D75LE8 ET-MD77DV ET-MD77SD1 ET-MD77SD3 ET-MD100SD4 ET-LAD12K (una lampadina), ET-LAD12KF (4 lampadine)	

*1 La misurazione, le condizioni di misurazione e il metodo di annotazione sono conformi agli standard internazionali ISO 21118.

*2 70"–300" per ET-D75LE5

*3 Valore medio. Il valore può differire a seconda dei prodotti.

*4 Se il proiettore è utilizzato in modalità per altitudini elevate (da 1 400 a 2 700 m), la temperatura ambiente è compresa tra 0 °C e 40 °C. Inoltre, se la temperatura ambiente raggiunge o supera i 40 °C (35 °C in modalità per altitudini elevate) quando il proiettore viene utilizzato con la lampada 4 accesa, l'emissione di luce può essere ridotta di circa il 30 % per proteggere il proiettore.

Se si utilizza un filtro antifumo, la temperatura ambiente è compresa tra 0 °C e 35 °C. Tuttavia, l'uso ad altitudini elevate non è possibile.

Appendice

Segnali compatibili

Nella tabella seguente vengono specificati i tipi di segnali RGB/YPbPr/DVI-D compatibili con il proiettore.

I segnali RGB possono essere inviati all'interno degli intervalli fH = 15 kHz–100 kHz, fV = 24 Hz–120 Hz, dot clock = 20 MHz–162 MHz. I segnali DVI-D possono anche essere inviati in un intervallo di dot clock compreso tra 25 MHz e 162 MHz.

Modalità di visualizzazione	Numero di punti visualizzati	Frequenza di scansione		Frequenza dot clock (MHz)	Formato	Plug and play		
		H (kHz)	V (Hz)			RGB2	DVI-D EDID1	DVI-D EDID2
NTSC/NTSC4.43/ PAL-M/PAL60	720 × 480i	15.7	59.9		VIDEO/S-VIDEO			
PAL/PAL-N/SECAM	720 × 576i	15.6	50		VIDEO/S-VIDEO			
480i	720 × 480i	15.7	59.9	13.5	YPbPr/RGB			
576i	720 × 576i	15.6	50	13.5	YPbPr/RGB			
480p	720 × 483	31.5	59.9	27	YPbPr/RGB/DVI		○	
576p	720 × 576	31.3	50	27	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/60i	1 920 × 1 080i	33.8	60	74.3	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/50i	1 920 × 1 080i	28.1	50	74.3	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/24p	1 920 × 1 080	27	24	74.3	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/24sF	1 920 × 1 080i	27	24	74.3	YPbPr/RGB/DVI			
1 080/25p	1 920 × 1 080	28.1	25	74.3	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/30p	1 920 × 1 080	33.8	30	74.3	YPbPr/RGB/DVI			
1 080/60p	1 920 × 1 080	67.5	60	148.5	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/50p	1 920 × 1 080	56.3	50	148.5	YPbPr/RGB/DVI		○	
720/60p	1 280 × 720	45	60	74.3	YPbPr/RGB/DVI		○	
720/50p	1 280 × 720	37.5	50	74.3	YPbPr/RGB/DVI		○	
VGA400	640 × 400	31.5	70.1	25.2	RGB/DVI			
	640 × 400	37.9	85.1	31.5	RGB/DVI			
VGA480	640 × 480	31.5	59.9	25.2	RGB/DVI	○	○	○
	640 × 480	35	66.7	30.2	RGB/DVI			
	640 × 480	37.9	72.8	31.5	RGB/DVI	○		○
	640 × 480	37.5	75	31.5	RGB/DVI	○		○
	640 × 480	43.3	85	36	RGB/DVI			
SVGA	800 × 600	35.2	56.3	36	RGB/DVI	○		○
	800 × 600	37.9	60.3	40	RGB/DVI	○		○
	800 × 600	48.1	72.2	50	RGB/DVI	○		○
	800 × 600	46.9	75.0	56.3	RGB/DVI	○		○
	800 × 600	53.7	85.1	56.3	RGB/DVI			
MAC16	832 × 624	49.7	74.6	57.3	RGB/DVI	○		○
XGA	1 024 × 768	39.6	50	51.9	RGB/DVI			
	1 024 × 768	48.4	60	65	RGB/DVI	○		○
	1 024 × 768	56.5	70.1	75	RGB/DVI	○		○
	1 024 × 768	60	75	78.8	RGB/DVI	○		○
	1 024 × 768	65.5	81.6	86	RGB/DVI			
	1 024 × 768	68.7	85	94.5	RGB/DVI			
	1 024 × 768i	35.5	87	44.9	RGB	○		
	1 024 × 768	80	100	105	RGB/DVI			
	1 024 × 768	96.7	120	130	RGB/DVI			
MXGA	1 152 × 864	64	71.2	94.2	RGB/DVI			
	1 152 × 864	67.5	74.9	108	RGB/DVI			
	1 152 × 864	76.7	85	121.5	RGB/DVI			

Modalità di visualizzazione	Numero di punti visualizzati	Frequenza di scansione		Frequenza dot clock (MHz)	Formato	Plug and play		
		H (kHz)	V (Hz)			RGB2	DVI-D EDID1	DVI-D EDID2
MAC21	1 152 × 870	68.7	75.1	100	RGB/DVI	○		○
1 280×768	1 280 × 768	39.6	49.9	65.3	RGB/DVI			
	1 280 × 768	47.8	59.9	79.5	RGB/DVI			
1 280×800	1 280 × 800	41.3	50	68	RGB/DVI			
	1 280 × 800	49.7	59.8	83.5	RGB/DVI			
MSXGA	1 280 × 960	60	60	108	RGB/DVI			
SXGA	1 280 × 1 024	52.4	50	88	RGB/DVI			
	1 280 × 1 024	64	60	108	RGB/DVI	○		○
	1 280 × 1 024	72.3	66.3	125	RGB/DVI			
	1 280 × 1 024	78.2	72	135.1	RGB/DVI			
	1 280 × 1 024	80	75	135	RGB/DVI	○		○
	1 280 × 1 024	91.1	85	157.5	RGB/DVI			
SXGA+	1 400 × 1 050	65.2	60	122.6	RGB/DVI	○		○
	1 400 × 1 050	78.8	72	149.3	RGB/DVI			
	1 400 × 1 050	82.2	75	155.9	RGB/DVI			
WXGA+	1 440 × 900	55.9	59.9	106.5	RGB/DVI			
UXGA	1 600 × 1 200	75	60	162	RGB/DVI	○		○
WSXGA+	1 680 × 1 050	65.3	60	146.3	RGB/DVI			
1 920×1 080 ^{*1}	1 920 × 1 080	66.6	59.9	138.5	RGB/DVI			
WUXGA ^{*1}	1 920 × 1 200	74	60	154	RGB/DVI	○		○

*1: Solo se si utilizza VESA CVT RB (cancellazione ridotta)

Nota

- Il numero di punti visualizzati del PT-D12000E è 1 400 × 1 050, mentre quello del PT-DZ12000E è 1 920 × 1 200. Un segnale dalla risoluzione differente da quella dei dati suindicati viene convertito secondo il numero di punti visualizzati e viene quindi visualizzato.
- La lettera “i” che segue il numero dei punti visualizzati indica un segnale interlacciato.
- In caso di collegamento di segnali interlacciati, le immagini registreranno dei tremolii (tremolio della riga).

Elenco I nell'I

Finestra secondaria Finestra principale		RGB1		RGB2		Ingresso VIDEO	Ingresso S-VIDEO	DVI		AUX				
		Ingresso RGB	Ingresso YPbPr	Ingresso RGB	Ingresso YPbPr			Sistema a immagini in movimento ³	Sistema RGB ⁴	ET- MD77SD1	ET-MD77SD3/ ET-MD100SD4 ¹	ET-MD77DV		
												Sistema a immagini in movimento ²	Sistema RGB ⁴	
RGB1	Ingresso RGB	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o	o	o	
	Ingresso YPbPr	x	x	x	x	x	x	x	o	x	x	x	o	
RGB2	Ingresso RGB	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o	o	o	
	Ingresso YPbPr	x	x	x	x	x	x	x	o	x	x	x	o	
Ingresso VIDEO		o	x	o	x	x	x	x	o	x	x	x	o	
Ingresso S-VIDEO		o	x	o	x	x	x	x	o	x	x	x	o	
DVI	Sistema a immagini in movimento ³	o	x	o	x	x	x	x	x	x	x	x	o	
	Sistema RGB ⁴	o	o	o	o	o	o	x	x	o	o	o	o	
AUX	ET-MD77SD1		o	x	o	x	x	x	o	x	x	x	x	
	ET-MD77SD3/ ET-MD100SD4 ¹		o	x	o	x	x	x	o	x	x	x	x	
	ET- MD77DV	Sistema a immagini in movimento ²	o	x	o	x	x	x	x	o	x	x	x	x
		Sistema RGB ⁴	o	o	o	o	o	o	o	o	x	x	x	x

o: le combinazioni I nell'I (immagine nell'immagine) sono abilitate

x: le combinazioni I nell'I (immagine nell'immagine) sono disabilitate

*1 Sono supportati solo 480i, 576i, 720/60p, 720/50p, 1 035/60i, 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/30p, 1 080/25p e 1 080/24p.

*2 Sono supportati solo 480p, 576p, 720/60p, 720/50p, 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/30p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/60p e 1 080/50p.

*3 Sono supportati solo 480p, 576p, 720/60p, 720/50p, 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/24p, 1 080/25p, 1 080/30p, 1 080/50p e 1 080/60p.

*4 VGA (640 × 480) - WUXGA (1 920 × 1 200)

segnale non interlacciato, frequenza dot clock: 25 MHz - 162 MHz

- I segnali WUXGA supportano solo i segnali VESA CVT-RB (a cancellazione ridotta).

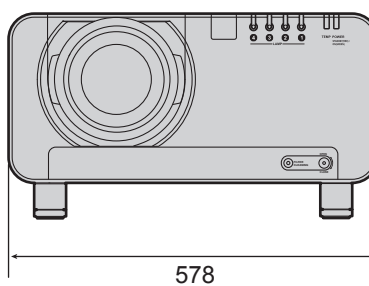
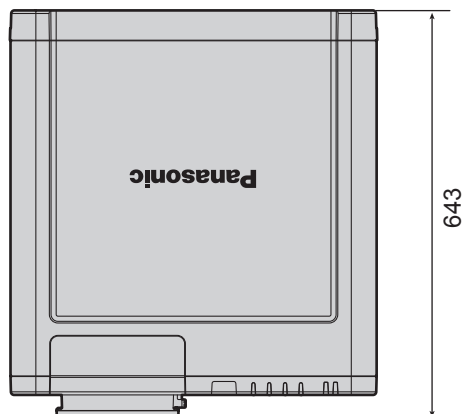
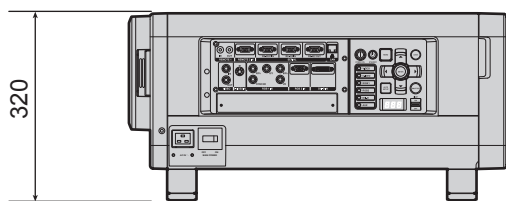
Nota

- Non è possibile utilizzare la riduzione delle interferenze.
- Per il PT-DZ12000E, la qualità dell'immagine della sottofinestra potrebbe ridursi se la risoluzione dei segnali di ingresso della sottofinestra è XGA (1 024 × 768) o superiore e le dimensioni della sottofinestra sono del 50 % o superiori.

Dimensioni

Dimensioni esterne

Unità: mm



A

Accensione del proiettore	38
Accessori	10
AUX DVI IN	74
AUX SDI IN	74

C

Caricare tutti i dati utente	84
Collegamenti di rete	93
Collegamento a dispositivi AV	28
Collegamento a PC	29
Collegamento del cavo di alimentazione	37
Colore sfondo	76
Commutazione del modo immagine	54
Commutazione del segnale di ingresso	48
Controllo della rete	92
Correzione grande schermo	72

D

DIGITAL CINEMA REALITY	64
Dimensioni esterne	125
Display di autodiagnosi	118
DVI-D IN	73

E

Elenco I nell'I	124
-----------------	-----

F

Funzione di indicazione su schermo	48
Funzione di rete	91
Funzione di stato	48

I

Impostazione del dettaglio	57
Impostazione del display su schermo	75
Impostazione della password di sicurezza	88
Impostazione della riduzione delle interferenze	57
Impostazione della vista luce diurna sistema	57
Impostazione dell'ID del proiettore	77
Impostazione dell'iris dinamico	57
Impostazione dell'installazione	78
Impostazione del numero ID del proiettore sul telecomando	18
Impostazione del testo	89
Impostazione di data ed ora	83
Impostazione di FUNC1	83
Impostazione di gamma	56
Impostazione RS-232C	80
Impostazione schermo	72
Indicazione della spia	111
I NELL'I	85
Initialize	84
Installazione del modulo di ingresso	30
Installazione e rimozione dell'obiettivo di proiezione	36

L

Lamp relay	80
Logo iniziale	76

M

Manutenzione	11
Memorizzazione delle impostazioni del modo immagine come preimpostazioni	58
Menu principale	51
Modalità alta quota	78
Modalità remote2	80
Modifica della password di sicurezza	89
Modifica del testo	89
Modo velocità ventole	78
Modulo di ingresso DVI-D	35
Modulo di ingresso HD/SD-SDI	33
Modulo di ingresso SD-SDI	33

N

Note per l'installazione del supporto al soffitto ··· 116

O

Operazioni di base sui menu su schermo ····· 53

P

Password di assistenza ··········· 84

Posizione Raster ··········· 68

Prima di richiedere assistenza ········· 117

Pulizia del filtro dell'aria ··········· 81

Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria ······· 112

R

Raggio di funzionamento del telecomando ····· 17

Regolazione automatica ··········· 49

Regolazione dei piedini di regolazione ······· 20

Regolazione del colore ··········· 55

Regolazione del contrasto ··········· 54

Regolazione della cancellazione ········· 64

Regolazione dell'adattamento colori ······· 70

Regolazione della geometria ··········· 62

Regolazione della luminosità ··········· 55

Regolazione della posizione di arresto ······· 65

Regolazione della temperatura del colore ····· 55

Regolazione della tinta ··········· 55

Regolazione dell'obiettivo ··········· 40

Regolazione dello spostamento ········· 60

Regolazione del rapporto aspetto ········· 61

Regolazione phase clock ··········· 62

RGB IN (soltanto ingresso RGB) ········· 73

Ritardo dei fotogrammi ··········· 67

S

Salvare tutti i dati utente ··········· 83

Scelta lampada ··········· 79

Schema delle misure di installazione ······· 26

Schema di proiezione ··········· 20

Schermata di test ··········· 87

Segnali compatibili ··········· 122

Segnali memorizzati ··········· 45

selettore sistema ··········· 58

Sostituzione dell'unità lampada ········· 115

Sottomemoria ··········· 46

Sottomenu ··········· 51

Specifiche ··········· 120

Spegnimento automatico ··········· 82

Spegnimento del proiettore ··········· 39

Spia dell'indicatore di alimentazione ······· 37

sRGB ··········· 59

Standby rete ··········· 91

Stato ··········· 81

Stato rete ··········· 92

T

Telecomando cablato ··········· 18

Terminale Remote 2 ··········· 110

Terminali seriali ··········· 106

U

Uso del protocollo PJLink™ ··········· 105

Utilizzo della funzione SHUTTER ········· 48

Informazioni per gli utenti sulla raccolta e l'eliminazione di vecchie apparecchiature e batterie usate



Questi simboli sui prodotti, sull'imballaggio, e/o sulle documentazioni o manuali accompagnanti i prodotti indicano che i prodotti elettrici, elettronici e le batterie usate non devono essere buttati nei rifiuti domestici generici.

Per un trattamento adeguato, recupero e riciclaggio di vecchi prodotti e batterie usate, vi preghiamo di portarli negli appositi punti di raccolta, secondo la legislazione vigente nel vostro Paese e le Direttive 2002/96/EC e 2006/66/EC.

Smaltendo correttamente questi prodotti e le batterie, contribuirete a salvare importanti risorse e ad evitare i potenziali effetti negativi sulla salute umana e sull'ambiente che altrimenti potrebbero verificarsi in seguito ad un trattamento inappropriato dei rifiuti.

Per ulteriori informazioni sulla raccolta e sul riciclaggio di vecchi prodotti e batterie, vi preghiamo di contattare il vostro comune, i vostri operatori per lo smaltimento dei rifiuti o il punto vendita dove avete acquistato gli articoli.



Sono previste e potrebbero essere applicate sanzioni qualora questi rifiuti non siano stati smaltiti in modo corretto ed in accordo con la legislazione nazionale.

Per utenti commerciali nell'Unione Europea

Se desiderate eliminare apparecchiature elettriche ed elettroniche, vi preghiamo di contattare il vostro commerciante od il fornitore per maggiori informazioni.



[Informazioni sullo smaltimento rifiuti in altri Paesi fuori dall'Unione Europea]

Questi simboli sono validi solo all'interno dell'Unione Europea. Se desiderate smaltire questi articoli, vi preghiamo di contattare le autorità locali od il rivenditore ed informarvi sulle modalità per un corretto smaltimento.

Cd

Nota per il simbolo delle batterie (esempio con simbolo chimico riportato sotto il simbolo principale):

Questo simbolo può essere usato in combinazione con un simbolo chimico; in questo caso è conforme ai requisiti indicati dalla Direttiva per il prodotto chimico in questione.

Nota:

L'acquisto di questa apparecchiatura concede il diritto di utilizzare il software (il microcomputer integrato e le informazioni registrate sulle ROM) ma non concede il copyright. Non smontare, cambiare o modificare il software.

In caso di malfunzionamenti causati da tali azioni, la garanzia sarà invalidata.

Riconoscimento dei marchi

- Digital Light Processing, DLP e DLP® CHIP sono marchi registrati di Texas Instruments.
- VGA e XGA sono marchi di fabbrica di International Business Machines Corporation.
- S VGA è un marchio registrato di Video Electronics Standards Association.
- "Microsoft Windows" è un marchio registrato di Microsoft Corporation (U.S.A.) negli U.S.A. e in altri Paesi.
- "Netscape" e "Netscape Navigator" sono marchi registrati di Netscape Communications Corporation negli U.S.A. e in altri Paesi.
- HDMI, il logo HDMI e High-Definition Multimedia Interface sono marchi o marchi registrati di HDMI Licensing LLC.
- Brevetto n° 5,717,422
- Tutti gli altri marchi di fabbrica sono proprietà di vari proprietari di marchi.



Panasonic Corporation

Web Site : <http://panasonic.net/avc/projector/>

© Panasonic Corporation 2009

S0608-4119E