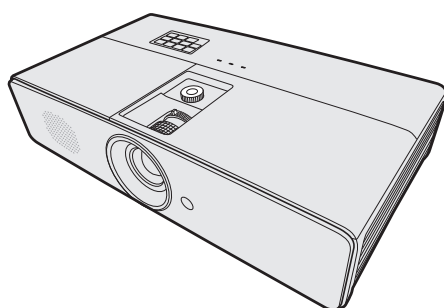


**Canon**

**PROIETTORE MULTIMEDIALE  
LX-MW500/LX-MU500  
Manuale d'uso**



# Sommario

---

<b>Sommario</b> .....	2	Spegnimento del proiettore .....	49
<b>Istruzioni sulla sicurezza</b> .....	3	<b>Guardare il contenuto 3D</b> .....	50
<b>Contenuto della confezione</b> .....	14	<b>Supervisione e controllo tramite il computer</b> .....	52
<b>Vista dall'esterno del proiettore</b> .	15	Configurazione delle <b>Impostazioni LAN</b> .....	52
<b>Comandi e funzioni</b> .....	16	Controllo del proiettore da remoto tramite un browser per Internet (e-Control®) .....	53
<b>Collocazione del proiettore</b> .....	22	Controllo del proiettore utilizzando l'applicazione PJLink™ .....	55
Scelta della posizione .....	22	<b>Funzionamento dei menu</b> .....	58
Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata .....	23	<b>Manutenzione</b> .....	68
Spostamento verticale dell'obiettivo di proiezione .....	26	Manutenzione del proiettore .....	68
<b>Collegamento</b> .....	27	<b>Informazioni sulla lampada</b> .....	70
Collegamento di un computer o di un monitor .....	27	<b>Indicatori</b> .....	75
Collegamento di dispositivi di sorgente video .....	28	<b>Risoluzione dei problemi</b> .....	76
<b>Funzionamento</b> .....	34	<b>Specifiche tecniche</b> .....	77
Avvio del proiettore .....	34	Specifiche del proiettore .....	77
Uso dei menu .....	35	Dimensioni .....	80
Utilizzo della funzione password .....	36	Tabella dei tempi .....	81
Commutazione del segnale di ingresso .....	38	Comandi di controllo .....	86
<b>Regolazione dell'immagine proiettata</b> .....	39	Requisiti di sistema .....	86
Ingrandire e cercare dettagli .....	41		
Selezione del rapporto .....	41		
<b>Funzioni utili disponibili durante una presentazione</b> .....	43		
Impostazione del timer presentazione .....	46		
Nascondere l'immagine .....	47		
Blocco dei tasti di comando .....	47		
Blocco dell'immagine .....	48		
Regolazione dell'audio .....	48		
Personalizzazione della schermata menu del proiettore .....	48		

# Istruzioni sulla sicurezza

Prima di installare e utilizzare il proiettore, leggere attentamente il presente manuale.

Il proiettore mette a disposizione diverse funzioni e funzionalità. Il corretto utilizzo del proiettore consente di gestire queste funzioni e di mantenerlo in buone condizioni per molti anni.

L'utilizzo in modo errato può causare una riduzione della durata del proiettore, oltre a malfunzionamenti, rischi di incendi o altri incidenti.

Se il proiettore non sembra funzionare in modo corretto, leggere nuovamente il presente manuale, verificare le operazioni e i collegamenti dei cavi e provare le soluzioni presenti nella sezione "Risoluzione dei problemi" nel Manuale d'uso. Se il problema persiste, contattare il Centro assistenza clienti Canon.



**ATTENZIONE**  
**RISCHIO DI FOLGORAZIONE**  
**NON APRIRE**



**ATTENZIONE: PER RIDURRE IL RISCHIO DI FOLGORAZIONE, NON RIMUOVERE IL COPERCHIO (O LA PARTE POSTERIORE). PER LA MANUTENZIONE RIVOLGERSI A PERSONALE TECNICO QUALIFICATO.**



QUESTO SIMBOLO INDICA UNA TENSIONE PERICOLOSA CHE PUÒ PROVOCARE FOLGORAZIONI SE PRESENTI NELL'UNITÀ.



QUESTO SIMBOLO INDICA LA PRESENZA DI ISTRUZIONI IMPORTANTI PER IL FUNZIONAMENTO E LA MANUTENZIONE DELL'UNITÀ NEL MANUALE D'USO.

## **ATTENZIONE**

Non usare in una sala computer come indicato nello Standard for the Protection of Electronic Computer / Data Processing Equipment, ANSI / NFPA 75.

---

### **Avvisi sul copyright**

Notare che l'ingrandimento o la riduzione delle dimensioni di un'immagine per scopi commerciali o presentazioni pubbliche può costituire una violazione del copyright legalmente protetto o del possessore del copyright del materiale originale.

### **Garantire la sicurezza della rete**

Adottare misure atte a garantire la sicurezza della rete. Canon non sarà in alcun modo responsabile per perdite dirette o indirette causate da incidenti relativi alla sicurezza della rete, come ad esempio l'accesso non autorizzato.

### **Esempi di misure relative alla sicurezza**

- Uso in un ambiente intranet.
- Assegnazione di un indirizzo IP privato.
- Uso dietro un firewall.
- Modifica regolare della password.

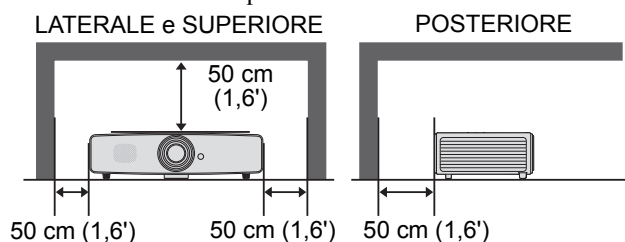
### **Informazioni sui marchi**

- Ethernet è un marchio registrato di Xerox Corporation.
- Microsoft, Windows, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8 e Aero sono marchi registrati o marchi di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/ altri paesi.
- Mac, Mac OS e Macintosh sono marchi di Apple Inc. registrati negli Stati Uniti e/o altri paesi.
- HDMI, il logo HDMI e High-Definition Multimedia Interface (HDMI) sono marchi o marchi registrati di HDMI Licensing LLC.
- PjLink è un marchio registrato o è stata presentata una richiesta per il marchio, in Giappone, negli Stati Uniti e/o altri paesi o regioni.
- Crestron<sup>®</sup>, Crestron RoomView<sup>®</sup> e Crestron Connected<sup>™</sup> sono marchi registrati di Crestron Electronics, Inc.
- MHL, il logo MHL e Mobile High-Definition Link sono marchi o marchi registrati di MHL, LLC negli Stati Uniti e altri paesi.

## **Precauzioni sulla sicurezza**

### **AVVERTENZA:**

- **L'APPARATO DEVE ESSERE COLLEGATO A TERRA.**
- **PER RIDURRE IL RISCHIO DI INCENDI O FOLGORAZIONI, NON ESPORRE L'APPARECCHIATURA A PIOGGIA O UMIDITÀ.**
- Il proiettore produce una luce intensa dall'obiettivo di proiezione. Non fissare direttamente l'obiettivo per non provocare danni alla vista. Prestare particolare attenzione a che i bambini non fissino direttamente il raggio.
- Installare il proiettore in una posizione adeguata. Altrimenti si potrebbero verificare incendi.
- Lasciare spazio a sufficienza nella parte superiore, laterale e inferiore del proiettore per garantire la corretta ventilazione dell'aria e il raffreddamento dell'unità. L'immagine di seguito mostra lo spazio minimo necessario. Se il proiettore viene installato in uno scomparto o in un luogo chiuso simile, è necessario attenersi a queste distanze minime.



- Non coprire le aperture di ventilazione sul proiettore. L'accumulo di calore può ridurre la durata del proiettore e può essere pericoloso.
- Se il proiettore non è utilizzato per lunghi periodi di tempo, scollegarlo dalla presa a parete.
- Non proiettare la stessa immagine per lunghi periodi di tempo.

A causa delle caratteristiche del pannello del proiettore sul pannello DMD potrebbe rimanere l'impronta dell'immagine.

## **ATTENZIONE DURANTE IL MONTAGGIO A SOFFITTO**

Durante il montaggio del proiettore al soffitto, tenere pulite le aperture di ventilazione dell'aria e la parte superiore del proiettore utilizzando un aspirapolvere. Lasciando il proiettore sporco per molto tempo, le ventole di raffreddamento potrebbero ostruirsi con la polvere e causare guasti o disastri.

**NON INSTALLARE IL PROIETTORE IN PRESENZA DI UNTO, UMIDITÀ O FUMO, AD ESEMPIO IN CUCINA, PER EVITARE GUASTI O DISASTRI. IL PROIETTORE POTREBBE DETERIORARSI IN CASO DI CONTATTO CON OLIO O AGENTI CHIMICI.**

### ■ **LEGGERE E CONSERVARE IL MANUALE PER USI FUTURI.**

Leggere tutte le istruzioni sulla sicurezza e sul funzionamento prima di iniziare ad utilizzare il proiettore.

Leggere tutte le istruzioni fornite e conservarle per usi futuri. Scollegare il proiettore dalla presa di corrente CA prima della pulizia. Non usare solventi liquidi o spray sul proiettore. Usare un panno umido per la pulizia.

Seguire gli avvisi e le istruzioni presenti sul proiettore.

Per un'ulteriore protezione del proiettore durante i temporali o quando non utilizzato per lunghi periodi di tempo, scollegarlo dalla presa a muro. In questo modo si evitano i danni causati da fulmini e sbalzi di tensione.

Non esporre l'unità a pioggia o usare in prossimità di acqua. Ad esempio, in seminterrati umidi, accanto a una piscina, ecc.

---

Non usare accessori non consigliati dal costruttore poiché potrebbero causare problemi.

Non collocare il proiettore su tavoli, sostegni o carrelli non stabili. Il proiettore potrebbe cadere causando lesioni serie a bambini o adulti, e danneggiare seriamente il proiettore. Usare solo con un carrello o supporto consigliato dal costruttore, o venduto insieme al proiettore. Per il montaggio su pareti o mensole, utilizzare un kit di montaggio per fissare in modo sicuro il proiettore.

La combinazione di apparecchiatura e carrello deve essere mossa con cautela.

Arresto improvviso, forza eccessiva e superfici non piane possono causare il rovesciamento dell'apparecchiatura e del carrello.

Le fessure e le aperture sui lati e nella parte anteriore del telaio offrono la ventilazione al proiettore, per garantire il corretto funzionamento dell'apparecchiatura e proteggerla dal surriscaldamento.



Non coprire in nessun modo le aperture con panni o altri materiali, non ostruire le aperture inferiori collocando il proiettore su un letto, divano, tappeto o altre superfici simili. Non collocare mai il proiettore accanto o sopra a termosifoni o fonti di calore.

Non collocare il proiettore in un'installazione integrata, ad esempio una libreria a meno che non sia fornita una ventilazione adeguata.

Non spingere oggetti di alcun tipo nel proiettore attraverso le fessure del telaio poiché possono venire a contatto con punti di tensione pericolosi o cortocircuitare componenti che possono causare incendi o folgorazioni. Non fare entrare liquidi di alcun tipo nel proiettore.

Non installare il proiettore accanto ai condotti di ventilazione dei condizionatori.

Utilizzare il proiettore esclusivamente con il tipo di alimentazione indicata nell'etichetta delle specifiche. Se non si è certi del tipo di alimentazione, contattare il Centro assistenza clienti Canon o l'azienda elettrica locale.

Non sovraccaricare le prese a parete e le prolunghie poiché possono provocare incendi o folgorazioni. Non lasciare oggetti sopra alla prolunga. Non collocare il proiettore in punti dove il cavo può essere danneggiato camminandoci sopra.

Non tentare di eseguire la manutenzione del proiettore poiché l'apertura o la rimozione del coperchio possono esporre a tensioni pericolose o altri pericoli. Per tutta la manutenzione rivolgersi a personale tecnico qualificato.

Scollegare il proiettore dalla presa a parete e contattare il personale tecnico qualificato nelle seguenti situazioni:

- a Il cavo di alimentazione o la presa sono danneggiati o logori.
- b Nel proiettore è entrato del liquido.
- c Il proiettore è stato esposto a pioggia o acqua.
- d Il proiettore non funziona correttamente dopo aver seguito le istruzioni sul funzionamento. Eseguire le regolazioni dei soli controlli descritti nelle istruzioni di funzionamento poiché una regolazione non adeguata di altri controlli può causare danni che spesso richiedono lavoro aggiuntivo da parte di un tecnico qualificato per il ripristino del proiettore allo stato di funzionamento normale.
- e Il proiettore è caduto o il telaio è stato danneggiato.
- f Quando si verifica un evidente cambiamento nelle prestazioni del proiettore vuol dire che è necessaria la manutenzione.



Quando è necessario sostituire dei componenti, assicurarsi che il tecnico qualificato utilizzi solamente i ricambi specificati dal produttore e che le caratteristiche siano identiche a quelle dei componenti originali. Sostituzioni non autorizzate possono causare incendi, folgorazioni o lesioni.

Al termine di qualsiasi tipo di manutenzione o riparazione al proiettore, chiedere al tecnico di eseguire dei controlli di sicurezza di routine per determinare se il proiettore è in buone condizioni di funzionamento.

## Requisiti per il cavo di alimentazione CA



Il cavo di alimentazione CA fornito con il proiettore soddisfa i requisiti per l'utilizzo nel paese dove viene acquistato.

**LA PRESA DEVE ESSERE INSTALLATA ACCANTO ALL'APPARECCHIATURA E FACILMENTE ACCESSIBILE.**

	<b>Solo per Unione Europea e SEE (Norvegia, Islanda e Liechtenstein)</b>
	<p>Questi simboli indicano che il prodotto non può essere smaltito con i rifiuti domestici, ai sensi della Direttiva RAEE (2012/19/UE), della Direttiva sulle Batterie (2006/66/CE) e/o delle leggi nazionali che attuano tali Direttive.</p> <p>Se sotto il simbolo indicato sopra è riportato un simbolo chimico, in osservanza della Direttiva sulle batterie, tale simbolo indica la presenza di un metallo pesante (Hg = Mercurio, Cd = Cadmio, Pb = Piombo) nella batteria o nell'accumulatore con un livello di concentrazione superiore a una soglia applicabile specificata nella Direttiva sulle batterie.</p> <p>Il prodotto deve essere conferito a un punto di raccolta designato, ad esempio il rivenditore in caso di acquisto di un nuovo prodotto simile oppure un centro di raccolta autorizzato per il riciclaggio di rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE) nonché di batterie e accumulatori. Un trattamento improprio di questo tipo di rifiuti può avere conseguenze negative sull'ambiente e sulla salute umana a causa delle sostanze potenzialmente nocive solitamente contenute in tali rifiuti. La collaborazione dell'utente per il corretto smaltimento di questo prodotto contribuirà a un utilizzo efficace delle risorse naturali ed eviterà di incorrere in sanzioni amministrative ai sensi dell'art. 255 e successivi del Decreto Legislativo n. 152/06.</p> <p>Per ulteriori informazioni sul riciclaggio di questo prodotto, contattare le autorità locali, l'ente responsabile della raccolta dei rifiuti, un rivenditore autorizzato o il servizio di raccolta dei rifiuti domestici, oppure visitare il sito <a href="http://www.canon-europe.com/weee">www.canon-europe.com/weee</a>, o <a href="http://www.canon-europe.com/battery">www.canon-europe.com/battery</a>.</p>

## Simboli sulla sicurezza nel manuale

Questa sezione descrive i simboli sulla sicurezza utilizzati in questo manuale. Le informazioni importanti sulla sicurezza del proiettore sono identificati dai seguenti simboli. Osservare sempre le informazioni sulla sicurezza tramite questi simboli.

	<b>Avvertenza</b>	Denota il rischio di morte o lesioni gravi dovute alla gestione non corretta nel caso non vengano osservate le informazioni. Per un uso sicuro, osservare sempre tali informazioni.
	<b>Attenzione</b>	Denota il rischio di lesioni dovute alla gestione non corretta nel caso non vengano osservate le informazioni. Per un uso sicuro, osservare sempre tali informazioni.

## Precauzioni per l'uso

Questa sezione contiene informazioni importanti relative alla sicurezza, pertanto leggere con attenzione quanto segue in modo da utilizzare il proiettore in modo corretto e sicuro.



### Avvertenza

Nel caso si verificano le seguenti situazioni, spegnere il proiettore, rimuovere la spina dalla presa a parete e contattare il Centro assistenza clienti Canon. La mancata osservanza di tali precauzioni può causare incendi o folgorazioni.

- Se viene emesso del fumo
- Se vengono emessi odori o rumori insoliti
- In caso di forte rumore e spegnimento della sorgente di illuminazione
- Se acqua o liquidi entrano nel proiettore
- Se metallo o altri materiali entrano nel proiettore
- Se il proiettore viene urtato o cade e il telaio si danneggia



### Avvertenza

Prestare attenzione ai seguenti punti per la gestione del cavo di alimentazione. La mancata osservanza di tali punti può causare incendi, folgorazioni o lesioni personali.

- Non posizionare alcun oggetto sul cavo di alimentazione e farlo andare sotto al proiettore. Il cavo di alimentazione si potrebbe danneggiare.
- Non coprire il cavo di alimentazione con un tappeto.
- Non piegare eccessivamente, arrotolare, tirare o modificare in alcun modo il cavo di alimentazione.
- Tenere il cavo di alimentazione lontano da termosifoni e altre fonti di calore.
- Non usare il cavo di alimentazione quando piegato, arrotolato o legato.
- Non usare un cavo di alimentazione danneggiato. Se il cavo di alimentazione è danneggiato, contattare il Centro assistenza clienti Canon.
- Non usare un cavo di alimentazione diverso da quello fornito con il proiettore.
- Assicurarsi di collegare il filo di messa a terra del cavo di alimentazione alla terra. In caso contrario si potrebbero verificare folgorazioni.
- Assicurarsi di collegare il filo di messa a terra prima di collegare il cavo di alimentazione alla presa. Inoltre, quando viene scollegato il filo di messa a terra, assicurarsi di scollegare prima la spina dalla presa.



### Avvertenza

Prestare attenzione al seguente punto per evitare che oggetti di piccole dimensioni vengano ingeriti dai bambini.

- Gli oggetti di piccole dimensioni come la batteria del telecomando, il portabatteria e i piedini regolabili scollegati possono essere ingeriti inavvertitamente dai bambini provocando il soffocamento. Adulti/genitori devono tenere questi oggetti fuori dalla portata dei bambini. Consultare subito un medico in caso di ingerimento.



## **Avvertenza**

Prestare attenzione ai seguenti punti relativi all'alimentazione, alla spina e alla gestione del connettore. La mancata osservanza può causare incendi, folgorazioni o lesioni personali.

- Non usare un'alimentazione con una tensione superiore alla tensione indicata (CA 100 – 240 V).
- Non tirare il cavo di alimentazione e tenere la spina o il connettore durante la rimozione. Altrimenti il cavo si potrebbe danneggiare.
- Non inserire oggetti in metallo nei contatti della spina o del connettore.
- Rimuovere la spina dalla presa prima di pulire o eseguire la manutenzione del proiettore.
- Non rimuovere la spina o il connettore con le mani bagnate.
- Inserire la spina e il connettore completamente fino alla base. Inoltre, non usare una spina danneggiata o una presa lenta.
- Se si utilizza una prolunga collegata alla presa, assicurarsi che il consumo di corrente totale dei dispositivi collegati non superi la capacità nominale.
- Controllare periodicamente la spina e la presa e rimuovere polvere o sporco sia dalla spina che dalla presa.

## **Precauzioni per l'installazione**

### **Avvertenza**

Prestare attenzione ai seguenti punti relativi all'installazione e alla gestione del proiettore. La mancata osservanza di tali punti può causare incendi, folgorazioni o lesioni personali.

- Non usare il proiettore in bagno o nella doccia.
- Non usare il proiettore sotto la pioggia o la neve, vicino al mare o in prossimità di acqua.
- Non collocare contenitori con liquidi sopra al proiettore.
- Non collocare il proiettore in un luogo dove potrebbe essere esposto a fumo o correnti, ad esempio la superficie di lavoro della cucina o un tavolo ecc.
- Non toccare il proiettore, il cavo di alimentazione o il cavo in caso di fulmini.

### **Avvertenza**

Prestare attenzione ai seguenti punti relativi all'installazione e alla gestione del proiettore. La mancata osservanza di tali punti può causare incendi, folgorazioni o lesioni personali.

- Non spostare il proiettore fino a quando non è stato spento, è stata rimossa la spina dalla presa e scollegati gli altri cavi.
- Non rimuovere il telaio dal proiettore o smontarlo. L'interno del proiettore contiene componenti con tensione elevate e parti calde. Possono causare folgorazioni o bruciature. In caso di ispezione, manutenzione o riparazione, contattare il Centro assistenza clienti Canon.
- Non smontare o modificare il proiettore (incluse le parti consumabili) o il telecomando.
- Non inserire oggetti nelle aperture di ventilazione del proiettore, ad esempio le aperture di ventilazione dell'aria o le aperture di fuoriuscita dell'aria.
- Non collocare un recipiente pressurizzato davanti alle aperture di fuoriuscita dell'aria. La pressione del contenuto del recipiente potrebbe aumentare a causa del calore dalle aperture e causare un'esplosione.
- Durante l'uso del proiettore viene emessa luce molto intensa, non guardare direttamente l'obiettivo del proiettore. Potrebbe causare lesioni agli occhi. Prestare particolare attenzione ai bambini.



- Durante una presentazione davanti al proiettore mentre si sta proiettando un'immagine, condurre la presentazione da una posizione in cui l'ombra non sarà proiettata sullo schermo e in cui non ci si senta accecati dalla luce del proiettore.



## Attenzione

Prestare attenzione ai seguenti punti relativi all'installazione e alla gestione del proiettore.

- Se il proiettore non viene usato per un lungo periodo di tempo, rimuovere la spina dalla presa per motivi legati alla sicurezza. Si potrebbero verificare incendi.
- La temperatura del telaio attorno e sotto alle aperture di fuoriuscita dell'aria può diventare calda durante l'uso del proiettore. Il tocco di queste aree durante l'uso può causare bruciature alle mani. Non toccare queste aree. Si potrebbero verificare delle bruciature. Prestare particolare attenzione ad evitare che i bambini tocchino queste parti. Inoltre, non collocare oggetti in metallo su queste aree. Si potrebbero verificare incidenti o lesioni personali a causa del calore generato dal proiettore.



## Attenzione

Prestare attenzione ai seguenti punti relativi all'installazione e alla gestione del proiettore.

- Non collocare oggetti pesanti sul proiettore o sedersi su di esso. Prestare particolare attenzione a non farlo fare ai bambini. Il proiettore potrebbe cadere e danneggiarsi o causare lesioni personali.
- Non collocare il proiettore su una superficie instabile o inclinata. Il proiettore potrebbe cadere o essere urtato e causare lesioni personali.
- Durante la proiezione, non collocare oggetti direttamente davanti all'obiettivo. Potrebbero causare bruciature o incendi. Inoltre, potrebbero causare il malfunzionamento del proiettore.  
Per arrestare temporaneamente l'immagine, usare la funzione "BLANK" sul proiettore. Per ulteriori informazioni vedere ["BLANK" a pagina 16, 18](#)
- Durante la rimozione di polvere o sporco dall'obiettivo del proiettore ecc, non usare spray perché infiammabili. A causa della temperatura elevata della lampada all'interno del proiettore, si potrebbero verificare incendi.
- Se il proiettore è utilizzato per lunghi periodi di tempo, al suo interno si potrebbe accumulare della polvere. Ciò può causare incendi o malfunzionamenti. Si consiglia di eseguire periodicamente la manutenzione del proiettore. Per informazioni sui costi di manutenzione, consultare il Centro assistenza clienti Canon.



## Precauzioni sulla lampada

Il proiettore utilizza una lampada al mercurio ad alta pressione, che deve essere maneggiata con cura e in modo corretto come descritto di seguito.

Le caratteristiche della lampada al mercurio sono le seguenti.

- Impatti, abrasioni o l'uso della lampada al termine della sua vita utile può danneggiare la lampada (presenza di un forte rumore) o causarne la rottura.
- La vita utile delle lampade varia da lampada a lampada e dipende dall'ambiente di utilizzo. Le lampade non sono garantite per durare per la stessa quantità di tempo, alcune lampade potrebbero guastarsi prima di altre.
- La luminosità della lampada si riduce nel tempo.

## **Avvertenza**

Durante la sostituzione della lampada, o se danneggiata, prestare attenzione ai seguenti punti. La mancata osservanza può causare folgorazioni o lesioni personali.

- Assicurarsi di rimuovere la spina dalla presa elettrica prima di sostituire la lampada.
- Se la lampada è danneggiata, all'interno del proiettore potrebbero essere presenti frammenti di vetro. Contattare il Centro assistenza clienti Canon per la pulizia e il controllo della parte interna del proiettore e la sostituzione della lampada.

## **Attenzione**

Quando si maneggia la lampada, prestare attenzione ai seguenti punti.



- Non maneggiare la lampada subito dopo averla utilizzata. Assicurarsi di rimuovere l'alimentazione e attendere circa 45 minuti per consentire il raffreddamento della lampada e del proiettore. La mancata osservanza può causare bruciature o lesioni personali a causa del calore della lampada e del proiettore.
- Quando viene visualizzata l'istruzione per la sostituzione della lampada (Indicatore LAMP visualizzato (Consultare per i de "[Sostituzione della lampada](#)" a pagina 71 tagli)), la possibilità di rottura della lampada aumenta. Sostituire la lampada con una nuova appena possibile.
- Se la lampada è danneggiata, il gas all'interno della lampada (contiene mercurio) e polvere potrebbero fuoriuscire dalle aperture di fuoriuscita. Se ciò accade, aprire subito le finestre e le porte per far circolare l'aria nella stanza. In caso di inalazione del gas emesso dalla lampada o di contatto con occhi o bocca, consultare subito un medico.
- In caso di smaltimento della lampada al mercurio usata, smaltirla allo stesso modo di una lampada fluorescente e secondo quanto previsto dalla norme locali del luogo in cui si vive.

## **Precauzioni per la batteria del telecomando**

### **Avvertenza**

Prestare attenzione ai seguenti punti relativi alla gestione della batteria. La mancata osservanza può causare incendi o lesioni.

- Non gettare la batteria nel fuoco o scaldarla, cortocircuitarla o smontarla.
- Non tentare di ricaricare la batteria.
- Inserire la batteria nelle posizioni +/- corrette.
- In caso di fuoriuscita di liquido dalla batteria e di contatto con la pelle, lavare immediatamente con acqua.

---

## Avvertenze per la visualizzazione di contenuti 3D



### Attenzione

Prestare attenzione ai seguenti punti durante la visualizzazione di contenuti 3D.

- Soggetti fotosensibili, soggetti malati di cuore, donne incinte, anziani e persone con malattie gravi e/o con una storia di epilessia non dovrebbero vedere i contenuti 3D.
- Consigliamo di evitare di guardare contenuti in 3D se si è in cattive condizioni fisiche, si ha bisogno di dormire o se si è bevuto alcolici.
- Smettere di guardare i contenuti 3D se si presentano i seguenti sintomi. Se si presentano tali sintomi, smettere subito di guardare i contenuti 3D e fare una pausa fino a quando il sintomo scompare.
  - Immagini doppie sfocate o non è possibile visualizzare l'immagine stereoscopicamente.
  - Fatica o disagio.
- Fare una pausa durante la visione di contenuti 3D per un lungo periodo di tempo. La vista si potrebbe affaticare. La visione di contenuti 3D per lunghi periodi di tempo o la visione da un'angolazione obliqua richiede uno sforzo della vista.
- I genitori devono accompagnare e controllare i propri figli poiché i bambini non riescono ad esprimere correttamente il disagio durante la visione di contenuti 3D. I bambini di sei anni o meno non devono vedere i contenuti 3D.
- La distanza di visualizzazione 3D ottimale dallo schermo è di circa 3 volte la dimensione verticale dello schermo e gli occhi devono essere allo stesso livello dello schermo.

## Per l'uso in sicurezza

Prestare attenzione ai seguenti punti durante il trasporto del proiettore.

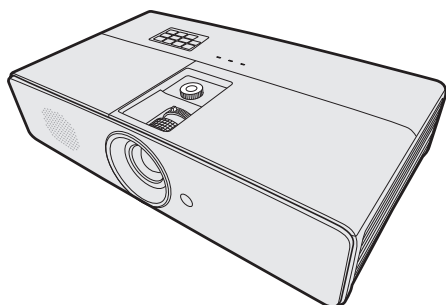
- Il proiettore è uno strumento di precisione. Non urtarlo o sottoporlo a impatti. Si potrebbero verificare malfunzionamenti.
- Nel caso la confezione o i materiali antiurto siano danneggiati al momento dell'acquisto, non riutilizzarli per il trasporto o la spedizione del proiettore. La protezione del proiettore non può essere garantita nel caso di confezione o materiali antiurto danneggiati. I frammenti del materiale antiurto possono inoltre entrare nel proiettore e causare malfunzionamenti.
- Scollegare i cavi collegati al proiettore. Il trasporto del proiettore con i cavi collegati può causare incidenti.
- Ritrarre i piedini di regolazione.

Prestare attenzione ai seguenti punti durante l'installazione o l'uso del proiettore.

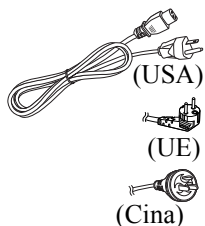
- Assicurarsi di installare il proiettore in un luogo dove le aperture di ventilazione e di fuoriuscita dell'aria siano distanti dalla parete più di 50 cm (1,6'). Altrimenti si potrebbero verificare malfunzionamenti.
- Non installare il proiettore in un luogo umido o dove è presente molta polvere, fumo o fumo di tabacco. Si potrebbe verificare la contaminazione dei componenti ottici ad esempio l'obiettivo e lo specchio causando il deterioramento della qualità dell'immagine.
- Non toccare l'obiettivo a mani nude. Si potrebbe verificare il deterioramento della qualità dell'immagine.
- Se il proiettore viene spostato repentinamente da una posizione dove la temperatura è bassa ad una posizione dove la temperatura è alta o se la temperatura del luogo dove è installato il proiettore aumenta rapidamente, l'umidità dell'aria può causare la formazione di condensa sull'obiettivo o lo specchio del proiettore. Può causare immagini sfocate. Attendere fino a quando la condensa è evaporata in modo che l'immagine proiettata ritorni normale.
- Non installare il proiettore in un luogo dove la temperatura è alta o bassa. Si potrebbero verificare malfunzionamenti.
  - LX-MW500  
Temperatura operativa: da 0°C a 40°C, Livello umidità operativa: da 10% a 90%  
(senza condensa)  
Temperatura di conservazione: da -20°C a 60°C
  - LX-MU500  
Temperatura operativa: da 0°C a 40°C, Livello umidità operativa: da 10% a 80%  
(senza condensa)  
Temperatura di conservazione: da -20°C a 60°C
- Non installare il proiettore accanto a linee elettriche a alta tensione o a sorgenti di alimentazione elettrica.
- Non usare il proiettore su una superficie soffice come un tappeto o una spugna. Il proiettore di potrebbe surriscaldare e non funzionare correttamente.
- Non ostruire le aperture di ventilazione o di fuoriuscita dell'aria della ventola di raffreddamento. Il proiettore si potrebbe surriscaldare e non funzionare correttamente.
- Non collocare oggetti sopra al proiettore che possono cambiare forma o colore a causa del calore.
- Durante l'uso del proiettore a altitudini superiori a 1500 m (4921'), attivare la Modalità altitudine elevata.
- Non strofinare la superficie della piastra superiore del proiettore. La superficie si potrebbe danneggiare.

# Contenuto della confezione

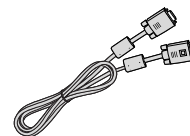
---



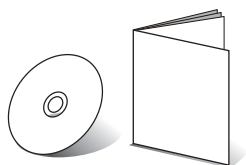
Proiettore



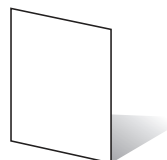
Cavo di alimentazione  
1,8 m (70,8")



Cavo computer 1,8 m (70,8")  
(5K.1VC09.501)



CD e Guida rapida con informazioni importanti



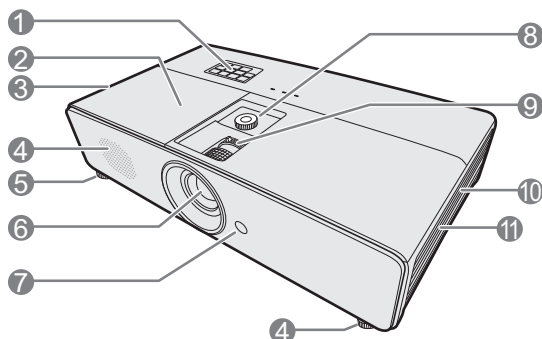
Scheda Garanzia



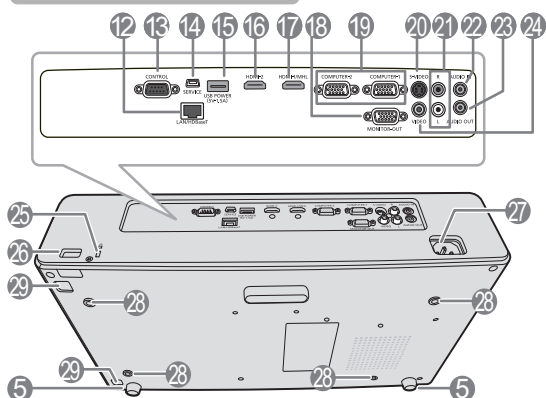
Telecomando  
(numero tipo: LV-RC08)  
Batteria (numero tipo: CR2025)

# Vista dall'esterno del proiettore

## Lato anteriore/superiore



## Lato posteriore/inferiore

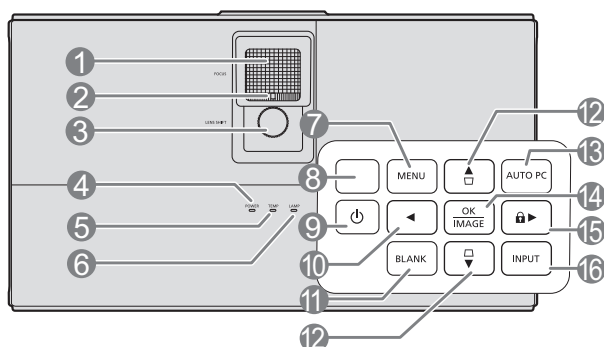


1. Pannello di controllo esterno  
(Per ulteriori informazioni vedere "Proiettore" a pagina 16.)
2. Coperchio lampada
3. Apertura (fuoriuscita dell'aria calda)
4. Altoparlante
5. Piedino di regolazione
6. Obiettivo di proiezione
7. Sensore remoto a infrarossi anteriore
8. Ghiera spostamento obiettivo
9. Anello di messa a fuoco e anello zoom
10. Apertura (ingresso aria)
11. Coperchio filtro
12. Porta LAN/Terminale di ingresso HDBaseT
13. Porta CONTROL
14. Porta SERVICE\*\*
15. Uscita alimentazione USB
16. Terminale ingresso HDMI
17. Terminale ingresso HDMI/MHL
18. Terminale uscita monitor
19. 2 terminali ingresso PC
20. Terminale ingresso S-Video
21. Terminale ingresso audio (RCA)
22. Terminale ingresso audio (jack mini stereo)
23. Terminale uscita audio (jack mini stereo)
24. Terminale ingresso video
25. Blocco Kensington
26. Barra di sicurezza
27. Presa del cavo CA
28. Fori per viti per il montaggio a soffitto
29. Pulsante di rilascio del coperchio del filtro

\*\* Collegando il proiettore e il computer mediante USB, è possibile utilizzare il computer dal controller remoto (Pagina SU/Pagina GIÙ).

# Comandi e funzioni

## Proiettore



### 1. Anello di messa a fuoco

Consente di regolare la messa a fuoco dell'immagine proiettata. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione delle dimensioni e della nitidezza dell'immagine" a pagina 39.](#)

### 2. Anello zoom

Consente di regolare le dimensioni dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione delle dimensioni e della nitidezza dell'immagine" a pagina 39.](#)

### 3. Ghiera spostamento obiettivo

Consente di spostare in direzione verticale l'obiettivo di proiezione. Per ulteriori informazioni, vedere ["Spostamento verticale dell'obiettivo di proiezione" a pagina 26.](#)

### 4. POWER (Spia alimentazione)

Si illumina o lampeggia quando il proiettore è in funzione. Per ulteriori informazioni, vedere ["Indicatori" a pagina 75.](#)

### 5. TEMP (Spia temperatura)

Si illumina in rosso se la temperatura del proiettore diventa troppo elevata. Per ulteriori informazioni, vedere ["Indicatori" a pagina 75.](#)

### 6. LAMP (Spia lampada)

Indica lo stato della lampada. Si illumina o lampeggia se si verifica un problema con la lampada. Per ulteriori informazioni, vedere ["Indicatori" a pagina 75.](#)

### 7. MENU

Consente di attivare il menu OSD (On-screen display). Consente di tornare al menu OSD precedente, di uscire e di salvare le impostazioni. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso dei menu" a pagina 35.](#)

### 8. Sensore telecomando IR superiore

### 9. POWER (ON/STANDBY)

Consente di accendere il proiettore e di passare alla modalità standby. Per maggiori informazioni vedere ["Avvio del proiettore" a pagina 34](#) e ["Spegnimento del proiettore" a pagina 49.](#)

### 10. ◀ Sinistra

### 11. BLANK

Consente di nascondere l'immagine visualizzata sullo schermo. Per ulteriori informazioni, vedere ["Nascondere l'immagine" a pagina 47.](#)

### 12. Trapezio/Tasti freccia (◻/▲Su, ◻/▼Giù)

Consentono di correggere manualmente la distorsione delle immagini causata dall'angolatura della proiezione. Per ulteriori informazioni, vedere ["Correzione della distorsione trapezoidale" a pagina 40.](#)

### 13. AUTO PC

Consente di determinare automaticamente le impostazioni temporali per l'immagine visualizzata. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione automatica dell'immagine" a pagina 39.](#)

### 14. OK/IMAGE

Consente di eseguire la voce del menu OSD (On-Screen Display) selezionata.

Consente di selezionare un'opzione di impostazione dell'immagine disponibile. Per ulteriori informazioni, vedere ["Selezione di una modalità immagine" a pagina 43.](#)

### 15. ▶ Destra/🔒

Consente di attivare il blocco dei tasti del pannello. Per ulteriori informazioni, vedere ["Blocco dei tasti di comando" a pagina 47.](#)

Quando il menu OSD (On-Screen Display) è attivo, i tasti #10, #12, e #15 vengono utilizzati come tasti di direzione per selezionare le voci di menu ed effettuare le modifiche desiderate. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso dei menu" a pagina 35.](#)



---

## 16. INPUT

Consente di visualizzare la barra per la selezione della sorgente. Per ulteriori informazioni vedere ["Commutazione del segnale di ingresso" a pagina 38.](#)



**Con la modalità di connessione MHL attiva e l'OSD del proiettore disattivo, è possibile controllare il dispositivo utilizzando i seguenti pulsanti: tasti freccia, OK/IMAGE, AUTO PC.**

**10, 12 e 15: tasti freccia**

**È possibile usare i tasti freccia per controllare il dispositivo smart.**

**14. OK/IMAGE**

**Usare il tasto per confermare la selezione sull'OSD del dispositivo smart.**

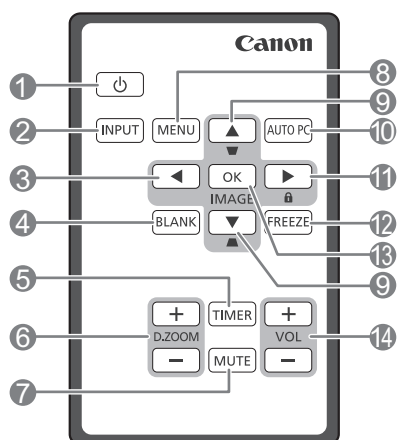
**13. AUTO PC**

**Usare il tasto per tornare o chiudere il menu OSD del dispositivo smart.**

**Per accedere alla modalità di connessione MHL, collegare un dispositivo MHL (Per informazioni consultare ["Collegamento di un dispositivo smart compatibile con MHL" a pagina 29.](#)) e passare il segnale di ingresso su HDMI/MHL (Per informazioni consultare ["Commutazione del segnale di ingresso" a pagina 38.](#)).**

**Attenzione al collegamento del dispositivo MHL (Per informazioni consultare ["Collegamento di un dispositivo smart compatibile con MHL" a pagina 29.](#))**

## Telecomando: LV-RC08



### 1. **POWER (ON/STANDBY)**

Consente di accendere il proiettore e di passare alla modalità standby. Per maggiori informazioni vedere ["Avvio del proiettore" a pagina 34](#) e ["Spegnimento del proiettore" a pagina 49](#).

### 2. **INPUT**

Consente di visualizzare la barra per la selezione della sorgente. Per ulteriori informazioni, vedere ["Commutazione del segnale di ingresso" a pagina 38](#).

### 3. **◀ Sinistra**

Consente di selezionare le voci del menu ed eseguire le modifiche desiderate. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso dei menu" a pagina 35](#).

### 4. **BLANK**

Consente di nascondere l'immagine visualizzata sullo schermo. Per ulteriori informazioni, vedere ["Nascondere l'immagine" a pagina 47](#).

### 5. **TIMER**

Consente di attivare o regolare alcune impostazioni di base del timer su schermo. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso del tasto TIMER" a pagina 47](#).

### 6. **D.ZOOM (+, -)\*\***

Consente di aumentare o ridurre le dimensioni delle immagini proiettate. Per ulteriori informazioni, vedere ["Ingrandire e cercare dettagli" a pagina 41](#).

### 7. **MUTE**

Consente di disattivare temporaneamente l'audio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione dell'audio" a pagina 48](#).

### 8. **MENU**

Consente di attivare il menu OSD (On-screen display). Consente di tornare al menu OSD precedente, di uscire e di salvare le impostazioni. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso dei menu" a pagina 35](#).

\*\* Quando il proiettore e il computer sono collegati mediante USB, viene impostata la funzione (Pagina SU/ Pagina GIÙ) che consente di utilizzare il computer dal controller remoto.

### 9. **Trapezio/Tasti freccia (◻ / ▲ Su, ◻ / ▼ Giù)**

Consentono di correggere manualmente la distorsione delle immagini causata dall'angolatura della proiezione. Per ulteriori informazioni, vedere ["Correzione della distorsione trapezoidale" a pagina 40](#).

### 10. **AUTO PC**

Consente di determinare automaticamente le impostazioni temporali per l'immagine visualizzata. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione automatica dell'immagine" a pagina 39](#).

### 11. **▶ Destra / 🔒**

Consente di attivare il blocco dei tasti del pannello. Per ulteriori informazioni, vedere ["Blocco dei tasti di comando" a pagina 47](#).

Quando il menu OSD (On-Screen Display) è attivo, i tasti #3, #9 e #11 vengono utilizzati come tasti di direzione per selezionare le voci di menu ed effettuare le modifiche desiderate. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso dei menu" a pagina 35](#).

### 12. **FREEZE**

Consente di fermare l'immagine proiettata. Per ulteriori informazioni, vedere ["Blocco dell'immagine" a pagina 48](#).

### 13. **OK/IMAGE**

Consente di eseguire la voce del menu OSD (On-Screen Display) selezionata. Consente di selezionare un'opzione di impostazione dell'immagine disponibile. Per ulteriori informazioni, vedere ["Selezione di una modalità immagine" a pagina 43](#).

---

#### 14. Tasti VOL (+, -)

Consente di regolare il livello dell'audio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione dell'audio"](#) a pagina 48.



**Con la modalità di connessione MHL attiva e l'OSD del proiettore disattivo, è possibile controllare il dispositivo utilizzando i seguenti pulsanti: tasti freccia, OK/IMAGE, AUTO PC.**

**3, 9 e 11: tasti freccia**  
È possibile usare i tasti freccia per controllare il dispositivo smart.

**10. AUTO PC**  
Usare il tasto per tornare o chiudere il menu OSD del dispositivo smart.

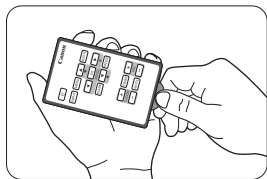
**13. OK/IMAGE**  
Usare il tasto per confermare la selezione sull'OSD del dispositivo smart.

Per accedere alla modalità di connessione MHL, collegare un dispositivo MHL (Per informazioni consultare ["Collegamento di un dispositivo smart compatibile con MHL"](#) a pagina 29.) e passare il segnale di ingresso su HDMI/MHL (Per informazioni consultare ["Commutazione del segnale di ingresso"](#) a pagina 38.).

Attenzione al collegamento del dispositivo MHL (Per informazioni consultare ["Collegamento di un dispositivo smart compatibile con MHL"](#) a pagina 29.)

## Uso del telecomando per la prima volta

Rimuovere l'etichetta prima di utilizzare il telecomando.

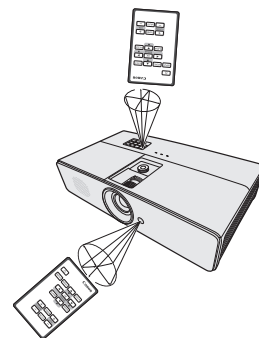


## Campo d'azione effettivo del telecomando

I sensori a infrarossi (IR) del telecomando si trovano nella parte anteriore e superiore del proiettore. La distanza tra il telecomando e il sensore non dovrebbe superare gli 8 metri (~ 26 piedi).

Accertarsi che tra il telecomando e il sensore IR sul proiettore non sia posizionato alcun oggetto che possa ostacolare i raggi infrarossi.

- ⚠ • **Potrebbe non essere possibile eseguire delle operazioni nel caso siano presenti ostacoli tra il telecomando e il proiettore.**
- **Il telecomando potrebbe non funzionare nel caso di luce diretta del sole o forti luci rivolte direttamente verso il ricevitore infrarossi del telecomando.**



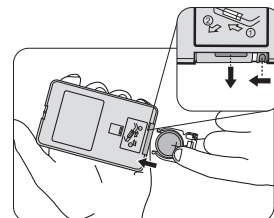
## Sostituzione della batteria del telecomando

1. Estrarre il portabatteria.

☞ **Seguire le istruzioni illustrate. Tenere premuto il braccio di blocco mentre si estrae il portabatteria.**

2. Inserire la nuova batteria nel portabatteria. La polarità positiva deve essere rivolta verso l'esterno.
3. Spingere il portabatteria nel telecomando.

- ⚠ • **Inserendo batterie del tipo errato si potrebbero verificare esplosioni.**
- **Smaltire le batterie usate seguendo le istruzioni.**
- **L'uso di una batteria di tipo diverso potrebbe causare esplosioni. Usare solo batterie al litio di tipo a bottone del tipo CR2025.**
- **Smaltire le batterie usate secondo quanto previsto dalle norme locali. Gettare le batterie usate in modo corretto. Le batterie possono esplodere se trattate nel modo errato. Non ricaricare, smontare o smaltire nel fuoco.**
- **Prestare attenzione quando si maneggiano le batterie, consultare le istruzioni.**
- **Inserire la batteria con i poli positivo (+) e negativo (-) orientati in modo corretto come indicato sul telecomando.**
- **Tenere le batterie fuori dalla portata di bambini e animali.**
- **La batteria del telecomando e i portabatteria possono risultare pericolosi se ingoiati accidentalmente dai bambini. Assicurarsi di tenerli fuori dalla portata dei bambini. In caso di ingestione accidentale, contattare immediatamente un medico.**
- **Rimuovere la batteria nel caso il telecomando non venga usato per lunghi periodi di tempo.**
- **Non mettere mai in bocca la batteria poiché potrebbe essere inghiottita accidentalmente. Nel caso venga inghiottita accidentalmente, contattare il medico o il centro veleni.**
- **Smaltire la batteria usata avvolta con del cellofan che ricopre entrambe le estremità.**
- **In caso di fuoriuscita di liquido dalla batteria e di contatto con la pelle, lavare immediatamente con acqua.**



---

## Software di terze parti

Il prodotto include moduli software di terze parti.

- uIP (micro IP) versione 0.9

Consultare il testo di seguito per informazioni sulle condizioni di licenza.

Copyright © 2001-2003, Adam Dunkels.

Tutti i diritti riservati.

La redistribuzione e l'uso in forma sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono consentiti purché siano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono conservare gli avvisi sul copyright citati in precedenza, l'elenco delle condizioni e la seguente dichiarazione.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria devono riprodurre l'avviso sul copyright citato in precedenza, l'elenco delle condizioni e la seguente dichiarazione nella documentazione e/o altri materiali forniti con la distribuzione.
3. Il nome dell'autore non potrà essere utilizzato per sostenere o promuovere prodotti derivati da questo software senza previa autorizzazione scritta.

IL PRESENTE SOFTWARE VIENE FORNITO DALL'AUTORE "COSÌ COME È" SENZA ALCUNA GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA, COMPRESA, MA NON LIMITATA A, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E DI IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO. IN NESSUN CASO L'AUTORE SARÀ RITENUTO RESPONSABILE PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, ESEMPLARI O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO A, LA FORNITURA DI BENI E SERVIZI SOSTITUTIVI; LA PERDITA DI UTILIZZO, DATI O PROFITTI O INTERRUZIONE DI AFFARI ) IN QUALSIASI MODO CAUSATI E SU QUALSIASI IPOTESI DI RESPONSABILITÀ, PER CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO (INCLUSA LA NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTI IN QUALSIASI MODO DALL'USO DEL PRESENTE SOFTWARE, ANCHE SE INFORMATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

## Supporto software di terze parti

Canon Inc., le società affiliate Canon oltre alle società di vendita non offrono qualsiasi tipo di servizio di supporto per questi programmi. Non siamo in grado di rispondere alle domande o richieste dell'utente o di qualsiasi altra parte relative ai programmi.

# Collocazione del proiettore

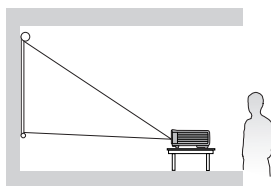
## Scelta della posizione

La scelta della posizione di installazione dipende dalle preferenze personali e dalla disposizione della stanza. Ma anche da altri fattori come: le dimensioni e la posizione dello schermo, la posizione di una presa di corrente adatta, nonché la posizione e la distanza tra il proiettore e le altre apparecchiature.

Il proiettore può essere installato in una delle posizioni illustrate di seguito:

### 1. Frontale tavolo

Scegliere questa posizione quando il proiettore è appoggiato sul pavimento e si trova di fronte allo schermo. Questa è la posizione più semplice del proiettore e consente una rapida configurazione e una migliore portabilità.

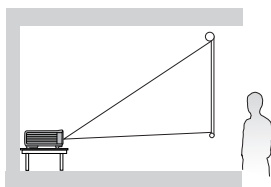


### 2. Posteriore tavolo

Scegliere questa posizione quando il proiettore è appoggiato sul pavimento e si trova dietro lo schermo.

In questo caso, è necessario utilizzare un apposito schermo per retroproiezione.

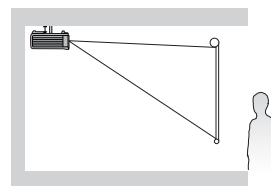
Impostare **Posteriore tavolo** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Inverti immagine O/V** dopo aver acceso il proiettore.



### 3. Posteriore soffitto

Scegliere questa posizione quando il proiettore è montato capovolto sul soffitto e si trova dietro lo schermo.

In questo caso, è necessario utilizzare un apposito schermo per retroproiezione e il kit di installazione a soffitto del proiettore.



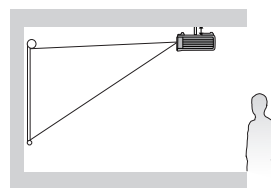
Impostare **Posteriore soffitto** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Inverti immagine O/V** dopo aver acceso il proiettore.

### 4. Frontale soffitto

Scegliere questa posizione quando il proiettore è montato capovolto sul soffitto e si trova di fronte allo schermo.

Acquistare un kit di installazione a soffitto specifico per il proiettore da un rivenditore per poter montare il proiettore a soffitto.

Impostare **Frontale soffitto** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Inverti immagine O/V** dopo aver acceso il proiettore.



Per il montaggio a soffitto, è necessario utilizzare un kit per il montaggio a soffitto disponibile per il proiettore. Contattare uno specialista per l'installazione. Per informazioni consultare il rivenditore.

- La garanzia del proiettore non copre i danni causati dall'uso di kit per il montaggio a soffitto non consigliati o per l'installazione di kit per il montaggio a soffitto in una posizione non corretta.
- Quando il proiettore viene montato a soffitto, le immagini possono apparire più scure rispetto a quelle proiettate con il proiettore su un tavolo. Non si tratta di un malfunzionamento del prodotto.

---

## Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata

La distanza dall'obiettivo del proiettore allo schermo, l'impostazione dello zoom (se disponibile) e il formato video influiscono sulle dimensioni dell'immagine proiettata.

16:10 è il formato nativo di LX-MU500/LX-MW500. Per poter proiettare un'immagine di formato 16:9 completa (Widescreen), è necessario modificare proporzionalmente le dimensioni di un'immagine widescreen adattandole alla larghezza del formato nativo del proiettore. In proporzione, l'altezza dell'immagine risulterà inferiore del 90% rispetto all'altezza del formato nativo del proiettore.

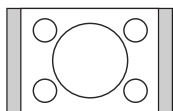


Immagine in formato 4:3 in un'area di visualizzazione con formato 16:9

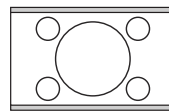


Immagine in formato 16:9 ridimensionata in un'area di visualizzazione con formato 16:10

Pertanto, un'immagine 16:9 non utilizzerà il 10% dell'altezza di un'immagine 16:10 riprodotta da questo proiettore. Ogni volta che si visualizzano immagini adattate al formato 16:9 nel centro verticale dell'area di proiezione con formato 16:10, sulla parte superiore e inferiore della stessa (rispettivamente 5% di altezza verticale), vengono visualizzate delle barre scure (non illuminate).

Installare il proiettore su una superficie piana come un tavolo con l'obiettivo parallelo allo schermo. In questo modo è possibile ridurre l'eventuale distorsione dell'immagine causata dall'angolatura delle proiezioni (o dalla proiezione su superfici angolari).

Diversamente dagli ormai obsoleti sistemi con pellicola su bobina, i proiettori digitali attualmente sul mercato non proiettano l'immagine direttamente in avanti. Al contrario, i proiettori digitali, sono ideati per proiettare su un angolo leggermente rialzato sopra il piano di appoggio orizzontale del proiettore. Ciò consente di collocare facilmente i proiettori su un tavolo e proiettare l'immagine in avanti o verso l'alto su uno schermo posizionato in modo che il bordo inferiore dello schermo si trovi sopra la superficie del tavolo, consentendo a tutti i presenti nella sala di vedere lo schermo.

Come si può osservare nel diagramma a pagina 25, con questo tipo di proiezione il bordo inferiore dell'immagine proiettata viene spostato verticalmente rispetto alla superficie orizzontale su cui si trova il proiettore.

Se il proiettore si trova distante dallo schermo, le dimensioni dell'immagine proiettata e l'offset verticale aumentano proporzionalmente.

Per stabilire il punto in cui collocare lo schermo e il proiettore, è necessario considerare le dimensioni dell'immagine proiettata e la grandezza dell'offset verticale, che sono direttamente proporzionali alla distanza di proiezione.

### Quando sulle immagini proiettate vengono visualizzate delle strisce

Ciò è causato da interferenze con la superficie dello schermo e non è un malfunzionamento. Sostituire lo schermo o ridurre leggermente la messa a fuoco.

---

## Come determinare la posizione del proiettore relativamente a specifiche dimensioni dello schermo

1. Selezionare le dimensioni dell'immagine.
2. Consultare la tabella e, nella colonna di sinistra denominata "[Dimensione immagine](#)", ricercare il valore più simile alle dimensioni dell'immagine in uso. Partendo da questo valore, scorrere la riga verso destra per individuare il valore della distanza media dallo schermo nella colonna denominata "[Distanza dallo schermo: L](#)". Questo valore corrisponde alla distanza di proiezione.
3. Sulla stessa riga, spostarsi nella colonna di destra e annotare il valore "[Offset verticale \(Hd\)](#)". Ciò consente di stabilire la posizione finale dell'offset verticale del proiettore rispetto al bordo dell'immagine.
4. Si consiglia, pertanto, di posizionare il proiettore in senso perpendicolare rispetto al centro orizzontale dello schermo, alla distanza dallo schermo precedentemente indicata al punto 2 e in base al valore di offset calcolato al punto 3.

<Esempio>

LX-MU500: se si sta utilizzando un formato 16:10, schermo da 100 pollici, distanza dallo schermo di 2,4 m e offset verticale di 7 cm nella posizione di massima apertura dello Zoom.

L'immagine proiettata potrebbe essere distorta se il proiettore viene installato inclinato in avanti o indietro. Utilizzare la funzione Trapezio per correggere la distorsione. Per ulteriori informazioni, vedere "[Correzione della distorsione trapezoidale](#)" a pagina 40.

## Come determinare le dimensioni dello schermo consigliate rispetto a una distanza specifica

Questo metodo è utile in fase di acquisto del proiettore per scegliere le dimensioni dello schermo più adatte alla propria stanza.

1. Calcolare la distanza tra il proiettore e il punto in cui si vuole posizionare lo schermo. Questo valore corrisponde alla distanza di proiezione.
2. Consultare la tabella e individuare il valore corrispondente più simile al calcolo della distanza indicato nella colonna dimensione immagine. Se i valori minimo e massimo sono presenti nella tabella, controllare che la distanza misurata sia compresa tra la distanza minima e massima su entrambi i lati del valore medio della distanza.
3. Partendo da questo valore, scorrere la riga verso sinistra per individuare la "[Dimensione immagine](#)" corrispondente. Tale valore indica la dimensione dell'immagine proiettata dal proiettore alla distanza di proiezione.
4. Sulla stessa riga, spostarsi nella colonna di destra e annotare il valore "[Offset verticale \(Hd\)](#)". Ciò consente di stabilire la posizione finale dello schermo rispetto al piano orizzontale del proiettore.

<Esempio>

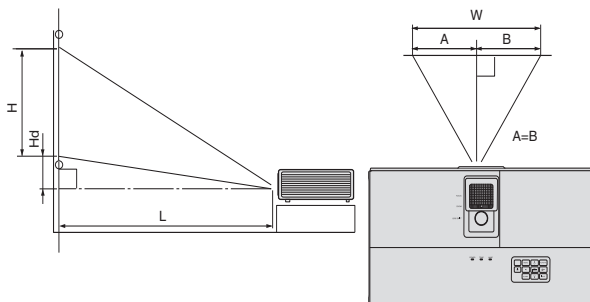
LX-MU500: Se la distanza di proiezione misurata è 2,5 m e il formato dello schermo è 16:10, il valore corrispondente più simile nella colonna "[Distanza dallo schermo: L](#)" è da 2,2 m a 3,5 m. Secondo i valori riportati in questa riga, è necessario usare uno schermo da 70 a 100 pollici.



## Posizione del proiettore

La dimensione dell'immagine varia in relazione alla distanza tra lo schermo e il proiettore.

### Proiezione frontale



L: Tra lo schermo e il bordo anteriore del proiettore  
A: Altezza dell'immagine proiettata

LX-MW500 (16:10)

Dimensione immagine						Distanza dallo schermo: L				Offset verticale (Hd)	
Dimensione diagonale		Larghezza: W		Altezza: A		Vicino (Wide)		Lontano (Tele)			
pollici	cm	pollici	cm	pollici	cm	pollici	m	pollici	m	pollici	cm
60	152	51	129	32	81	57	1,4	91	2,3	1,6	4
70	178	59	151	37	94	67	1,7	106	2,7	1,9	5
80	203	68	172	42	108	76	1,9	122	3,1	2,1	5
90	229	76	194	48	121	86	2,2	137	3,5	2,4	6
100	254	85	215	53	135	95	2,4	152	3,9	2,6	7
120	305	102	258	64	162	114	2,9	182	4,6	3,2	8
150	381	127	323	79	202	143	3,6	228	5,8	4,0	10
200	508	170	431	106	269	190	4,8	-	-	5,3	13
240	610	204	517	127	323	228	5,8	-	-	6,4	16

LX-MU500 (16:10)

Dimensione immagine						Distanza dallo schermo: L				Hd	
Dimensione diagonale		Larghezza: W		Altezza: A		Vicino (Wide)		Lontano (Tele)			
pollici	cm	pollici	cm	pollici	cm	pollici	m	pollici	m	pollici	cm
60	152	51	129	32	81	54	1,4	87	2,2	0,8	2
70	178	59	151	37	94	63	1,6	101	2,6	0,9	2
80	203	68	172	42	108	72	1,8	116	2,9	1,1	3
90	229	76	194	48	121	81	2,1	130	3,3	1,2	3
100	254	85	215	53	135	91	2,3	145	3,7	1,3	3
120	305	102	258	64	162	109	2,8	174	4,4	1,6	4
150	381	127	323	79	202	136	3,4	217	5,5	2,0	5
200	508	170	431	106	269	181	4,6	-	-	2,6	7
240	610	204	517	127	323	217	5,5	-	-	3,2	8

👉 I valori riportati in precedenza sono approssimativi e potrebbero differire leggermente dalle misurazioni effettive. Se si desidera installare in modo permanente il proiettore, Canon consiglia di controllare fisicamente le dimensioni delle immagini proiettate e la distanza utilizzando il proiettore sul posto prima di procedere all'operazione, in modo da valutare le caratteristiche ottiche del dispositivo. In questo modo è possibile determinare la posizione di montaggio più adatta all'installazione.

## Spostamento verticale dell'obiettivo di proiezione

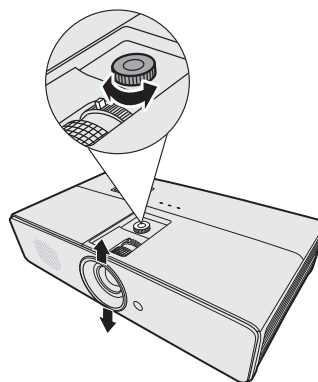
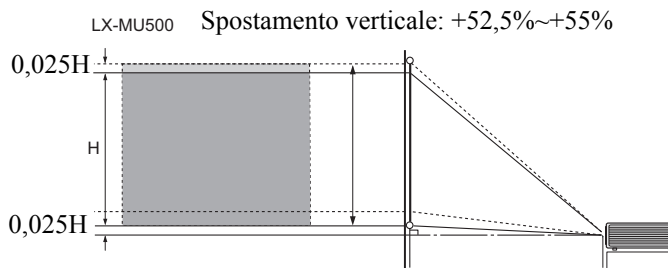
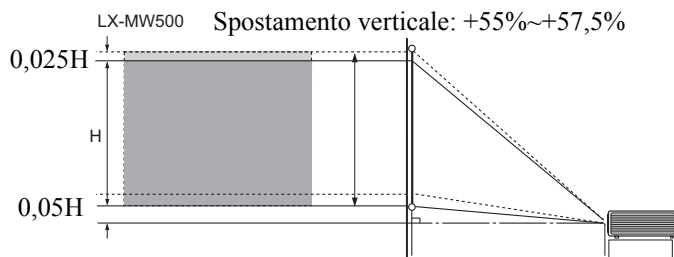
Il comando di spostamento verticale dell'obiettivo garantisce flessibilità per l'installazione del proiettore. Permette il posizionamento del proiettore leggermente al di sopra o al di sotto del livello superiore delle immagini proiettate.

Usare il ghiera per spostare l'obiettivo di proiezione in avanti o indietro entro l'intervallo consentito in relazione alla posizione desiderata dell'immagine.

### Per usare la ghiera per il posizionamento dell'obiettivo:

Ruotare la ghiera per regolare la posizione dell'immagine proiettata.

Portata di regolazione della posizione dell'obiettivo



- **Non stringere eccessivamente la ghiera.**
- **La regolazione della posizione dell'obiettivo non sarà visibile in immagini con qualità degradata.**

# Collegamento

Quando si collega qualsiasi sorgente di segnale al proiettore, effettuare le seguenti operazioni:

1. Spegnerne l'apparecchiatura prima di effettuare qualsiasi collegamento.
2. Utilizzare i cavi di segnale corretti per ciascuna sorgente.
3. Inserire saldamente i cavi.

- ☞ **Consultare il manuale d'uso per ciascun dispositivo per conoscere i dettagli sui collegamenti.**
- **Contattare il rivenditore per i dettagli sui collegamenti.**
- **Nei collegamenti mostrati qui sotto, alcuni cavi possono non essere stati inclusi col proiettore. È possibile acquistare tali cavi nei negozi di elettronica.**

## Collegamento di un computer o di un monitor

### Collegamento di un computer

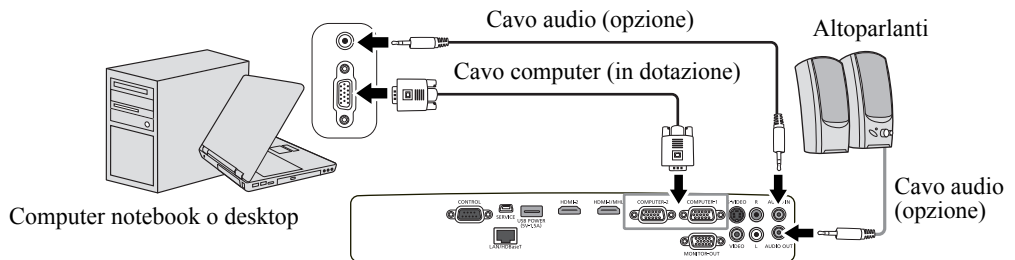
Il proiettore è dotato di un terminale di ingresso PC che consente il collegamento a computer IBM® compatibili e Macintosh®. Per il collegamento ai computer Macintosh, è necessario disporre di un adattatore Mac.

#### Per collegare il proiettore a un computer notebook o desktop:

1. Collegare un'estremità del cavo Computer in dotazione a un terminale di uscita D-Sub del computer.
2. Collegare l'altra estremità del cavo Computer al terminale di ingresso segnale **COMPUTER-1** o **COMPUTER-2** del proiettore.
3. Se si desidera utilizzare l'altoparlante del proiettore durante le presentazioni, collegare un'estremità del cavo audio compatibile al terminale di uscita audio del computer e l'altra estremità al terminale **AUDIO IN** del proiettore.
4. È anche possibile collegare un'estremità di un altro cavo audio compatibile al terminale **AUDIO OUT** del proiettore e l'altra estremità agli altoparlanti esterni (non in dotazione).

Dopo aver collegato il cavo, l'audio può essere regolato tramite i menu OSD (On-screen display) del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione dell'audio" a pagina 48](#).

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



- ☞ **Molti notebook non attivano le porte video esterne quando vengono collegati a un proiettore. Di solito una combinazione di tasti, ad esempio FN + F3 o CRT/LCD, attiva o disattiva lo schermo esterno. Individuare il tasto funzione con l'etichetta CRT/LCD o il simbolo del monitor sul notebook. Premere contemporaneamente questo tasto e il tasto FN. Per informazioni sulle combinazioni dei tasti del notebook, consultare la relativa documentazione.**

- **Quando viene utilizzato un cavo Computer lungo al posto di quello in dotazione, l'immagine potrebbe non essere proiettata correttamente.**
- **Alcuni computer richiedono il collegamento di ulteriori connettori o adattatori uscita RGB analogica al proiettore.**

## Collegamento di un monitor

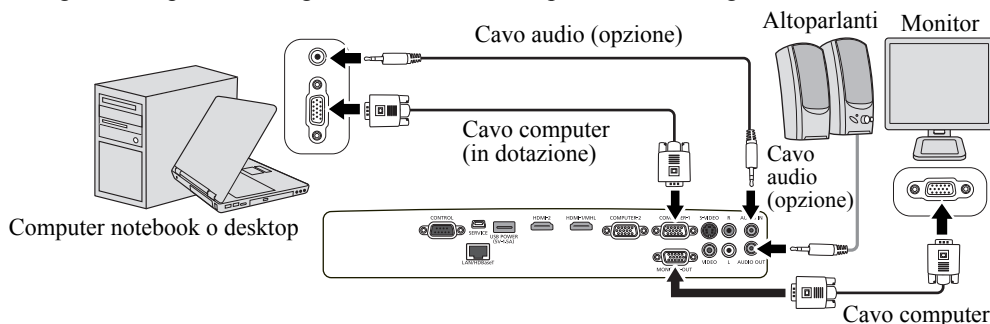
Se si desidera visualizzare la presentazione su un monitor oppure su uno schermo, è possibile collegare il jack di uscita del segnale **MONITOR-OUT** sul proiettore a un monitor esterno.

### Collegare il proiettore a un monitor:

1. Collegare un'estremità del cavo Computer in dotazione a un terminale di uscita D-Sub del computer.
2. Collegare l'altra estremità del cavo Computer al terminale di ingresso segnale **COMPUTER-1** del proiettore.
3. Prendere un altro cavo Computer ed collegare un'estremità al monitor e l'altra estremità al terminare di uscita **MONITOR-OUT** del proiettore.
4. Se si desidera utilizzare l'altoparlante del proiettore durante le presentazioni, collegare un'estremità del cavo audio compatibile al terminale di uscita audio del computer e l'altra estremità al terminale **AUDIO IN** del proiettore.
5. È anche possibile collegare un'estremità di un altro cavo audio compatibile al terminale **AUDIO OUT** del proiettore e l'altra estremità agli altoparlanti esterni (non in dotazione).

Dopo aver collegato il cavo, l'audio può essere regolato tramite i menu OSD (On-screen display) del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere "[Regolazione dell'audio](#)" a pagina 48.

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



👉 Le immagini potrebbero non essere visualizzate correttamente in relazione al tipo di segnale di ingresso e il tipo di cavo.

## Collegamento di dispositivi di sorgente video

È possibile collegare il proiettore a vari dispositivi sorgente dotati di una delle seguenti prese di uscita:

- HDMI/MHL
- Component Video
- S-VIDEO
- Video (composite)

È sufficiente collegare il proiettore al dispositivo della sorgente video utilizzando uno dei metodi sopra indicati. Tuttavia, ciascuno di essi offre un livello di qualità video diverso. La scelta del metodo dipende essenzialmente dalla presenza dei terminali corrispondenti sul proiettore e sul dispositivo sorgente, come descritto di seguito:

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) supporta la trasmissione di dati video non compressi tra dispositivi compatibili come sintonizzatori DTV, lettori DVD e schermi su un unico cavo. Fornisce una visualizzazione digitale pura. Per informazioni su come collegare il proiettore a un dispositivo HDMI, vedere "[Collegamento a un dispositivo HDMI](#)" a pagina 29.

Se sui dispositivi in uso sono disponibili terminali Component Video nativi per uscite di lettori DVD e sintonizzatori TV digitali, questo metodo di collegamento è sicuramente migliore rispetto al metodo Video (composite). Per informazioni su come collegare il proiettore a un dispositivo Component Video, vedere "[Collegamento di un dispositivo di sorgente Component Video](#)" a pagina 30.

Se il dispositivo della sorgente video dispone di entrambi i terminali di uscita Video Composite e S-Video, si consiglia di utilizzare l'opzione S-Video. Per informazioni su come collegare il proiettore a un dispositivo S-Video, vedere "[Collegamento di un dispositivo di sorgente S-Video](#)" a pagina 31.

Se sul dispositivo di origine video sono presenti solo terminali di uscita video composite, collegare l'ingresso Video composite. Per informazioni su come collegare il proiettore a un dispositivo Video composite, vedere ["Collegamento di un dispositivo di sorgente Video Composite"](#) a pagina 32.

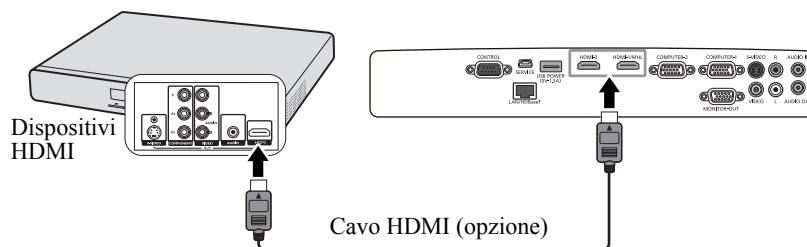
## Collegamento a un dispositivo HDMI

È necessario utilizzare un cavo HDMI quando si effettua il collegamento tra il proiettore e i dispositivi HDMI.

### Per collegare il proiettore a un dispositivo HDMI:

1. Prendere un cavo HDMI e collegare un'estremità al terminale di uscita HDMI del dispositivo video.
2. Collegare l'altra estremità del cavo al terminale di ingresso **HDMI-1/MHL** o **HDMI-2** sul proiettore.

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



Quando vengono collegati il proiettore e un dispositivo HDMI (ad esempio un lettore DVD) utilizzando il terminale HDMI, il colore nero potrebbe apparire più scuro e profondo, in relazione al tipo di dispositivo collegato.

- Dipende dall'impostazione del livello del nero del dispositivo collegato. Per trasferire in modo digitale i dati dell'immagine sono disponibili due metodi, nei quali vengono impiegate diverse impostazioni per il livello del nero. Tuttavia, le specifiche di uscita dei segnali dai diversi lettori DVD, dipendono dal tipo di metodo di trasferimento digitale dei dati usato.

- Alcuni lettori DVD sono dotati di una funzione che consente di cambiare il metodo di uscita dei segnali digitali. Quando il lettore DVD è dotato di questa funzione, impostarlo come segue.

**ESPANDI o MIGLIORE -> NORMALE**

- Per informazioni, consultare il Manuale utente del lettore DVD.

- Quando si passa all'ingresso HDMI, per 1 secondo, i colori dell'immagine proiettata potrebbero essere errati. Non si tratta di un malfunzionamento del prodotto.

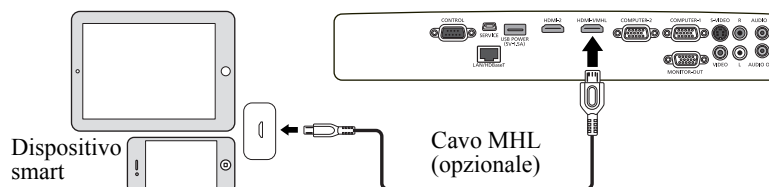
## Collegamento di un dispositivo smart compatibile con MHL

È necessario usare un cavo MHL per eseguire un collegamento tra il proiettore e i dispositivi smart.

### Per collegare il proiettore a un dispositivo smart.

1. Prendere un cavo MHL e collegare un'estremità al terminale di uscita MHL del dispositivo smart.
2. Collegare l'altra estremità del cavo al terminale di ingresso **HDMI-1/MHL** sul proiettore.

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



Quando viene collegato un dispositivo smart compatibile con MHL e il segnale di ingresso è HDMI/MHL, sono disponibile sul proiettore e sul telecomando alcuni pulsanti per il controllo del dispositivo smart. Per ulteriori informazioni, vedere ["Comandi e funzioni"](#) a pagina 16.



- Usare un cavo MHL (disponibile in commercio) e un adattatore di conversione MHL-HDMI (disponibile in commercio) che soddisfino lo standard MHL. Utilizzando elementi non conformi, potrebbe non essere possibile proiettare l'immagine o il dispositivo collegato potrebbe non funzionare correttamente o generare calore.
- Le immagini potrebbero non essere visualizzate correttamente in relazione al tipo di dispositivo collegato e alle impostazioni.
- Il funzionamento potrebbe essere diverso o le operazioni specifiche non eseguite quando vengono utilizzati i controlli sul proiettore e il controller remoto, in relazione al dispositivo collegato.
- Utilizzando un adattatore di conversione MHL-HDMI (disponibile in commercio), il dispositivo collegato non può essere utilizzato mediante i controlli sul proiettore e il controller remoto.
- Se le immagini non vengono visualizzate correttamente, scollegare e ricollegare il cavo MHL.
- Il funzionamento non è garantito per tutti i dispositivi collegati.

## Collegamento di un dispositivo di sorgente Component Video

Controllare se il dispositivo della sorgente video dispone di prese di uscita Component Video inutilizzate:

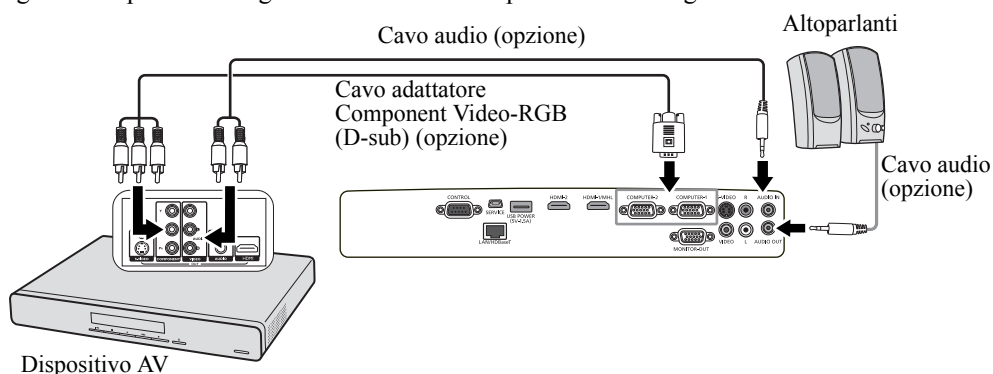
- In questo caso, è possibile attenersi alla procedura riportata di seguito.
- In caso contrario, è necessario riconsiderare il metodo da utilizzare per collegare il dispositivo.

### Per collegare il proiettore a un dispositivo di sorgente Component Video:

1. Collegare un'estremità del cavo adattatore Component Video-RGB (D-Sub) con 3 connettori di tipo RCA alle prese di uscita Component Video del dispositivo di sorgente video. Inserire le spine nelle prese di colore corrispondente; verde con verde, blu con blu e rosso con rosso.
2. Collegare l'altra estremità del cavo adattatore Component Video-RGB (D-Sub), (con un connettore di tipo D-Sub) al terminale **COMPUTER-1** o **COMPUTER-2** del proiettore.
3. Se si desidera utilizzare l'altoparlante del proiettore durante le presentazioni, collegare un'estremità del cavo audio compatibile al terminale di uscita audio del computer e l'altra estremità al terminale **AUDIO IN** del proiettore.
4. È anche possibile collegare un'estremità di un altro cavo audio compatibile al terminale **AUDIO OUT** del proiettore e l'altra estremità agli altoparlanti esterni (non in dotazione).

Dopo aver collegato il cavo, l'audio può essere regolato tramite i menu OSD (On-screen display) del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere "[Regolazione dell'audio](#)" a pagina 48.

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



Se l'immagine video selezionata non viene visualizzata dopo l'accensione del proiettore pur avendo selezionato la sorgente video corretta, verificare che il dispositivo sorgente sia acceso e funzioni correttamente. Verificare inoltre che i cavi di segnale siano stati collegati correttamente.

## Collegamento di un dispositivo di sorgente S-Video

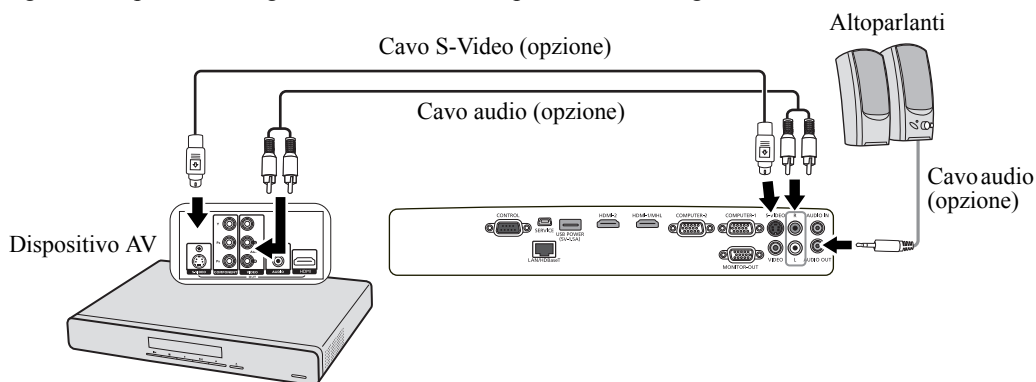
Controllare se il dispositivo di sorgente Video dispone di un terminale di uscita S-Video inutilizzato:

- In questo caso, è possibile attenersi alla procedura riportata di seguito.
- In caso contrario, è necessario riconsiderare il metodo da utilizzare per collegare il dispositivo.

### Per collegare il proiettore a un dispositivo di sorgente S-Video:

1. Collegare un'estremità del cavo S-Video al terminale di uscita S-Video del dispositivo di sorgente video.
  2. Quindi collegare l'altra estremità del cavo S-Video al terminale **S-VIDEO** sul proiettore.
  3. Se si desidera utilizzare l'altoparlante del proiettore durante le presentazioni, collegare un'estremità del cavo audio compatibile al terminale di uscita audio del computer e l'altra estremità al terminale **L/R** del proiettore.
  4. È anche possibile collegare un'estremità di un altro cavo audio compatibile al terminale **AUDIO OUT** del proiettore e l'altra estremità agli altoparlanti esterni (non in dotazione).
- Dopo aver collegato il cavo, l'audio può essere regolato tramite i menu OSD (On-screen display) del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere "[Regolazione dell'audio](#)" a pagina 48.

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



- ☞ • **Se l'immagine video selezionata non viene visualizzata dopo l'accensione del proiettore pur avendo selezionato la sorgente video corretta, verificare che il dispositivo sorgente sia acceso e funzioni correttamente. Verificare inoltre che i cavi di segnale siano stati collegati correttamente.**
- **Se è già stato stabilito un collegamento Component Video tra il proiettore e questo dispositivo di sorgente S-Video, non è necessario collegare il dispositivo utilizzando un collegamento S-Video in quanto si tratterebbe di una seconda connessione non necessaria e con immagini di qualità scadente. Per ulteriori informazioni vedere "[Collegamento di dispositivi di sorgente video](#)" a pagina 28.**
- **Non collegare due segnali come ad esempio Video e HDMI a un solo dispositivo di uscita.**

## Collegamento di un dispositivo di sorgente Video Composite

Controllare il dispositivo della sorgente video per determinare se dispone di prese di uscita Video Composite inutilizzate:

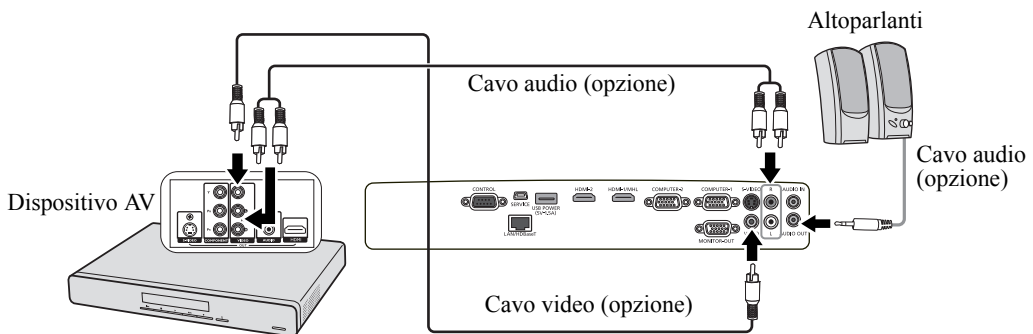
- In questo caso, è possibile attenersi alla procedura riportata di seguito.
- In caso contrario, è necessario riconsiderare il metodo da utilizzare per collegare il dispositivo.

### Per collegare il proiettore a un dispositivo di sorgente Video composite:

1. Collegare un'estremità del cavo Video composite al terminale di uscita Video del dispositivo di sorgente video.
2. Quindi collegare l'altra estremità del cavo Video al terminale **VIDEO** sul proiettore.
3. Se si desidera utilizzare l'altoparlante del proiettore durante le presentazioni, collegare un'estremità del cavo audio compatibile al terminale di uscita audio del computer e l'altra estremità al terminale **L/R** del proiettore.
4. È anche possibile collegare un'estremità di un altro cavo audio compatibile al terminale **AUDIO OUT** del proiettore e l'altra estremità agli altoparlanti esterni (non in dotazione).

Dopo aver collegato il cavo, l'audio può essere regolato tramite i menu OSD (On-screen display) del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione dell'audio" a pagina 48](#).

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



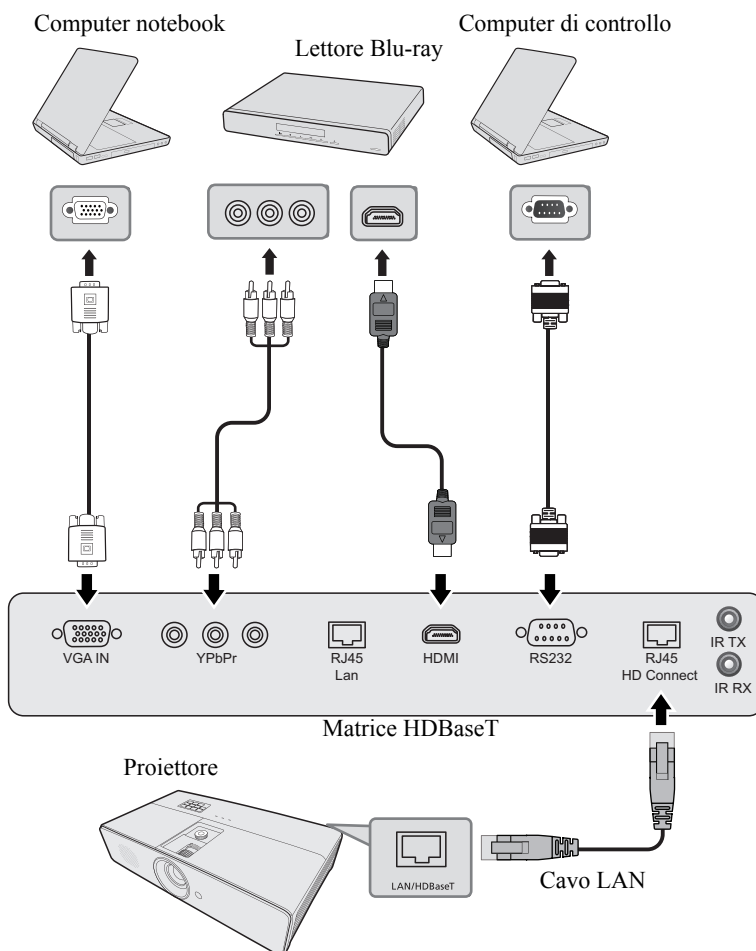
- ☞ Se l'immagine video selezionata non viene visualizzata dopo l'accensione del proiettore pur avendo selezionato la sorgente video corretta, verificare che il dispositivo sorgente sia acceso e funzioni correttamente. Verificare inoltre che i cavi di segnale siano stati collegati correttamente.
- Se non è possibile utilizzare ingressi Video Component e S-Video, è sufficiente collegare il dispositivo utilizzando un collegamento video Composite. Vedere ["Collegamento di dispositivi di sorgente video" a pagina 28](#) per ulteriori dettagli.
- Non collegare due segnali come ad esempio Video e HDMI a un solo dispositivo di uscita.



## Collegamento di più sorgenti tramite HDBaseT

HDBaseT è uno standard di connettività che unisce il video digitale HD, audio, Ethernet e vari segnali di controllo. Tali segnali sono trasmessi mediante un cavo CAT5e (o superiore) a una distanza di fino a 100 metri. Con l'uso della matrice di commutazione HDBaseT (disponibile in commercio), è possibile collegare più sorgenti al proiettore mediante un collegamento HDBaseT.

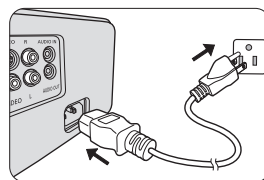
- **Quando viene collegato un cavo RJ45, evitare che il cavo si attorcigli poiché si potrebbe verificare la perdita o l'interruzione del segnale.**
- **L'illustrazione di seguito è solo per riferimento, la disposizione effettiva potrebbe variare.**



- **Usare un cavo LAN schermato con classificazione CAT5e o superiore.**
- **La distanza massima di trasmissione è 100 m.**
- **Tuttavia, la distanza massima di trasmissione potrebbe essere inferiore in alcuni ambienti.**
- **Non usare un cavo LAN quando attorcigliato.**
- **L'inserimento o rimozione del cavo LAN durante la proiezione può causare disturbi.**
- **Non è garantita la connettività con tutti i trasmettitori HDBaseT disponibili sul mercato.**
- **Alcuni trasmettitori HDBaseT potrebbero non essere in grado di eseguire correttamente la proiezione quando utilizzati per collegare l'apparecchiatura sorgente al proiettore.**
- **I comandi non possono essere ricevuti tramite HDBaseT quando il proiettore è in modalità standby.**

## Avvio del proiettore

1. Inserire un'estremità del cavo di alimentazione nel proiettore e l'altra in una presa a parete. Premere l'interruttore per attivare la presa sulla parete (ove applicabile). Verificare che **POWER (Spia alimentazione)** sul proiettore lampeggi in arancione dopo che è stata applicata l'alimentazione.

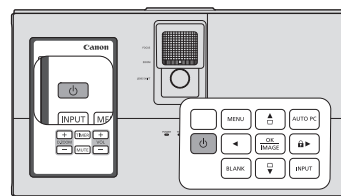


- ⚠ **Chiedere all'installatore di fornire un interruttore dotato di messa a terra. Quando il proiettore non viene utilizzato, assicurarsi di spegnere l'alimentazione principale utilizzando l'interruttore.**
- **Utilizzare con il dispositivo esclusivamente accessori originali (p.e. cavo di alimentazione) per evitare situazioni pericolose ad esempio folgorazioni e incendio.**
- **Per garantire sicurezza nel caso di problemi con il proiettore, usare una presa elettrica dotata di interruttore di messa a terra per fornire l'alimentazione al proiettore. Se non si possiede questo tipo di presa, chiedere al fornitore di installarla.**

2. Premere **POWER** sul proiettore o sul telecomando per avviare il proiettore. **POWER (Spia alimentazione)** lampeggia di verde e resta verde quando il proiettore è acceso.

La procedura di avvio dura circa 30 secondi. Nell'ultima fase di avvio, viene proiettata una schermata di avvio.

Se necessario, ruotare l'anello di messa a fuoco per regolare la nitidezza dell'immagine.



- ☞ **Se il proiettore è ancora caldo a causa di un'attività precedente, vengono attivate le ventole di raffreddamento per circa 90 secondi prima dell'accensione della lampada.**

- **Per mantenere la durata della lampada, una volta acceso il proiettore, attendere almeno 5 minuti prima di spegnerlo.**
- **Una volta premuto **POWER**, si potrebbe verificare lo sfarfallio dell'immagine prima che la lampada si stabilizzi. Non si tratta di un malfunzionamento del prodotto.**

3. Se il proiettore viene acceso per la prima volta, selezionare la lingua per l'OSD seguendo le istruzioni su schermo.
4. Se viene richiesta una password, premere i tasti freccia per immettere una password a sei cifre. Per ulteriori informazioni, vedere "[Utilizzo della funzione password](#)" a pagina 36.
5. Accendere tutte le apparecchiature collegate.
6. Il proiettore avvia la ricerca dei segnali di ingresso. Nell'angolo superiore sinistro dello schermo viene visualizzato il segnale di ingresso corrente sottoposto a scansione. Se il proiettore non rileva un segnale valido, il messaggio '**Nessun segnale**' rimane visualizzato finché il proiettore non rileva un segnale di ingresso. È inoltre possibile premere il tasto **INPUT** sul proiettore o sul telecomando per selezionare il segnale di ingresso desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere "[Commutazione del segnale di ingresso](#)" a pagina 38.

Please select language		
English	한국어	Nederlands
Français	Svenska	Română
Deutsch	Türkçe	Norsk
Italiano	Čeština	Dansk
Español	Português	Polski
Русский	ไทย	Қазақстан
繁體中文	Suomi	Tiếng Việt
简体中文	Magyar	
日本語	हिन्दी	

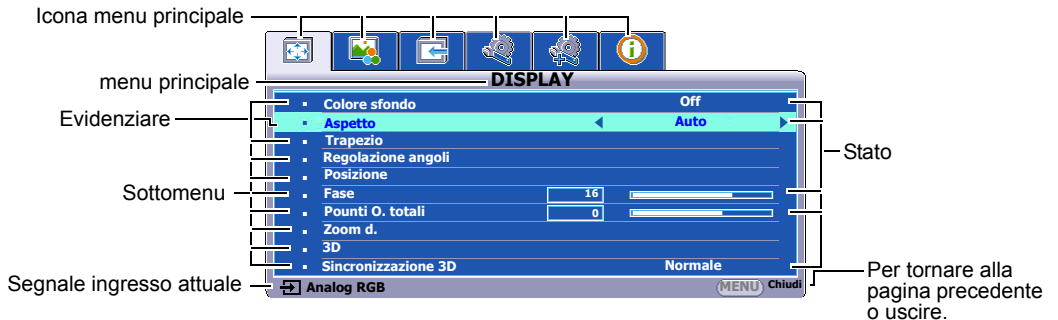
Press OK to Confirm, MENU to leave

- ☞ **Se la frequenza/risoluzione del segnale di ingresso supera il campo d'azione del proiettore, viene visualizzato il messaggio '**Fuori campo**' sullo schermo. Passare a un segnale di ingresso compatibile con la risoluzione del proiettore oppure impostare un valore più basso per il segnale di ingresso. Per ulteriori informazioni, vedere "[Tabella dei tempi](#)" a pagina 81.**

# Uso dei menu

Il proiettore è dotato di menu OSD (On-Screen Display) che consentono di effettuare regolazioni e selezionare varie impostazioni.

Di seguito è disponibile una panoramica del menu OSD.

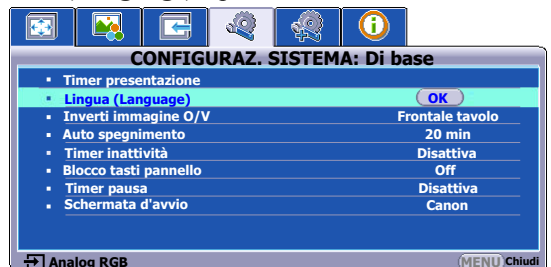


Di seguito viene illustrato come impostare la lingua dell'OSD.

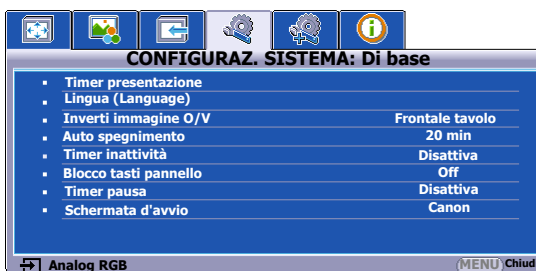
1. Premere **MENU** sul proiettore o sul telecomando per attivare il menu OSD.



3. Premere **▼** per evidenziare **Lingua (Language)** e premere **OK/IMAGE**.



2. Usare **◀/▶** per evidenziare il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base**.



4. Premere **◀/▲/▼/▶** per selezionare la lingua preferita e premere **OK/IMAGE**.
5. Premere **MENU** sul proiettore o sul telecomando per uscire e salvare le impostazioni.

## Utilizzo della funzione password

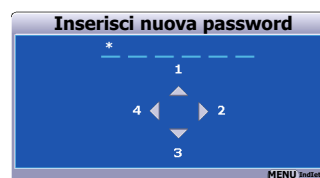
Per motivi di sicurezza e per impedire l'uso agli utenti non autorizzati, è possibile impostare una password di sicurezza. È possibile configurare la password dal menu OSD (On-Screen Display). Per informazioni sull'uso del menu OSD (On-Screen Display), vedere ["Uso dei menu" a pagina 35](#).

☞ **Se si attiva la funzione di blocco accensione, dimenticarsi la password rappresenta un problema. Se necessario, stampare questo manuale, scrivere la password utilizzata al suo interno e conservarlo in un luogo sicuro nel caso sia necessario controllare la password in futuro.**

### Impostazione della password

☞ **Dopo aver impostato la password, è necessario inserirla ogni volta che si desidera utilizzare il proiettore.**

1. Aprire il menu OSD ed andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostaz. protezione**. Premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la pagina **Impostaz. protezione**.
2. Evidenziare **Blocco accensione** e selezionare **On** premendo ◀/▶.
3. Come indicato nella figura a destra, i quattro tasti freccia (▲, ▶, ▼, ◀) rappresentano rispettivamente 4 cifre (1, 2, 3, 4). In relazione alla password che si desidera impostare, premere i tasti freccia per inserire la password a sei cifre.
4. Immettere nuovamente la password per confermare.  
Dopo l'impostazione, il menu OSD torna alla pagina **Impostaz. protezione**.

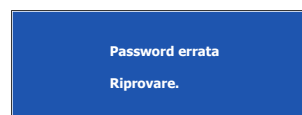


☞ **Le cifre inserite vengono visualizzate sullo schermo come asterischi. Annotare la password e conservarla in un luogo sicuro per usi futuri.**

5. Per uscire dal menu OSD, premere **MENU**.

### Se si è dimenticata la password

Se è stata attivata la funzione password, verrà chiesto di inserire la password di sei cifre ogni volta che si accende il proiettore. Se viene inserita la password errata, viene visualizzato per tre secondi un messaggio di errore simile a quello riportato nella figura a destra e, successivamente, il messaggio **'INPUT PASSWORD'**. È possibile effettuare un secondo tentativo inserendo un'altra password a sei cifre oppure, se la password non è stata registrata nel manuale ed è stata dimenticata, è possibile ripristinare la funzione password. Per ulteriori informazioni, vedere ["Ripristino della funzione password" a pagina 36](#).



Se si inserisce una password errata 5 volte di seguito, il proiettore si spegne automaticamente.

### Ripristino della funzione password

1. Spegner il proiettore. Per ulteriori informazioni vedere ["Spegnimento del proiettore" a pagina 49](#).
2. Scollegare il cavo di alimentazione.
3. Tenere premuto **MENU** e ▶ **Destra** sul proiettore fino a quando non è stato collegato il cavo di alimentazione, non appena **POWER (Spia alimentazione)** si spegne.
4. A questo punto la funzione password è stata ripristinata e **Blocco accensione** è **Off**. È possibile accendere il proiettore senza dover inserire una password. È inoltre possibile attivare la funzione di blocco accensione durante l'impostazione della password per la prima volta. Per ulteriori informazioni vedere ["Impostazione della password" a pagina 36](#).

---

## Modifica della password

1. Aprire il menu OSD ed andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostaz. protezione > Modifica password**.
2. Premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzato il messaggio **'INSERISCI PASSWORD ATTUALE'**.
3. Inserire la vecchia password.
  - Se la password è corretta, viene visualizzato un altro messaggio **'INSERISCI NUOVA PASSWORD'**.
  - Se la password non è corretta, viene visualizzato per tre secondi un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio **'INSERISCI PASSWORD ATTUALE'** per un secondo tentativo. Premere il pulsante **MENU** per annullare la modifica o inserire un'altra password.
4. Inserire una nuova password.


 **Le cifre inserite vengono visualizzate sullo schermo come asterischi. Annotare la password e conservarla in un luogo sicuro per usi futuri.**

5. Immettere nuovamente la password per confermare.
6. L'assegnazione della nuova password al proiettore è riuscita. Alla successiva accensione del proiettore, inserire la nuova password.
7. Per uscire dal menu OSD, premere **MENU**.

## Disattivazione della funzione password

Per disattivare la protezione con password, andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostaz. protezione > Blocco accensione** dopo aver aperto il menu OSD. Selezionare **Off** premendo **◀/▶**. Viene visualizzato il messaggio **'INPUT PASSWORD'**. Inserire la password attuale.

- Se la password è corretta, il menu OSD torna alla pagina **Impostaz. protezione** con **'Off'** visualizzato nella riga di **Blocco accensione**. Alla successiva accensione del proiettore, non è necessario inserire la password.
- Se la password non è corretta, viene visualizzato per tre secondi un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio **'INPUT PASSWORD'** per un secondo tentativo. Premere il pulsante **MENU** per annullare la modifica o inserire un'altra password.

 **Anche se la funzione password è disattivata, è necessario conservare la vecchia password se si desidera riattivare la funzione tramite l'inserimento della vecchia password.**

## Commutazione del segnale di ingresso

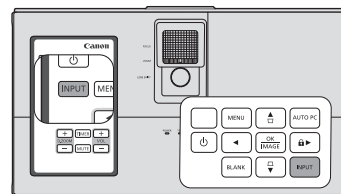
Il proiettore può essere collegato contemporaneamente a più apparecchiature. Tuttavia, è possibile visualizzare solo un'apparecchiatura alla volta.

Assicurarsi che la funzione **Ricerca automatica** nel menu **INSERIMENTO** sia su **On** (impostazione predefinita per il proiettore) se si desidera che il proiettore esegua la ricerca del segnale automaticamente.

È anche possibile scorrere manualmente i segnali in ingresso disponibili.

1. Premere **INPUT** sul proiettore o sul telecomando. Viene visualizzata la barra per la selezione della sorgente.
2. Premere **▲/▼** finché non viene selezionato il segnale desiderato e premere **OK/IMAGE**.

Una volta rilevata, le informazioni sulla sorgente selezionata vengono visualizzate sullo schermo per alcuni secondi. Se più di un apparecchiatura è collegata con il proiettore, ripetere le operazioni 1-2 per cercare un nuovo segnale.



	Computer1
	Computer2
	HDMI1/MHL
	HDMI2
	Video
	S-Video
	HDBaseT

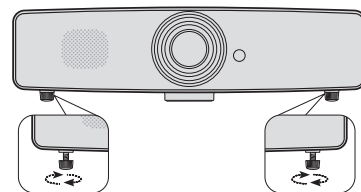
- **Il livello di luminosità dell'immagine proiettata cambia di conseguenza quando si passa da un segnale di ingresso all'altro. In genere, le presentazioni di dati "PC" (grafica), che utilizzano principalmente immagini statiche, sono più luminose rispetto alle presentazioni "Video" che utilizzano immagini in movimento (filmati).**
- **Il tipo di segnale di ingresso influisce sulle opzioni disponibili per Modalità immagine. Per ulteriori informazioni vedere ["Selezione di una modalità immagine" a pagina 43.](#)**
- **La risoluzione di visualizzazione originale di questo proiettore è in formato 16:10. Per ottenere i migliori risultati di visualizzazione dell'immagine, si deve selezionare ed utilizzare un segnale di ingresso che trasmette a questa risoluzione. Le altre risoluzioni saranno adattate dal proiettore a seconda dell'impostazione 'rapporto', che potrebbe provocare la distorsione dell'immagine o perdita di nitidezza. Per ulteriori informazioni, vedere ["Selezione del rapporto" a pagina 41.](#)**

# Regolazione dell'immagine proiettata

## Regolazione dell'angolo di proiezione

Il proiettore è dotato di 2 piedini di regolazione. I piedini consentono di regolare l'altezza dell'immagine e l'angolo di proiezione. Per regolare il proiettore, avvitarlo il piedino di regolazione per definire con precisione l'angolo orizzontale. Per ritrarre il piedino, avvitarlo il piedino di regolazione posteriore nella direzione contraria.

Se il proiettore non è collocato su una superficie piana oppure lo schermo e il proiettore non sono paralleli, l'immagine proiettata assume una forma trapezoidale. Per risolvere questo problema, vedere "[Correzione della distorsione trapezoidale](#)" a pagina 40 per maggiori informazioni.



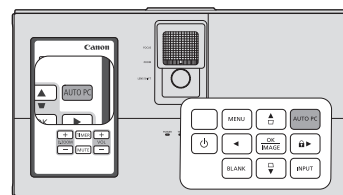
- ⚠️ • **Non guardare nell'obiettivo del proiettore quando la lampada è accesa. La luce della lampada può provocare danni alla vista.**
- **Fare attenzione quando si avvista il pulsante di regolazione poiché chiude l'apertura da cui fuoriesce l'aria calda.**

## Regolazione automatica dell'immagine

In alcuni casi, potrebbe essere necessario ottimizzare manualmente la qualità dell'immagine. A tale scopo, premere **AUTO PC** sul proiettore o sul telecomando. Entro 3 secondi, la funzione di regolazione automatica intelligente incorporata modifica le impostazioni di frequenza e clock per garantire una qualità ottimale dell'immagine.

Le informazioni sulla sorgente in uso vengono visualizzate nell'angolo superiore sinistro dello schermo per 3 secondi.

- ☞ • **Quando si utilizza la funzione AUTO PC, lo schermo è vuoto.**
- **Questa funzione è disponibile solo quando viene selezionato un segnale da PC (RGB analogico).**



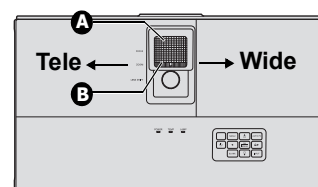
## Regolazione delle dimensioni e della nitidezza dell'immagine

Per la regolazione delle dimensioni ai valori desiderati, è necessario spostare il prodotto a una distanza di proiezione adeguata a causa del basso rapporto di Zoom. Seguire le procedure per l'installazione e la regolazione.

La messa a fuoco sarà disattiva una volta regolato lo zoom, assicurarsi di regolare nuovamente la messa a fuoco. Se l'immagine è molto sfocata, la regolazione della messa a fuoco per rendere l'immagine più nitida cambierà l'immagine proiettata. Ripetere le regolazioni di zoom e messa a fuoco, se necessario.

Nell'immagine di destra, (A) anello di messa a fuoco, (B) anello zoom

1. Regolare lo zoom. (usando l'anello dello zoom (B))
2. Per distanze ridotte/schermi grandi, ruotare completamente l'anello sulla posizione Wide. Per grandi distanze/schermi piccoli, ruotare completamente l'anello sulla posizione Tele.
3. Regolare la messa a fuoco. (usando l'anello di messa a fuoco (A))
4. Spostare avanti o indietro il prodotto per regolare la dimensione dello schermo.
5. Se necessario, regolare nuovamente la messa a fuoco.

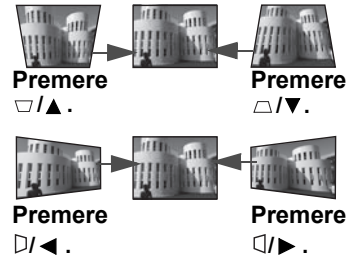
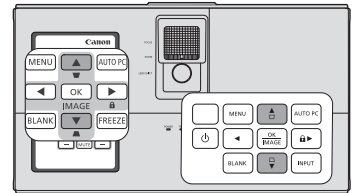


## Correzione della distorsione trapezoidale

Per distorsione trapezoidale si intende la situazione in cui l'immagine proiettata assume la forma di un trapezio a causa della proiezione angolata.

Per eliminare il problema, oltre a regolare l'altezza del proiettore, è necessario correggerla manualmente seguendo uno dei passaggi indicati di seguito.

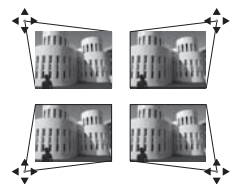
- Premere  $\square/\triangle$  sul proiettore o sul telecomando per visualizzare la pagina di correzione Trapezio. Premere  $\square$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte superiore dell'immagine. Premere  $\triangle$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte inferiore dell'immagine. Premere  $\sqsupset$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte sinistra dell'immagine. Premere  $\sqsubset$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte destra dell'immagine.
- Usando il menu OSD
  1. Premere **MENU** quindi premere  $\blacktriangleleft/\blacktriangleright$  finché non viene evidenziato il menu **DISPLAY**.
  2. Premere  $\blacktriangledown$  per evidenziare **Trapezio** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la pagina connessione **Trapezio**.
  3. Premere  $\square$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte superiore dell'immagine o premere  $\triangle$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte inferiore dell'immagine. Premere  $\blacktriangleleft$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte sinistra dell'immagine. Premere  $\blacktriangleright$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte destra dell'immagine.
- È possibile correggere la distorsione trapezoidale verticale e orizzontale. Tuttavia, l'intervallo di regolazione è limitato in alcune correzioni.
- Quando viene eseguita la regolazione trapezio, viene indicato il valore della regolazione. Notare che questo valore non indica l'angolo di proiezione.
- L'intervallo di regolazione consentito nella regolazione trapezio varia in relazione alle condizioni di installazione.
- Le immagini proiettate potrebbero non avere una forma rettangolare regolare o avere un rapporto 4:3, in relazione alle condizioni di installazione del proiettore e dello schermo.
- Una volta eseguita la regolazione del trapezio, la risoluzione si riduce. Inoltre, potrebbero apparire delle strisce o delle linee rette potrebbero apparire curve e formare immagini dall'aspetto inconsueto. Ciò non è dovuto ad un malfunzionamento del prodotto.
- Durante la correzione trapezio potrebbero comparire dei disturbi sullo schermo a causa del tipo di segnale video proiettato e dai valori di impostazione della regolazione trapezio. In questi casi, impostare i valori di regolazione del trapezio in un intervallo che consenta la visualizzazione dell'immagine senza disturbi.
- Una volta eseguita la regolazione trapezio l'immagine potrebbe non essere visualizzata correttamente a causa del tipo di segnale in ingresso.



## Correzione della distorsione dell'angolo

Questa funzione consente di correggere ciascun angolo dell'immagine distorta per ottenere un'immagine perfettamente rettangolare. È possibile regolare manualmente i quattro angoli dell'immagine impostando i valori orizzontale e verticale.

1. Premere **MENU** quindi premere  $\blacktriangleleft/\blacktriangleright$  finché non viene evidenziato il menu **DISPLAY**.
2. Premere  $\blacktriangledown$  per evidenziare **Regolazione angoli** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la pagina connessione **Regolazione angoli**.
3. Premere  $\blacktriangleleft/\blacktriangle/\blacktriangledown/\blacktriangleright$  per selezionare un angolo e premere **OK/IMAGE**.





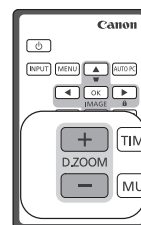
4. Premere ▲/▼ per regolare il valore verticale.
5. Premere ◀/▶ per regolare il valore orizzontale.
6. Una volta regolato un angolo, premere **MENU** per tornare alla pagina di correzione **Regolazione angoli**.
7. È possibile premere ◀/▲/▼/▶ per selezionare un altro angolo e ripetere il passaggio 4-7 per apportare altre regolazioni.

## Ingrandire e cercare dettagli

Se è necessario cercare i dettagli dell'immagine proiettata, ingrandire l'immagine. Usare i tasti freccia per navigare nell'immagine.

- Usando il telecomando
  1. Premere **D.ZOOM +/-** per visualizzare la barra dello zoom.\*\*
  2. Premere **D.ZOOM +** per ingrandire il centro dell'immagine. Premere il tasto ripetutamente finché non si raggiungono le dimensioni desiderate.\*\*
  3. Utilizzare i tasti freccia (▲, ▼, ◀, ▶) sul telecomando per navigare nell'immagine.
  4. Per ripristinare le dimensioni originali dell'immagine, premere **AUTO PC**. Si può anche premere il pulsante **D.ZOOM-**. Premendo nuovamente il tasto, l'immagine viene ulteriormente ridotta fino a tornare alle dimensioni originali.
- Usando il menu OSD
  1. Premere **MENU** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **DISPLAY**.
  2. Premere ▼ per evidenziare **D.ZOOM** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la Barra dello zoom.
  3. Ripetere le operazioni 2-4 nella sezione "Usando il telecomando". Oppure se si sta utilizzando il pannello di controllo del proiettore, continuare con le operazioni seguenti.
  4. Premere ripetutamente ▲ sul proiettore per ingrandire l'immagine alla dimensione desiderata.
  5. Per scorrere l'immagine, premere **OK/IMAGE** per passare alla modalità pan e premere le frecce direzionali (▲, ▼, ◀, ▶) per sfogliare l'immagine.
  6. Utilizzare i tasti freccia (▲, ▼, ◀, ▶) sul proiettore o sul telecomando per navigare nell'immagine.
  7. Per ridurre le dimensioni dell'immagine, premere **OK/IMAGE** per tornare alla funzionalità zoom +/-, e premere **AUTO PC** per ripristinare le dimensioni originali dell'immagine. Si può anche premere ripetutamente ▼ finché non vengono ripristinate le dimensioni originali dell'immagine.

\*\* Quando il proiettore e il computer sono collegati mediante USB, viene impostata la funzione (Pagina SU/Pagina GIÙ) che consente di utilizzare il computer dal controller remoto.



☞ **Si può navigare nell'immagine solo dopo aver ingrandito l'immagine. Si può ingrandire ulteriormente l'immagine mentre si cercano i dettagli.**

## Selezione del rapporto

Per 'rapporto' si intende il rapporto tra larghezza e altezza dell'immagine. La maggior parte delle TV analogiche e alcuni computer sono con rapporto 4:3 mentre TV digitale e DVD sono di solito con rapporto 16:9.

Con l'avvento dell'elaborazione del segnale digitale, i dispositivi di visualizzazione digitale come questo proiettore possono estendere e modificare l'uscita dell'immagine assegnandole proporzioni diverse rispetto al segnale dell'immagine.

Per cambiare il rapporto dell'immagine proiettata (indipendentemente dal formato della sorgente):

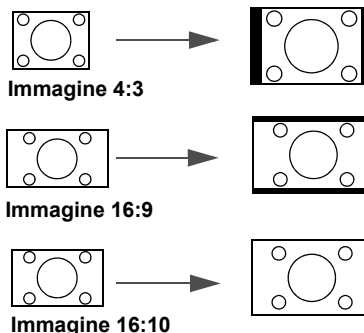
1. Premere **MENU** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **DISPLAY**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Aspetto**.

3. Premere ◀/▶ per selezionare un rapporto adatto al formato del segnale video e ai requisiti di visualizzazione.

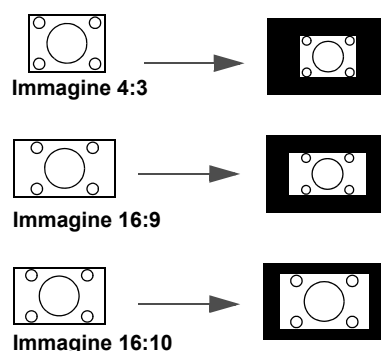
### Informazioni sul rapporto

☞ Nelle immagini sottostanti, le porzioni nere rappresentano le aree inattive mentre quelle bianche le aree attive. Il menu OSD può essere visualizzato in quest'area scura non utilizzata.

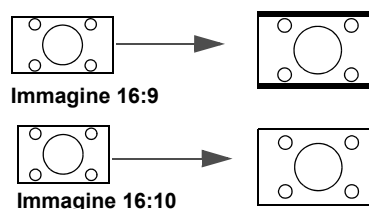
1. **Auto:** consente di modificare le proporzioni dell'immagine per adattarla alla larghezza orizzontale o verticale della risoluzione originale. È adatto quando si desidera utilizzare la maggior parte dello schermo senza alterare il formato dell'immagine.



2. **Reale:** L'immagine viene proiettata nella sua risoluzione originale, e ridimensionata per adattarsi all'area di visualizzazione. Per i segnali di ingresso con risoluzioni inferiori, le dimensioni dell'immagine proiettata saranno inferiori rispetto a un'immagine ridimensionata a schermo intero. È possibile regolare l'impostazione dello zoom per ridurre o aumentare la dimensione dell'immagine, se necessario. Una volta completate queste regolazioni, potrebbe essere necessario reimpostare la messa a fuoco del proiettore. Per i segnali in ingresso con risoluzioni elevate, l'immagine proiettata sarà ridimensionata in modo proporzionale per adattarsi alla risoluzione nativa del proiettore, nel senso della larghezza orizzontale o dell'altezza verticale.



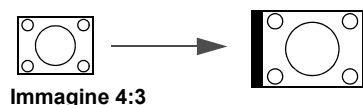
3. **16:10:** Consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:10. Si adatta maggiormente alle immagini già con rapporto di 16:10.



4. **16:9:** consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:9. Questa impostazione è particolarmente adatta per le immagini già con rapporto di 16:9, ad esempio TV ad alta definizione e film in DVD nel formato 16:9, poiché vengono visualizzate senza alterarne le proporzioni.



5. **4:3:** consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 4:3. Questa impostazione è particolarmente adatta per le immagini con rapporto 4:3, ad esempio TV a definizione standard e DVD in formato 4:3, poiché vengono visualizzate senza alterarne le proporzioni.



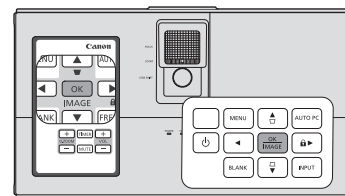
# Funzioni utili disponibili durante una presentazione

## Selezione di una modalità immagine

Il proiettore dispone di varie modalità immagine predefinite che è possibile selezionare in base all'ambiente operativo in uso e al tipo di immagine del segnale di ingresso.

Per selezionare la modalità di funzionamento desiderata, seguire una delle procedure indicate di seguito.

- Premere ripetutamente **OK/IMAGE** sul proiettore o sul telecomando fino a quando non viene selezionata la modalità desiderata.
- Andare al menu **IMMAGINE > Modalità immagine** e premere **◀/▶** per selezionare la modalità desiderata.



## Modalità immagine per i diversi tipi di segnale

Di seguito vengono riportate le modalità immagine disponibili per i diversi tipi di segnali.

1. Modalità **Presentazione**: Adatta per la proiezione di immagini con molto testo.
2. Modalità **Standard**: Adatta per la proiezione delle schermate del computer o immagini molto colorate (film), ecc.
3. Modalità **sRGB**: Adatta per la proiezione di foto da fotocamere digitali che supportano sRGB. Compatibile con lo standard sRGB.
4. Modalità **Film**: Adatta per la proiezione di immagini molto colorate (film).
5. Modalità **DICOM**: Adatta per la proiezione di immagini mediche (film).  
Il proiettore non è un monitor per la visualizzazione di immagini mediche. Non può essere utilizzato per la lettura di immagini radiologiche o esami medici.
6. Modalità **Uten1/Uten2**: È possibile salvare le impostazioni della qualità dell'immagine come impostazione personalizzata. È quindi possibile selezionare le impostazioni salvate come modalità immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "[Impostazione della modalità Uten1/Uten2](#)" a [pagina 43](#).

☞ **Determina se il segnale di ingresso è un segnale PC o un segnale video e richiama automaticamente la modalità immagine selezionata l'ultima volta per il segnale.**

## Impostazione della modalità Uten1/Uten2

Se le modalità immagine correnti disponibili non soddisfano le proprie esigenze, vi sono due modalità definibili dall'utente. **Uten1** (basato sulla Modalità presentazione) è per le sorgenti PC, mentre **Uten2** (basato sulla Modalità standard) è per le sorgenti Video.

1. Premere **MENU** per aprire il menu OSD (On-screen display).
2. Selezionare il menu **IMMAGINE > Modalità immagine**.
3. Premere **◀/▶** per selezionare **Uten1** su **Uten2**.
4. Premere **▼** per selezionare la voce di menu da modificare e regolare il valore con **◀/▶**. Per ulteriori informazioni, vedere "[Regolazione della qualità dell'immagine nelle modalità utente](#)" qui sotto.
5. Le impostazioni saranno ripristinate automaticamente.

## Regolazione della qualità dell'immagine nelle modalità utente

In base al tipo di segnale rilevato, dopo aver selezionato la modalità **Uten1** o **Uten2**, sono disponibili altre funzioni definibili dall'utente. È possibile regolare queste funzioni in base alle proprie esigenze.

### Regolazione della Luminosità

Evidenziare **Luminosità** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo **◀/▶** sul proiettore o sul telecomando.

Aumentando il valore, l'immagine risulta più chiara, diminuendo il valore, l'immagine risulta più scura. Regolare questa impostazione in modo che le aree scure dell'immagine appaiano nere e i dettagli in tali aree siano visibili.



## Regolazione del Contrasto

Evidenziare **Contrasto** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Aumentando il valore, si ottiene un contrasto maggiore. Utilizzare questa impostazione per impostare il livello massimo dei bianchi dopo aver regolato l'impostazione **Luminosità** per adattarla all'ambiente di visualizzazione e al segnale di ingresso selezionati.



## Regolazione dei Colori

Evidenziare **Colori** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi. Se si imposta un valore troppo alto, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.

## Regolazione della Tinta

Evidenziare **Tinta** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Aumentando il valore, l'immagine assume una tonalità tendente al rosso. Diminuendo il valore, l'immagine assume una tonalità tendente al verde.

## Regolazione della Nitidezza

Evidenziare **Nitidezza** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Aumentando il valore, l'immagine risulta più nitida. Diminuendo il valore, l'immagine risulta meno nitida.

## Regolazione di BrilliantColor™

Evidenziare **BrilliantColor™** nel menu **IMMAGINE** e selezionare premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Questa funzione utilizza un nuovo algoritmo di elaborazione del colore e ottimizzazione dei livelli di sistema per consentire una maggiore luminosità insieme a colori più vivaci nell'immagine. Permette un miglioramento della luminosità del 50% nelle immagini a mezzi toni, che si trovano di solito in video e scene naturali, consentendo al proiettore di riprodurre colori più realistici. Se si desidera riprodurre immagini con questa qualità, selezionare **On**. Altrimenti selezionare **Off**.

**On** è l'impostazione predefinita e consigliata per questo proiettore. Quando viene selezionato **Off**, la funzione **Temperatura colore** e **Regolazione colore 6 assi** non sono disponibili.

## Selezione della Temperatura colore

Evidenziare **Temperatura colore** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Le opzioni disponibili per le impostazioni della temperatura del colore\* variano a seconda del tipo di segnale selezionato.

1. **Freddo:** L'immagine assume un tono blu. (colori freddi).
2. **Normale:** L'immagine utilizza i colori standard.
3. **Caldo:** L'immagine assume un tono rosso. (colori caldi).

### \*Informazioni sulla temperatura del colore:

Numerose tonalità differenti vengono considerate "bianche" per vari motivi. Uno dei metodi di rappresentazione del colore bianco più comuni è la cosiddetta "temperatura di colore". Un colore bianco con una temperatura di colore bassa assume una tonalità rossastra. Un colore bianco con una temperatura di colore alta assume una tonalità bluastra.

## Regolazione colore 6 assi

In molti tipi di installazione, come ad esempio lezioni, meeting, o salotto dove la luce rimane spenta, o in edifici dove le finestre esterne permettono alla luce solare di entrare nelle stanze, non è necessario eseguire la gestione colore.

La gestione del colore deve essere considerata solo in installazioni permanenti con livelli di illuminazione controllati come ad esempio sale riunioni, sale per conferenze, ambienti domestici. La gestione del colore fornisce la regolazione del controllo della qualità del colore per consentire una riproduzione accurata del colore, come richiesto.

Una gestione del colore appropriata può essere realizzata solamente in condizioni di visualizzazione controllate e riproducibili. È necessario utilizzare un colorimetro (misuratore del colore della luce), e utilizzare una serie di immagini sorgente adatte per misurare la riproduzione del colore. Questi strumenti non sono forniti con il proiettore, inoltre, il fornitore del proiettore deve essere in grado di fornire una guida adatta, o un installatore professionale.

Per la regolazione, Gestione colore è dotato di sei impostazioni (RGBCMY) dei colori. Quando viene selezionato il colore, è possibile regolare indipendentemente l'intervallo e la saturazione del colore in relazione alle proprie preferenze.

Se è stato acquistato un disco test contenente vari modelli di colore di prova che può essere usato per provare la presentazione del colore su monitor, TV, proiettori, ecc, è possibile proiettare qualsiasi immagine dal disco sullo schermo e accedere al menu **Regolazione colore 6 assi** per eseguire le regolazioni.

Per regolare le impostazioni:

1. Andare nel menu **IMMAGINE** e evidenziare **Regolazione colore 6 assi**.
2. Premere **OK/IMAGE**, viene visualizzata la pagina **Regolazione colore 6 assi**.
3. Evidenziare **Selezione colore** e premere **◀/▶** per selezionare un colore tra Rosso, Verde, Blu, Ciano, Magenta o Giallo.
4. Premere **▼** per evidenziare **Tonalità** e premere **◀/▶** per selezionare l'intervallo. Aumenti nella gamma comprendono colori composti da proporzioni variabili dei due colori adiacenti.

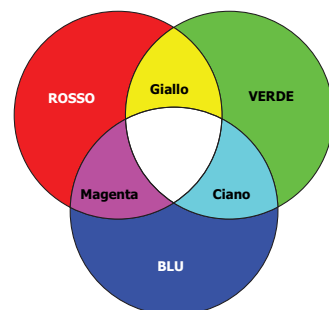
Fare riferimento all'illustrazione sulla destra per vedere come i colori si relazionano tra di loro.

Ad esempio, se si seleziona Rosso e si imposta l'intervallo su 0, nell'immagine proiettata viene selezionato solamente il rosso puro. Aumentando l'intervallo verrà incluso il rosso vicino al giallo e rosso vicino al magenta.

5. Premere **▼** per evidenziare **Saturazione** e regolare il valore premendo **◀/▶**. Ogni regolazione apportata si rifletterà immediatamente sull'immagine.

Ad esempio, se si seleziona Rosso e si imposta l'intervallo su 0, solamente la saturazione del rosso puro avrà effetto.

6. Premere **▼** per evidenziare **Luminosità** e regolare il valore premendo **◀/▶**. Ciò avrà effetto sul livello di luminosità selezionato per il colore primario. Ogni regolazione apportata si rifletterà immediatamente sull'immagine.
7. Ripetere le operazioni da 3 a 6 per eseguire la regolazione di altri colori.
8. Assicurarsi di aver eseguito tutte le regolazioni desiderate.
9. Premere **MENU** per uscire salvando le impostazioni.



☞ **Saturazione è la quantità di colore presente nell'immagine video. Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi; impostando "0" l'immagine viene visualizzata in bianco e nero. Se la saturazione è troppo alta, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.**

## Uso di Colore sfondo

Nel caso in cui la proiezione avvenga su una superficie colorata come una parete tinteggiata che potrebbe non essere bianca, la funzione **Colore sfondo** corregge i colori dell'immagine proiettata per evitare possibili differenze cromatiche fra la sorgente e le immagini proiettate.

Per utilizzare questa funzione, andare al menu **DISPLAY > Colore sfondo** e premere **◀/▶** per selezionare il colore più simile al colore della superficie di proiezione. Sono disponibili diversi colori precalibrati fra cui scegliere: **Giallo chiaro, Rosa, Verde chiaro, Blu, e Lavagna.**

## Impostazione del timer presentazione

Il timer presentazione può indicare il tempo di presentazione residuo sullo schermo per riuscire a gestire il tempo in modo ottimale nel corso di una presentazione. Seguire i passaggi descritti di seguito per utilizzare questa funzione:

1. Andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Timer presentazione** e premere **OK/IMAGE** per visualizzare la pagina **Timer presentazione**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Durata predefinita** e impostare la posizione premendo ◀/▶. La durata dell'intervallo può essere impostata da 1 a 5 minuti con incrementi da 1 minuto e da 5 a 240 minuti con incrementi da 5 minuti.

☞ **Se il timer è già attivo, questo ricomincerà da capo ogni volta che l'intervallo timer viene reimpostato Durata predefinita.**

3. Premere ▼ per evidenziare **Visualizza timer** e scegliere se si desidera visualizzare l'intervallo sullo schermo premendo ◀/▶.

Selezione	Descrizione
Sempre	Consente di visualizzare il timer sullo schermo per l'intera durata della presentazione.
1 min/2 min/3 min	Consente di visualizzare il timer sullo schermo negli ultimi 1/2/3 minuti.
Mai	Consente di nascondere il timer per l'intera durata della presentazione.

4. Premere ▼ per evidenziare **Posizione** e impostare la posizione del timer premendo ◀/▶. È possibile scegliere la posizione del promemoria tra l'angolo in alto a sinistra, in basso a sinistra, in alto a destra e in basso a destra sullo schermo.
5. Premere ▼ per evidenziare **Direzione conteggio** e selezionare il metodo desiderato premendo ◀/▶.

Selezione	Descrizione
Avanti	Consente di aumentare da 1 al tempo predefinito.
Indietro	Consente di diminuire dal tempo predefinito a 1.

6. Premere ▼ per evidenziare **Promemoria audio** e decidere se attivare il promemoria acustico premendo ◀/▶. Se si seleziona **On**, un doppio bip verrà emesso durante gli ultimi 30 secondi di conteggio in qualsiasi modalità, ed un triplo bip verrà emesso quando il timer è terminato.
7. Per attivare il timer presentazione, premere ▼ e premere ◀/▶ per selezionare **On** e premere **OK/IMAGE**.
8. Viene visualizzato un messaggio di conferma. Evidenziare **Sì** e premere **OK/IMAGE** per confermare. Verrà visualizzato il messaggio "**Timer attivo!**" sullo schermo. Il timer inizia il conteggio una volta attivato.

☞ **Se viene cambiato il segnale in ingresso o premuto AUTO PC quando il timer è attivo, il timer viene interrotto.**

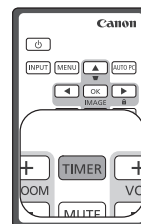
**Per annullare il timer eseguire le seguenti operazioni.**

1. Tornare alla pagina **Timer presentazione**.
2. Premere ▼ e premere ◀/▶ per evidenziare **Off** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzato un messaggio di conferma.
3. Evidenziare **Sì** e premere **OK/IMAGE** per confermare. Verrà visualizzato il messaggio "**Timer disattivo!**" sullo schermo.

## Uso del tasto TIMER

**TIMER** è un tasto multifunzione.

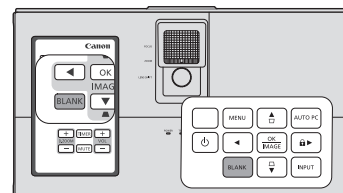
- Se il timer di presentazione non è attivo, premendo questo tasto viene visualizzato un messaggio di conferma. A questo punto, è possibile attivare il timer seguendo le istruzioni su schermo.
- Se il timer di presentazione non è attivo, premendo questo tasto viene visualizzato un messaggio di conferma. A questo punto, è possibile riavviare, far proseguire o disattivare il timer seguendo le istruzioni su schermo.




## Nascondere l'immagine

Per ottenere la completa attenzione del pubblico, è possibile utilizzare il tasto **BLANK** sul proiettore o sul telecomando per nascondere l'immagine. Per ripristinare l'immagine, premere un tasto qualsiasi sul proiettore o sul telecomando. Il termine '**BLANK**' viene visualizzato nell'angolo inferiore destro dello schermo quando l'immagine è nascosta.


È possibile impostare il tempo di schermo vuoto nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Timer inattività** perché il proiettore ritorni automaticamente all'immagine dopo un intervallo di tempo in cui non si agisce sullo schermo vuoto.









 **Dopo aver premuto BLANK, il proiettore entra automaticamente in modalità Risparmio.**



 **Non bloccare l'obiettivo di proiezione con oggetti durante il funzionamento del proiettore per evitare il rischio che gli oggetti si surriscaldino e si deformino o che si sviluppino incendi.**



## Blocco dei tasti di comando

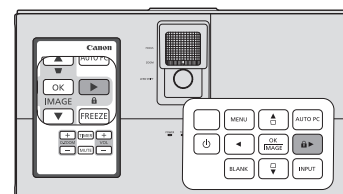
Con i tasti di comando del proiettore bloccati, è possibile evitare che le impostazioni vengano cambiate accidentalmente (ad esempio da parte dei bambini). Quando **Blocco tasti pannello** è attivato, nessun tasto del proiettore funziona ad eccezione di  **POWER**.

1. Premere   sul proiettore o sul telecomando o andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Blocco tasti pannello**, e selezionare **On** premendo   sul proiettore o sul telecomando.
2. Viene visualizzato un messaggio di conferma. Selezionare **Sì** per confermare.

Per sbloccare i tasti, premere una volta un qualsiasi tasto del proiettore per visualizzare l'avviso per il blocco tasti. Una volta che viene visualizzato l'avviso, premere nuovamente   sul proiettore o sul telecomando. (Tenere premuto il tasto sul proiettore per 3 secondi.)

È anche possibile utilizzare il telecomando per accedere al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Blocco tasti pannello** e premere   per selezionare **Off**.

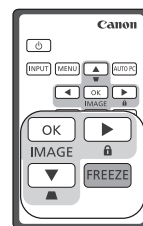
-  • **I tasti sul telecomando sono utilizzabili se la funzione di blocco dei tasti del pannello di controllo è abilitata.**
- **Se si preme  POWER per spegnere il proiettore senza disabilitare la funzione di blocco dei tasti, il proiettore permane nello stato bloccato alla successiva accensione.**



## Blocco dell'immagine

Premere **FREEZE** sul telecomando per bloccare l'immagine. La parola '**FREEZE**' verrà visualizzata nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Per disattivare la funzione, premere un tasto qualsiasi sul proiettore o sul telecomando.

Anche se l'immagine è bloccata sullo schermo, le immagini scorrono sul video o su un altro dispositivo. Se i dispositivi collegati dispongono di uscita audio, è possibile ascoltare il suono anche se l'immagine è ferma.



 **Non lasciare visualizzata una immagine fissa per lunghi periodi di tempo poiché sullo schermo potrebbe rimanere l'impronta dell'immagine.**

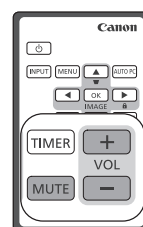
## Regolazione dell'audio

Le regolazioni apportate all'audio hanno effetto sull'altoparlante del proiettore. Assicurarsi di avere un collegamento corretto con l'ingresso audio del proiettore. Vedere "[Collegamento](#)" a pagina 27 per conoscere come collegare l'ingresso audio.

### Disattivazione dell'audio

Per disattivare temporaneamente l'audio, premere **MUTE** sul telecomando, oppure:

1. Premere **MENU** quindi premere **◀/▶** finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
2. Premere **▼** per evidenziare **Impostazioni audio** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni audio**.
3. Evidenziare **Mute** e premere **◀/▶** per selezionare **On**.



### Regolazione del livello dell'audio

Per regolare il livello dell'audio, premere **VOL +/-** sul telecomando, o:

1. Ripetere le operazioni 1-2.
2. Premere **▼** per evidenziare **Volume** e premere **◀/▶** per selezionare il livello desiderato.

## Personalizzazione della schermata menu del proiettore

È possibile impostare i menu OSD (On-Screen Display) in base alle proprie preferenze. Le seguenti impostazioni non influiscono sulle impostazioni di proiezione, sul funzionamento o sulle prestazioni.

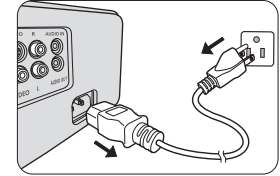
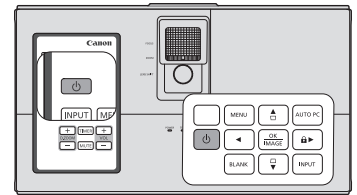
- **Tempo visualizz. menu** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostazioni Menu** è possibile impostare il tempo in cui il menu OSD resta attivo dopo l'ultima pressione di un tasto. È possibile impostare un intervallo compreso tra 5 e 30 secondi, con incrementi di 5 secondi. Utilizzare **◀/▶** per selezionare l'intervallo adatto.
- **Posizione menu** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostazioni Menu** è possibile impostare la posizione del menu OSD in 5 posizioni diverse. Utilizzare **◀/▶** per selezionare la posizione desiderata.
- **Lingua (Language)** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** è possibile impostare la lingua per i menu OSD. Per ulteriori informazioni, vedere "[Uso dei menu](#)" a pagina 35.
- **Schermata d'avvio** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** è possibile impostare la schermata di avvio preferita che verrà visualizzata durante l'avvio del proiettore. Utilizzare **◀/▶** per selezionare una schermata.



## Spegnimento del proiettore

1. Premere **POWER**, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di richiesta di conferma.  
Se non risponde entro qualche secondo, il messaggio scompare.
2. Premere nuovamente **POWER**. **POWER (Spia alimentazione)** lampeggia in arancione, la lampada di proiezione si spegne mentre le ventole continuano a girare per circa 90 secondi (LX-MW500)/120 secondi (LX-MU500) per raffreddare il proiettore.
3. Una volta terminato il processo di raffreddamento, **POWER (Spia alimentazione)** è a luce fissa arancione e le ventole si fermano.
4. Scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a parete se il proiettore non viene utilizzato per un periodo di tempo prolungato.

- **Per proteggere la lampada, si consiglia di non utilizzare il proiettore durante il processo di raffreddamento.**
- **Non scollegare il cavo di alimentazione prima del termine della sequenza di chiusura del proiettore o durante il processo di raffreddamento.**
- **Se il proiettore non viene spento correttamente, le ventole gireranno per alcuni minuti per raffreddare il proiettore e proteggere la lampada al successivo riavvio. Premere nuovamente **POWER** per avviare il proiettore dopo che le ventole si sono arrestate e **POWER (Spia alimentazione)** diventa arancione.**



# Guardare il contenuto 3D

---

Il proiettore supporta la visualizzazione dei contenuti 3D tramite il sistema DLP Link.

Il proiettore supporta i segnali immagine 3D nel formato **Frame Sequential/Frame Packing/Top-Bottom/Side By Side**.

Per proiettare e guardare i contenuti 3D sono necessari i seguenti elementi.

- Dispositivo compatibile con i contenuti 3D. Ad esempio, un computer con scheda grafica e software in grado di trasmettere immagini 3D
- Contenuti 3D
- Occhiali 3D elettronici Active Shutter DLP-Link (compatibili 144 Hz)

 **Non è garantito il corretto funzionamento di tutti gli occhiali 3D.**

## Segnale 3D supportato

Per i timing supportati in diversi formati 3D, consultare "[Tabella dei tempi](#)" a pagina 81 per ulteriori informazioni.

### Per guardare i contenuti 3D da un computer:


1. Collegare il proiettore a un computer con un cavo computer.

 **Durante il collegamento del proiettore a un computer, assicurarsi di passare al segnale di uscita del computer in modo che trasmetta solamente al proiettore (non usare la modalità doppia).**

2. Trasmettere un segnale 3D da un computer collegato al proiettore.
3. Accendere gli occhiali 3D del sistema DLP-Link e indossarli per guardare i contenuti.
4. Scegliere un formato 3D appropriato per l'impostazione "**3D**".
5. Se gli oggetti 3D non sono visibili, cambiare l'impostazione "**Sincronizzazione 3D**" dall'OSD.

### Per guardare i contenuti 3D da un dispositivo HDMI:

1. Collegare il proiettore a un computer con un cavo HDMI.
2. Trasmettere un segnale 3D da un dispositivo HDMI collegato al proiettore.
3. Accendere gli occhiali 3D del sistema DLP-Link e indossarli per guardare i contenuti.
4. L'impostazione predefinita del menu **3D** è **Auto** e il proiettore sceglie automaticamente il formato 3D appropriato quando vengono rilevati i contenuti 3D. Se il proiettore non riesce a riconoscere il formato 3D, cambiare l'impostazione "**3D**" e scegliere una modalità 3D.
5. Se gli oggetti 3D non sono visibili, cambiare l'impostazione "**Sincronizzazione 3D**" dall'OSD.

 **Se l'ambiente è troppo luminoso potrebbe essere difficile guardare le immagini 3D. Inoltre, se sono presenti luci a neon (50 Hz) nella stanza, la luce potrebbe presentare sfarfallii durante l'uso degli occhiali 3D. In questo caso, ridurre o spegnere la luce a neon.**

- Durante la visualizzazione dei contenuti 3D non è possibile cambiare la modalità immagine.

### Avvertenze per la visualizzazione di contenuti 3D

- I contenuti 3D non devono essere visti da persone con precedenti di epilessia fotosensibile, persone con problemi cardiaci, donne incinte, anziani, persone con malattie gravi o persone con precedenti di attacchi epilettici.

La visione di contenuti 3D può aggravare delle condizioni pre-esistenti.

- Non guardare i contenuti 3D in caso di malore o affaticamento. Inoltre, non guardare i contenuti 3D in caso di insonnia o condizione di ebbrezza.
- In caso di presenza di uno dei seguenti sintomi, smettere subito di guardare i contenuti 3D e attendere che il sintomo passi.
  - Se l'immagine appare doppia o se l'effetto 3D non è chiaro.
  - Smettere di guardare in caso di cambiamento nelle condizioni fisiche, ad esempio se ci si sente affaticati o male.
  - Durante la visione di contenuti 3D che ruotano, rotolano o scuotono, si potrebbe percepire un senso di movimento che potrebbe causare una specie di "mal di mare".

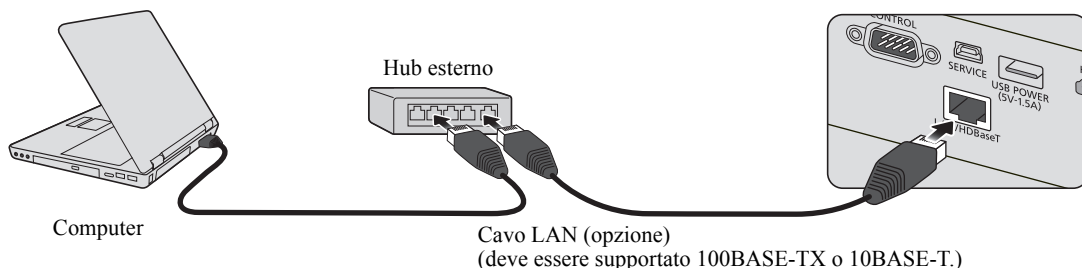
- 
- **La visione di contenuti 3D per lunghi periodi può causare affaticamento degli occhi. Per evitare questo problema, interrompere regolarmente la visione.**  
**La visione di contenuti 3D per lunghi periodi o la visione in modo angolato può causare affaticamento degli occhi o altro.**
  - **La visione di contenuti 3D da parte di bambini deve essere sempre accompagnata da un adulto. I bambini potrebbero non informare di un possibile malessere durante la visione di contenuti 3D, pertanto controllare sempre i bambini.**  
**L'età minima consigliata per la visione di contenuti 3D è di sei anni.**
  - **Assicurarsi che la distanza dalla parte anteriore dello schermo sia appropriata durante la visione dei contenuti 3D.**  
**Durante la visione di contenuti 3D assicurarsi che la distanza dallo schermo sia di almeno 3 volte l'altezza dello schermo e che gli occhi siano a livello dello schermo.**
  - **La sorgente dell'immagine potrebbe essere rovesciata.**  
**Verificare l'esattezza delle impostazioni e che l'effetto 3D sia applicato correttamente.**  
**Se l'immagine è invertita e le immagini per l'occhio sinistro e destro sono scambiate, l'effetto 3D non funziona e può causare affaticamento degli occhi o malessere.**

# Supervisione e controllo tramite il computer

Utilizzando un cavo LAN e le impostazioni del controllo LAN appropriate, è possibile utilizzare il proiettore da un computer utilizzando un browser web o l'applicazione PJLink™ quando il computer e il proiettore sono collegati alla stessa rete locale.

☞ **Il proiettore supporta il software Crestron® e PJLink™.**

Esempio di collegamento del proiettore al computer.



- ☞ • **Quando si utilizza un hub esterno o un router, usare un cavo dritto di Categoria 5 (o superiore). (Con alcuni hub e router può essere usato un cavo incrociato. Per ulteriori informazioni consultare la documentazione appropriata.)**
- **Non toccare le parti in metallo del connettore LAN e del cavo LAN poiché l'elettricità statica potrebbe essere scaricata attraverso il proprio corpo, causando danni al proiettore.**

## Configurazione delle Impostazioni LAN

**Se ci si trova in ambiente DHCP:**

1. Assicurarsi che il proiettore e il computer siano collegati correttamente alla stessa rete locale.
2. Premere **MENU** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
3. Premere ▼ per evidenziare **Impostazioni LAN** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni LAN**.
4. Premere ▼ per evidenziare **DHCP** e premere ◀/▶ per selezionare **On**.
5. Premere ▼ per evidenziare **Applica** e premere **OK/IMAGE**.
6. Attendere da 15 a 20 secondi, quindi accedere nuovamente alla pagina **Impostazioni LAN**.
7. Verranno visualizzate le impostazioni **Indirizzo IP proiettore**, **Subnet Mask**, **Gateway predefinito** e **Server DNS**. Annotare l'indirizzo IP visualizzato nella riga **Indirizzo IP proiettore**.

- ☞ • **Se l'Indirizzo IP proiettore non viene ancora visualizzato, contattare l'amministratore di rete.**
- **Se i cavi LAN non sono collegati correttamente, le impostazioni Indirizzo IP proiettore, Subnet Mask, Gateway predefinito e Server DNS visualizzano 0.0.0.0. Assicurarsi che i cavi LAN siano collegati correttamente e svolgere nuovamente le procedure precedenti.**

**Se ci si trova in ambiente non DHCP:**

1. Ripetere le operazioni 1-3.
2. Premere ▼ per evidenziare **DHCP** e premere ◀/▶ per selezionare **Off**.
3. Contattare l'amministratore di rete per le informazioni sulle impostazioni **Indirizzo IP proiettore**, **Subnet Mask**, **Gateway predefinito** e **Server DNS**.
4. Premere ▼ per selezionare l'elemento da modificare e premere **OK/IMAGE**.
5. Premere ◀/▶ per spostare il cursore, quindi premere ▲/▼ per inserire il valore.
6. Per salvare l'impostazione, premere **OK/IMAGE**. Per non salvare l'impostazione, premere **MENU**.
7. Premere ▼ per evidenziare **Applica** e premere **OK/IMAGE**.

- ☞ • **Se i cavi LAN non sono collegati correttamente, le impostazioni Indirizzo IP proiettore, Subnet Mask, Gateway predefinito e Server DNS visualizzano 0.0.0.0. Assicurarsi che i cavi LAN siano collegati correttamente e svolgere nuovamente le procedure precedenti.**

# Controllo del proiettore da remoto tramite un browser per Internet (e-Control®)

Una volta ricevuto l'indirizzo IP per il proiettore e il proiettore è acceso o in stato standby, è possibile usare un qualsiasi computer presente nella stessa rete locale per controllare il proiettore.

Quando si utilizza questa funzione, è necessario che sul computer sia installato Adobe Flash Player. Scaricare la versione più recente di Adobe Flash Player dal sito web Adobe Systems Incorporated.

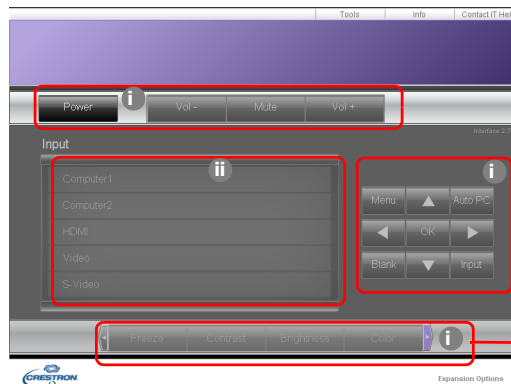
☞ **Sistemi operativi consigliati: WinXP, Win7, Win8.1, Mac OS X v10.4/v10.5/v10.6/v10.7.**

1. Inserire l'indirizzo IP del proiettore nella barra degli indirizzi del browser e premere invio. (ad esempio, <http://192.168.0.146/>)



☞ **Browser web consigliati: IE11, Chrome 44.0 e precedenti.**

2. Viene visualizzata la pagina funzionamento da rete remota. Questa pagina consente di utilizzare il proiettore come se si sta utilizzando il telecomando o il pannello di controllo sul proiettore.

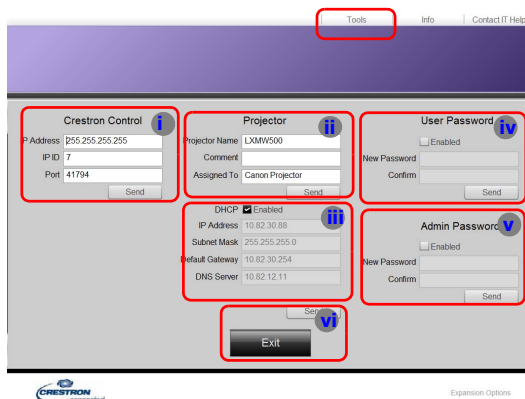


Premere </> per visualizzare altri pulsanti.

- i. Questi pulsanti funzionano come quelli presenti nei menu OSD o sul telecomando. Vedere ["2. Menu IMMAGINE" a pagina 63](#) e ["Telecomando: LV-RC08" a pagina 18](#) per ulteriori informazioni.
- ii. Per cambiare la sorgente di ingresso, fare clic sulla sorgente desiderata.

☞ **Quando si utilizza il pannello di controllo del proiettore o il telecomando per cambiare le impostazioni del menu OSD, potrebbero essere necessari alcuni istanti affinché il browser web sincronizzi queste modifiche con il proiettore.**

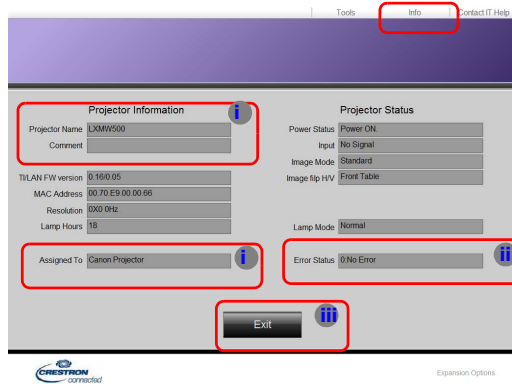
3. La pagina Tools (Strumenti) consente di gestire il proiettore, configurare le impostazioni per il controllo della LAN e l'accesso protetto per le operazioni da rete remota sul proiettore.




- i. Quando si utilizza il Sistema di Crestron Control, consultare il manuale utente del sistema di Crestron Control per le informazioni sulla configurazione.
- ii. È possibile assegnare un nome al proiettore, tenere traccia della sua posizione e della persona che lo sta utilizzando. Questa colonna consente un massimo di 22 caratteri a singolo byte.
- iii. È possibile regolare le **Impostazioni LAN**.
- iv. Una volta eseguite le impostazioni, l'accesso alle operazioni da rete remota sul proiettore viene protetto da password. Per attivare questa funzione, selezionare la casella di controllo accanto a "Enable" (Attiva) e digitare la password desiderata nella colonna New Password (Nuova password) e confermare la nuova password inserendola nuovamente nella colonna Confirm (Conferma). Per disattivare la protezione con password, deselegionare la casella di controllo.
- v. Una volta eseguite le impostazioni, l'accesso alla pagina Tools (Strumenti) viene protetto da password. Fare riferimento alla procedura **iv** per usare la funzione password.
- vi. Premere **Exit (Esci)** per tornare alla pagina operazioni da rete remota.

- **Una volta eseguite le regolazioni, premere il pulsante Send (Invia) per salvare i dati nel proiettore.**
- **Una volta impostata la password, il pulsante Log Out (Chiudi) verrà visualizzato accanto al pulsante Tools (Strumenti).**
- **Annotare la password scelta in modo da averla disponibile qualora si dovesse dimenticare.**
- **Se la password non è stata annotata, e non si riesce proprio a ricordare la password, è possibile eseguire il ripristino con la procedure di seguito.**
  - **Aprire la schermata di accesso di e-Control tramite il browser web.**
  - **Tenere premuto MENU e ► Destra sul proiettore per 3 secondi.**
  - **La password è stata ripristinata.**
- **Il software è disponibile il lingua Inglese.**
- **Quando viene attivato DHCP, è possibile che venga interrotto il collegamento alla pagina web. Se ciò accade, controllare il nuovo indirizzo IP del proiettore e inserire un nuovo indirizzo per eseguire nuovamente il collegamento.**

4. La pagina Info (Informazioni) visualizza le informazioni e lo stato del proiettore.



- i. Le informazioni inserite nella pagina Tools (Strumenti) vengono visualizzate qui e le colonne sono vuote quando si utilizza e-Control™ per la prima volta.
- ii. Quando il funzionamento del proiettore è anomalo, vengono visualizzate le seguenti informazioni.

 **Quando il proiettore funziona normalmente o in una qualsiasi condizione anomala diversa da quelle citate di seguito, la colonna Error Status (Stato errore) sarà "0:No Error" (0:Nessun errore).**

Stato errore	Descrizione
3: Guasto lampada	Durante il funzionamento la lampada non si accende o spegne.
3: Temperatura elevata	La temperatura del proiettore è troppo alta o non può essere rilevata.
3: Blocco ventola	Non è possibile impostare o rilevare la velocità di rotazione della ventola.
3: Tempo utilizzo lampada superato	La lampada è ancora in uso anche dopo che è stato visualizzato il messaggio di avviso lampada.

(3 = Errore)

- iii. Premere **Exit (Esci)** per tornare alla pagina operazioni da rete remota.
5. Una volta premuto il pulsante 'Contact IT Help' (Contatta guida IT), nell'angolo superiore destro viene visualizzata la finestra dell'HELP DESK (Assistenza tecnica). Sarà possibile inviare un messaggio al software RoomView™ collegato alla stessa rete locale.



Per ulteriori informazioni, visitare <http://www.crestron.com> e [www.crestron.com/getroomview](http://www.crestron.com/getroomview).

## Controllo del proiettore utilizzando l'applicazione PJLink™

Il proiettore supporta il protocollo PJLink™ standard per il controllo del proiettore, è inoltre controllare e monitorare le operazioni del proiettore utilizzando la stessa applicazione per diversi modelli di proiettori e diversi costruttori.

### Informazioni su PJLink™

- Per usare la funzione PJLink™, è necessario il software applicazione PJLink™.
- Per le specifiche di PJLink™, accedere al sito web di Japan Business Machine and Information System Industries Association (JBMIA). (<http://pjlink.jbmia.or.jp/english>)
- Il proiettore è completamente conforme alle specifiche di JB MIA PJLink™ Classe 1. Supporta tutti i comandi definiti da PJLink™ Classe 1, mentre la conformità è stata verificata con le specifiche PJLink™ standard Versione 1.4.

## Utilizzo della funzione password

Per evitare la connessione non autorizzata al proiettore tramite l'applicazione PJLink™, il proiettore include un'opzione per l'impostazione della password di sicurezza. Per impostare la password:

1. Aprire il menu OSD ed andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostazioni LAN**. Premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni LAN**.
2. Evidenziare **Certificazione PJLink** e selezionare **On** premendo ◀/▶. La password predefinita è "admin".
3. Premere ▼ per evidenziare **Cambia password PJLink** e premere **OK/IMAGE**.
4. Inserire la password attuale. Premere ▶, ◀ per selezionare la cifra e premere ▲, ▼ per scegliere tra 0-9, A-Z, a-z o simboli. Premere **OK/IMAGE** per confermare.
5. Inserire la nuova password e premere **OK/IMAGE** per confermare.

☞ **Se viene dimenticata la password, usare la password "projectorcontroller".**

## Comandi supportati da PJLink™

La tabella di seguito mostra i comandi per controllare il proiettore utilizzando il protocollo PJLink™.

Comando	Descrizione	Commento (parametro)
POWR	Controllo dell'accensione	0 = Spegnimento 1 = Accensione
POWR?	Richiede informazioni sullo stato di alimentazione	0 = Standby 1 = Accensione 2 = Raffreddamento 3 = Riscaldamento
INPT	Commutazione dell'ingresso	11 = COMPUTER1 12 = COMPUTER2 21 = VIDEO 22 = S-VIDEO 31 = HDMI1/MHL 32 = HDMI2 33 = HDBaseT
INPT?	Richiede informazioni sulla commutazione dell'ingresso	
AVMT	Controllo disattivazione audio	10 = Disattivazione BLANK 11 = Attivazione BLANK 20 = Disattivazione disattiva audio 21 = Attivazione disattiva audio 30 = Disattivazione BLANK e disattiva audio 31 = Attivazione BLANK e disattiva audio
AVMT?	Richiede informazioni sullo stato di disattivazione dell'audio	
ERST?	Richiede informazioni sullo stato di errore	1° byte: Errore ventola, 0 o 2 2° byte: Errore lampada, 0 o 2 3° byte: Errore temperatura, 0 o 2 4° byte: Sempre 0 5° byte: Sempre 0 6° byte: Altri errori, 0 o 2 * 0 o 2 indica quanto segue: 0 = Nessun errore rilevato, 2 = Errore
LAMP?	Richiede informazioni sullo stato della lampada	1° valore (da 1 a 4 cifre): Tempo di funzionamento cumulativo della lampada (Questo elemento mostra il tempo di funzionamento della lampada (ore) calcolato in base alla Modalità lampada - Risparmio.) 2° valore: 0 = Lampada spenta, 1 = Lampada accesa
INST?	Richiede informazioni sugli ingressi disponibili	Viene restituito il seguente valore. "11 12 21 22 31"



NAME?	Richiede informazioni sul nome del proiettore	Il comando risponde con il nome del proiettore specificato nella pagina Tools (Strumenti).
INF1?	Richiede informazioni sul nome del costruttore	Viene restituito "Canon".
INF2?	Richiede informazioni sul nome del modello	"Viene restituito LX-MU500" o "LX-MW500".
INFO?	Richiede informazioni su altre informazioni	Viene restituita la risoluzione DMD.
CLSS?	Richiede informazioni sull'informazione classe	Viene restituito "1".

- ☞ • **Il PJLink "INPT?" riceverà una risposta solamente quando sullo schermo è visualizzata la sorgente. Quando non sono presenti segnali, sarà risposto solamente "ERR3 Time!".**
- **Il controllo descritto in precedenza potrebbe non essere eseguito correttamente o i dati del monitoraggio potrebbero non essere ottenuti correttamente nelle seguenti situazioni:**
  - Durante lo standby
  - Durante la commutazione della sorgente di ingresso
  - Durante l'elaborazione dei comandi
  - Durante l'esecuzione di AUTO PC
  - Prima che scompaia la schermata d'avvio all'accensione del proiettore.
- **Usare 1 computer per controllare/monitorare 1 proiettore.**
- **Per sapere come eseguire il controllo/monitoraggio utilizzando PJLink™, consultare il manuale sul funzionamento dell'applicazione PJLink™ utilizzata.**
- **Durante il monitoraggio dello stato di funzionamento del proiettore utilizzando questa funzione con l'emissione successiva di comandi di richiesta, emettere un comando di richiesta dopo aver ricevuto una risposta al comando di richiesta precedente ricevuto dal proiettore.**

## Uso della funzione di rete quando il proiettore è in modalità standby

Una volta attivato LAN standby nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostazioni LAN**, il proiettore sarà in grado di fornire la funzione di rete durante la modalità standby.

## Glossario

Per ulteriori dettagli sul glossario di seguito, consultare il manuale tecnico disponibile in commercio.

Termine	Descrizione
DHCP	Acronimo di Dynamic Host Configuration Protocol. Questo protocollo assegna automaticamente l'indirizzo IP ai dispositivi presenti in rete.
Indirizzo IP	Indirizzo numerico che identifica i computer presenti in rete.
Subnet Mask	Un valore numerico che definisce il numero di bit usati per un indirizzo di rete di una rete divisa (o subnet) in un indirizzo IP.
Gateway predefinito	Un server (o router) per comunicare nelle reti (subnet) che sono divise da Subnet Mask.

# Funzionamento dei menu

## Menu

I menu dell'OSD (On-Screen Display) variano a seconda del tipo di segnale selezionato.

Menu principale	Sottomenu	Opzioni	
1. DISPLAY	Colore sfondo	Off*/Giallo chiaro/Rosa/Verde chiaro/Blu/Lavagna	
	Aspetto	Auto*/Reale/16:10/4:3/16:9	
	Trapezio		
	Regolazione angoli		
	Posizione		
	Fase		
	Pounti O. totali		
	Zoom d.		
	3D	Auto*/Frame Sequential/ Frame Packing/Top-Bottom/ Side By Side	
	Sincronizzazione 3D	Normale*/Inverti	
2. IMMAGINE	Modalità immagine	Presentazione/Standard*/sRGB/ Film/DICOM/Uten1/Uten2	
	Luminosità		
	Contrasto		
	Colori		
	Tinta		
	Nitidezza		
	BrilliantColor™	On*/Off	
	Temperatura colore	Freddo/Normale*/Caldo	
	Regolazione colore 6 assi	Seleziona colore	R*/G/B/C/M/Y
		Tonalità	
Saturazione			
Luminosità			
3. INSERIMENTO	Ricerca automatica	On*/Off	


 \* Indica un elemento impostato di fabbrica.

Menu principale	Sottomenu	Opzioni	
4. <b>CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base</b>	Timer presentazione	Durata predefinita	1~240 min.
		Visualizza timer	Sempre*/1 min/2 min/3 min/Mai
		Posizione	In alto a sinistra*/In basso a sinistra/In alto a destra/In basso a destra
		Direzione conteggio	Indietro*/Avanti
		Promemoria audio	On*/Off
		On/Off*	
	Lingua (Language)	English*/ Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 Svenska / Türkçe / Čeština / Português Română / Norsk / Dansk العربية / Suomi / Magyar / Nederlands Polski / Қазақский / Tiếng Việt	
	Inverti immagine O/V	Frontale tavolo*/Posteriore tavolo/ Frontale soffitto/ Posteriore soffitto	
	Auto spegnimento	Disattiva/5 min/10 min/15 min/ 20 min*/25 min/30 min	
	Timer inattività	Disattiva*/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min	
Blocco tasti pannello	Off*/On		
Timer pausa	Disattiva*/30 min/1 ora/2 ore/ 3 ore/4 ore/8 ore/12 ore		
Schermata d'avvio	Nero/Blu/Canon*		


Menu principale	Sottomenu	Opzioni	
<b>5. CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata</b>	Modalità altitudine elevata	On/Off*	
	Impostazioni audio	Mute	On/Off*
		Volume	
	Impostazioni Menu	Tempo visualizz. menu	5 sec/10 sec/15 sec*/20 sec/ 25 sec/30 sec
		Posizione menu	Al centro*/In alto a sinistra/In alto a destra/In basso a destra/In basso a sinistra
	Impostazioni lampada	Modalità Lampada	Normale*/Risparmio
		Ripristina ore lampada	
		Ore lampanda	
	Impostazioni filtro	Modalità filtro	On/Off*
		Azzera timer filtro	

 \* Indica un elemento impostato di fabbrica.


Menu principale	Sottomenu	Opzioni
<b>5. CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata</b>	<b>Impostaz. protezione</b>	<b>Modifica password</b>
		<b>Blocco accensione</b> <b>On/Off*</b>
	<b>Impostazioni sottotitoli</b>	<b>Sottotitoli chiusi</b> <b>On/Off*</b>
		<b>Canale sottotitoli</b> <b>CC1*/CC2/CC3/CC4</b>
	<b>Impost porta seriale</b>	<b>RS232*/HDBaseT</b>
	<b>Impostazioni LAN</b>	<b>LAN standby</b> <b>Off*/On</b>
		<b>Certificazione PJLink</b> <b>Off*/On</b>
		<b>Cambia password PJLink</b>
		<b>Scopri dispositivo AMX</b> <b>Off/On*</b>
		<b>DHCP</b> <b>On*/Off</b>
		<b>Indirizzo IP proiettore</b>
		<b>Subnet Mask</b>
		<b>Gateway predefinito</b>
		<b>Server DNS</b>
		<b>Applica</b>
	<b>Riprist. tutte imp.</b>	
	<b>6. INFORMAZIONI</b>	<b>Stato corrente del sistema</b>
<b>Modalità immagine</b>		
<b>Formato colore</b>		
<b>Risoluzione</b>		
<b>Ore lampanda</b>		
<b>Timer filtro</b>		

-  • \* Indica un elemento impostato di fabbrica.
- Le voci di menu sono disponibili quando il proiettore rileva almeno un segnale di ingresso. Se non ci sono apparecchiature collegate al proiettore o non viene rilevato alcun segnale è possibile accedere solo ad alcune voci di menu.

## Descrizione dei menu

FUNZIONE	DESCRIZIONE
<b>Colore sfondo</b>	Consente di correggere il colore dell'immagine proiettata se la superficie di proiezione non è bianca. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Uso di Colore sfondo" a pagina 45.</a>
<b>Aspetto</b>	Per impostare le proporzioni dell'immagine è necessario selezionare alcune opzioni che dipendono dalla sorgente del segnale di ingresso. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Selezione del rapporto" a pagina 41.</a>
<b>Trapezio</b>	Consente di correggere la distorsione trapezoidale dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Correzione della distorsione trapezoidale" a pagina 40.</a>
<b>Regolazione angoli</b>	Consente di correggere la distorsione dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Correzione della distorsione dell'angolo" a pagina 40.</a>
<b>Posizione</b>	Consente di visualizzare la pagina di regolazione della posizione. Per spostare l'immagine proiettata, utilizzare i tasti freccia. I valori visualizzati nella parte inferiore della pagina cambiano ogni volta che viene premuto un tasto, fino a raggiungere il valore massimo o minimo.
<b>Fase</b>	Consente di regolare la fase di clock per ridurre la distorsione dell'immagine. 
<b>Ponti O. totali</b>	Consente di regolare la dimensione orizzontale dell'immagine.
<b>Zoom d.</b>	Consente di aumentare o ridurre le dimensioni dell'immagine proiettata. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Ingrandire e cercare dettagli" a pagina 41.</a>
<b>3D</b>	Questo proiettore è dotato delle funzione 3D che consente di visualizzare film, video ed eventi sportivi in 3D in un modo più realistico ricreando la profondità delle immagini. Per poter vedere le immagini in 3D è necessario mettere gli occhiali per il 3D. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Guardare il contenuto 3D" a pagina 50.</a>
<b>Sincronizzazione 3D</b>	Se si scopre un'inversione della profondità delle immagini, attivare questa funzione per correggere il problema.



1. Menu DISPLAY

FUNZIONE	DESCRIZIONE
<b>Modalità immagine</b>	Le modalità immagine predefinite consentono di ottimizzare l'impostazione dell'immagine del proiettore per adattarla al tipo di programma in uso. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Selezione di una modalità immagine" a pagina 43</a> .
<b>Luminosità</b>	Consente di regolare la luminosità dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Regolazione della Luminosità" a pagina 43</a> .
<b>Contrasto</b>	Consente di regolare il grado di differenza tra l'intensità e la luminosità dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Regolazione del Contrasto" a pagina 44</a> .
<b>2. Menu IMMAGINE</b>	<b>Colori</b> Consente di regolare il livello di saturazione del colore, ovvero la quantità di ciascun colore in un'immagine video. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Regolazione dei Colori" a pagina 44</a> .
	<b>Tinta</b> Consente di regolare i toni dei colori rosso e verde dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Regolazione della Tinta" a pagina 44</a> .  <b>La funzione è disponibile solamente quando è selezionato Video o S-Video con sistema NTSC.</b>
	<b>Nitidezza</b> Consente di regolare l'immagine in modo che appaia più o meno nitida. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Regolazione della Nitidezza" a pagina 44</a> .
	<b>BrilliantColor™</b> Consente di regolare il valore massimo del bianco mantenendo una presentazione colori corretta. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Regolazione di BrilliantColor™" a pagina 44</a> .
	<b>Temperatura colore</b> Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Selezione della Temperatura colore" a pagina 44</a> .
<b>Regolazione colore 6 assi</b>	Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Regolazione colore 6 assi" a pagina 44</a> .
<b>3. Menu INSERIMENTO</b>	<b>Ricerca automatica</b> Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Commutazione del segnale di ingresso" a pagina 38</a> .

FUNZIONE	DESCRIZIONE
<b>Timer presentazione</b>	Fornisce un promemoria per terminare la presentazione entro un determinato periodo di tempo. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Impostazione del timer presentazione" a pagina 46.</a>
<b>Lingua (Language)</b>	Consente di impostare la lingua desiderata per i menu OSD (On-Screen Display). Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Uso dei menu" a pagina 35.</a>
<b>Inverti immagine O/V</b>	Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Scelta della posizione" a pagina 22.</a>
<b>Auto spegnimento</b>	Consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcun segnale di ingresso e nessuna operazione eseguita dall'utente dopo un intervallo di tempo prestabilito. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Impostazione di Auto spegnimento" a pagina 70.</a>
<b>Timer inattività</b>	Consente di impostare il tempo di attesa dell'immagine quando è azionata la funzione di inattività. Una volta trascorso questo intervallo di tempo, viene nuovamente visualizzata l'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Nascondere l'immagine" a pagina 47.</a>
<b>Blocco tasti pannello</b>	Consente di attivare o disattivare le funzioni dei tasti del pannello ad eccezione di <b>POWER</b> sul proiettore e i tasti sul telecomando. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Blocco dei tasti di comando" a pagina 47.</a>
<b>Timer pausa</b>	Consente di impostare il timer per lo spegnimento automatico. Il timer può essere impostato con un valore fra 30 minuti e 12 ore.
<b>Schermata d'avvio</b>	Consente di selezionare il logo da visualizzare sullo schermo all'accensione del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Personalizzazione della schermata menu del proiettore" a pagina 48.</a>



FUNZIONE	DESCRIZIONE
<b>Modalità altitudine elevata</b>	<p>Impostare questa funzione su <b>On</b> per mantenere ottimali le prestazioni del sistema quando il proiettore è utilizzato a un'altitudine da 1500 m a 3000 m in un intervallo di temperatura da 0°C a 30°C.</p> <p>Impostare <b>Modalità altitudine elevata</b> su <b>Off</b> quando il proiettore è utilizzato a un'altitudine da 0 m a 1499 m in un intervallo di temperatura da 0°C a 35°C.</p> <p>Se la <b>Modalità altitudine elevata</b> è impostata su <b>On</b>, la velocità delle ventole di raffreddamento aumenta aumentando anche il rumore di funzionamento e la quantità di corrente consumata.</p>
<b>Impostazioni audio</b>	Per ulteriori informazioni, vedere " <a href="#">Regolazione dell'audio</a> " a pagina 48.
<b>Impostazioni Menu</b>	Per ulteriori informazioni, vedere " <a href="#">Personalizzazione della schermata menu del proiettore</a> " a pagina 48.
<b>Impostazioni lampada</b>	<p><b>Modalità Lampada</b> Per ulteriori informazioni, vedere "<a href="#">Impostare Modalità Lampada su Risparmio</a>" a pagina 70.</p> <p><b>Ripristina ore lampada</b> Per ulteriori informazioni, vedere "<a href="#">Ripristino del timer della lampada</a>" a pagina 74.</p> <p><b>Ore lampanda</b> Per ulteriori informazioni su come calcolare il tempo di utilizzo totale della lampada, vedere "<a href="#">Conoscere le ore di utilizzo della lampada</a>" a pagina 70.</p>
<b>Impostazioni filtro</b>	<p><b>Modalità filtro</b> Consente di avviare o riprendere il conteggio del timer filtro. Per ulteriori informazioni, vedere "<a href="#">Impostare Modalità filtro su On</a>" a pagina 69.</p> <p><b>Azzerà timer filtro</b> Consente di ripristinare il timer filtro solo dopo aver sostituito il filtro. Per ulteriori informazioni vedere "<a href="#">Ripristino del timer del filtro</a>" a pagina 69.</p>
<b>Impostaz. protezione</b>	Per ulteriori informazioni, vedere " <a href="#">Utilizzo della funzione password</a> " a pagina 36.

FUNZIONE	DESCRIZIONE
<b>5. Menu CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata</b>  <b>Impostazioni sottotitoli</b>	<b>Impostazioni sottotitoli</b> Consente di attivare la funzione selezionando <b>On</b> quando il segnale in ingresso selezionato contiene sottotitoli chiusi. <ul style="list-style-type: none"> <li>Sottotitoli: visualizzazione su schermo di dialoghi, commenti e effetti sonori dei programmi TV e video che contengono sottotitoli chiusi (in genere indicati con "CC" nell'elenco programmi TV).</li> </ul>  <b>Quando il proiettore visualizza l'OSD o una qualsiasi altra finestra, non vengono più visualizzati i sottotitoli.</b>  <b>Canale sottotitoli</b> Consente di selezionare la modalità sottotitoli chiusi preferita. Per visualizzare i sottotitoli, selezionare <b>CC1</b> , <b>CC2</b> , <b>CC3</b> , o <b>CC4</b> ( <b>CC1</b> visualizza i sottotitoli nella lingua principale della propria zona).
<b>Impost. porta seriale</b>	Consente di selezionare la porta di controllo preferita: tramite la porta <b>RS232</b> (porta CONTROL sul proiettore) o la porta <b>HDBaseT</b> (terminale di ingresso LAN/HDBaseT sul proiettore).
<b>Impostazioni LAN</b>	Se si sta utilizzando un cavo LAN per il collegamento, vedere " <a href="#">Supervisione e controllo tramite il computer</a> " a <a href="#">pagina 52</a> per i dettagli.  Se si sta utilizzando l'applicazione PJLink™, vedere " <a href="#">Controllo del proiettore utilizzando l'applicazione PJLink™</a> " a <a href="#">pagina 55</a> per i dettagli.
<b>Riprist. tutte imp.</b>	Consente di ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.   <b>Vengono mantenute tutte le seguenti impostazioni: Menu Uten1, Uten2, Lingua (Language), Inverti immagine O/V, Modalità altitudine elevata, Impostaz. protezione, Impostazioni LAN, "Tools" (Strumenti) nell'interfaccia utente web, password PJLink.</b>

FUNZIONE	DESCRIZIONE
<p style="text-align: center;"><b>6. Menu INFORMAZIONI</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Stato corrente del sistema</b></p>	<p><b>Inserimento</b> Consente di visualizzare l'origine del segnale corrente.</p> <p><b>Modalità immagine</b> Consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu <b>IMMAGINE</b>.</p> <p><b>Risoluzione</b> Consente di visualizzare la risoluzione originale del segnale di ingresso.</p> <p><b>Formato colore</b> Consente di visualizzare il formato di ingresso del sistema.</p> <p><b>Ore lampada</b> Consente di visualizzare il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata.</p> <p><b>Timer filtro</b> Consente di visualizzare il numero di ore in cui il filtro è stato utilizzato.</p>

## Manutenzione del proiettore

Il proiettore richiede una manutenzione regolare, in relazione alle circostanze ambientali, che deve essere eseguita solamente da personale tecnico autorizzato. Contattare il rivenditore per le istruzioni.

Le operazioni che possono essere svolte dall'utente su base regolare sono la pulizia dell'obiettivo, la pulizia della scocca e la sostituzione del filtro dell'aria.

Non rimuovere alcuna parte del proiettore ad eccezione della lampada e del coperchio del filtro dell'aria. Per la sostituzione di parti diverse dalla lampada, contattare il rivenditore.

Pulire l'interno del proiettore a intervalli regolari.

Se il proiettore è utilizzato per un lungo periodo di tempo, al suo interno si potrebbe accumulare della polvere. Ciò può causare fuoco o malfunzionamenti. Si consiglia di eseguire una manutenzione periodica del proiettore. Per informazioni sui costi di manutenzione, contattare il Centro assistenza clienti Canon.

### Pulizia dell'obiettivo

Pulire l'obiettivo ogni volta che vi si deposita dello sporco o della polvere.

- Rimuovere la polvere utilizzando una bomboletta di aria compressa.
- Per rimuovere lo sporco o eventuali macchie, utilizzare un panno specifico per la pulizia delle lenti o inumidire un panno morbido con un detergente per lenti e pulire delicatamente la superficie dell'obiettivo.
- Non utilizzare materiali abrasivi per pulire l'obiettivo.

### Pulizia della parte esterna del proiettore

Prima di pulire la parte esterna, spegnere il proiettore utilizzando la procedura di spegnimento appropriata descritta in "[Spegnimento del proiettore](#)" a pagina 49, quindi scollegare il cavo di alimentazione.

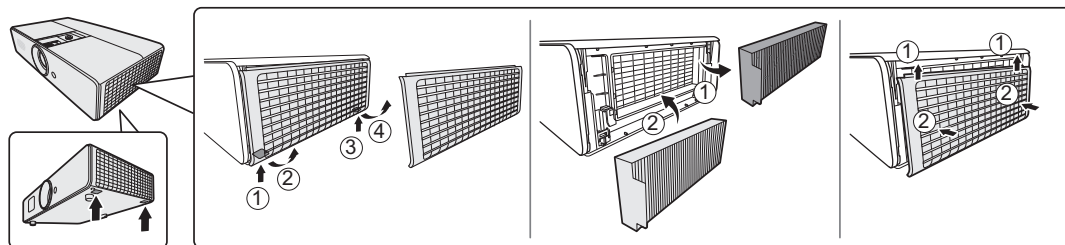
- Per rimuovere lo sporco o la polvere, utilizzare un panno morbido che non lascia residui.
- Per rimuovere lo sporco più resistente o eventuali macchie, inumidire un panno morbido con acqua e del detergente a PH neutro e passarlo sulle parti esterne.
- Non utilizzare mai cera, alcol, benzene, solventi o altri detersivi chimici, poiché potrebbero danneggiare il proiettore.
- Sostanze infiammabili possono causare incendi o rotture durante il funzionamento della lampada.

### Sostituzione del filtro dell'aria

Assicurarsi di usare un filtro dell'aria adatto per questo proiettore, LX-FL02. Il filtro dell'aria non è presente nella confezione del proiettore. Contattare il rivenditore per acquistare il filtro dell'aria.

Prima di sostituire il filtro dell'aria, spegnere il proiettore utilizzando la procedura di spegnimento appropriata descritta in "[Spegnimento del proiettore](#)" a pagina 49, quindi scollegare il cavo di alimentazione.

Seguire le illustrazioni di seguito per sostituire il filtro dell'aria (LX-FL02). Contattare il rivenditore per la sostituzione dell'unità filtro dell'aria quando il proiettore è installato a soffitto.



---

## Impostare Modalità filtro su On

Impostare **Modalità filtro** su **On** solo quando si utilizza il proiettore una volta collegato correttamente il filtro dell'aria. In caso contrario sarà ridotta la durata della lampada.

1. Premere **MENU** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Impostazioni filtro** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni filtro**.
3. Premere ▼ per evidenziare **Modalità filtro** e premere ◀/▶ per selezionare **On**.

Ricordare di impostare **Modalità filtro** su **Off** quando il proiettore è utilizzato senza il filtro dell'aria. In questo modo viene ripristinato il timer del filtro. Il timer continua il conteggio la prossima volta che il filtro viene reinserito e **Modalità filtro** viene impostato su **On**.

## Ripristino del timer del filtro

Ripristinare il timer del filtro una volta inserito un filtro nuovo.

1. Premere **MENU** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Impostazioni filtro** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni filtro**.
3. Premere ▼ per evidenziare **Azzera timer filtro** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzato un messaggio di avviso con la richiesta di ripristinare il timer del filtro. Evidenziare **Ripristina** e premere **OK/IMAGE**. Il timer sarà ripristinato su "0".

## Conservazione del proiettore

Se si prevede di non utilizzare il proiettore per un periodo di tempo prolungato, conservarlo secondo le istruzioni riportate di seguito:

- Assicurarsi che la temperatura del luogo di conservazione rientri nei limiti indicati per il proiettore. Per informazioni su tali limiti, vedere "[Specifiche tecniche](#)" a pagina 77 o contattare il rivenditore.
- Ritrarre i piedini di regolazione.
- Rimuovere la batteria dal telecomando.
- Riporre il proiettore nella confezione originale o in una confezione analoga.

## Trasporto del proiettore

Si raccomanda di spedire il proiettore riponendolo nella confezione originale o in una analoga.

# Informazioni sulla lampada

---

## Conoscere le ore di utilizzo della lampada

Quando il proiettore è in funzione, il tempo di utilizzo della lampada espresso in ore viene calcolato automaticamente dal timer incorporato. Per calcolare le ore lampada equivalenti, seguire il metodo riportato di seguito:

Ore totali lampada = (ore di utilizzo in modalità **Normale**) + 4/5\*(ore di utilizzo in modalità **Risparmio**)

 Per ulteriori informazioni vedere "**Impostare Modalità Lampada su Risparmio**" nella modalità **Risparmio**.

Per visualizzare le informazioni sulle ore di utilizzo della lampada:

1. Premere **MENU** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Impostazioni lampada** e premere **OK/IMAGE**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni lampada**.
3. Nel menu verranno visualizzate le informazioni su **Ore lampada**.
4. Per uscire dal menu, premere **MENU**.

È anche possibile visualizzare le informazioni sulle ore di utilizzo della lampada nel menu **INFORMAZIONI**.

## Aumentare la durata della lampada


Le lampade devono essere sostituite ogni 2.000 (utilizzo in modalità **Normale**)-2.500 (utilizzo in modalità **Risparmio**) ore. Non vi è alcuna garanzia in merito alla durata effettiva delle lampade.

Per rendere più lunga la durata della lampada, è possibile eseguire le seguenti impostazioni all'interno del menu OSD.

### Impostare Modalità Lampada su Risparmio

Tramite la modalità **Risparmio** è possibile ridurre il rumore di sistema e il consumo energetico di circa il 20%. Se si seleziona la modalità **Risparmio**, il livello di luminosità sarà inferiore e le immagini proiettate risulteranno più scure.

Impostando il proiettore in modalità **Risparmio** è possibile prolungare la durata di funzionamento della lampada. Per impostare la modalità **Risparmio**, andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostazioni lampada > Modalità Lampada** e premere ◀/▶.

-  • **Quando questa modalità è attiva, potrebbe verificarsi lo sfarfallio dell'immagine proiettata.**
- **Se questa modalità è attivata in modo frequente, si potrebbe deteriorare la lampada.**

### Impostazione di Auto spegnimento

Questa funzione consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcuna sorgente di ingresso e nessuna operazione viene eseguita dall'utente dopo un intervallo di tempo prestabilito per evitare il consumo della lampada.

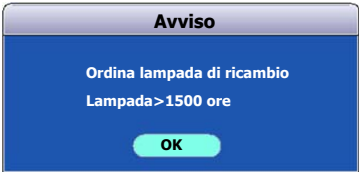
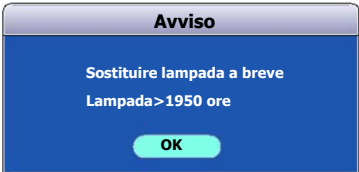
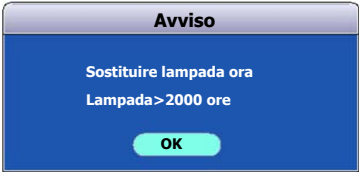
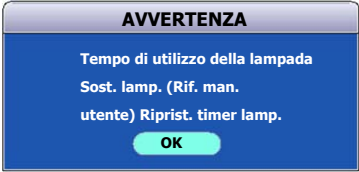
Per impostare la modalità **Auto spegnimento**, andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Auto spegnimento** e premere ◀/▶. È possibile impostare un intervallo compreso tra 5 e 30 minuti, con incrementi di 5 minuti. Se gli intervalli di tempo predefiniti non sono disponibili per la personalizzazione, selezionare **Disattiva**. Il proiettore non effettuerà lo spegnimento automatico per un dato intervallo di tempo.

## Sostituzione della lampada

Quando l'indicatore della lampada si illumina in rosso o viene visualizzato un messaggio nel quale viene richiesto di sostituire la lampada, provvedere alla sostituzione o contattare il rivenditore. L'uso di una lampada usurata può causare malfunzionamenti e, in alcuni casi, rischi di esplosione della lampada stessa.

**⚠ LAMP (Spia lampada) e TEMP (Spia temperatura) si illuminano se la lampada diviene troppo calda. Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per 45 minuti. Se quando viene riattivata l'alimentazione, l'indicatore Lamp o TEMP (Spia temperatura) si riaccende, rivolgersi al locale rivenditore. Per ulteriori informazioni, vedere "Indicatori" a pagina 75.**

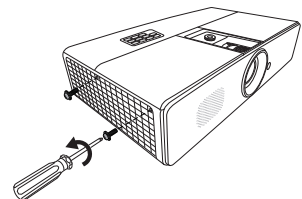
I seguenti messaggi di avviso indicano che è necessario sostituire la lampada.

Stato	Messaggio
La lampada è stata utilizzata per 1500 ore. Installare una nuova lampada per prestazioni ottimali. Se il proiettore funziona normalmente con <b>Risparmio</b> selezionato (vedere " <a href="#">Impostare Modalità Lampada su Risparmio</a> " a pagina 70), è possibile continuare a utilizzare il proiettore finché non viene visualizzato il messaggio di avviso relativo al funzionamento per 1950 ore.	
La lampada è stata utilizzata per 1950 ore. Installare una nuova lampada per evitare che il proiettore si spenga al termine del ciclo di vita della lampada.	
La lampada è stata utilizzata per 2000 ore. A questo punto è necessario sostituire la lampada. <b>⚠ La lampada è un oggetto di consumo. La luminosità della lampada diminuisce con l'uso. Si tratta di una condizione normale. È possibile sostituire la lampada in qualsiasi momento si noti una notevole diminuzione del livello di luminosità. Se la lampada non viene sostituita in anticipo, è necessario farlo dopo 2000 ore di uso.</b>	
È NECESSARIO sostituire la lampada prima di poter utilizzare il proiettore normalmente.	

## Sostituzione della lampada

Lampada di ricambio: LX-LP02

- ⚠ • Assicurarsi di sostituire la lampada con una nuova acquistata separatamente e appositamente progettata per questo proiettore. Contattare il rivenditore per l'acquisto della lampada.
  - Per ridurre il rischio di scossa elettrica, spegnere sempre il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione prima di cambiare la lampada.
  - Per evitare gravi ustioni, lasciare raffreddare il proiettore per almeno 45 minuti prima di sostituire la lampada.
  - Per ridurre il rischio di compromettere la qualità dell'immagine, non toccare i componenti ottici all'interno quando viene rimossa la lampada.
  - Assicurarsi di installare la lampada in modo sicuro. Se la lampada non viene installata in modo corretto, non emette luce. L'installazione non corretta può causare incendi.
  - In caso di rottura della lampada, non scuotere mai la lampada o tenerla davanti al volto dopo averla rimossa. I frammenti di vetro potrebbero uscire e causare lesioni agli occhi.
  - Nel caso di esplosione della lampada al mercurio ad alta pressione, i frammenti di vetro potrebbero disperdersi all'interno del proiettore. Consultare il rivenditore per sostituire la lampada e controllare l'interno del proiettore. Quando si pulisce o sostituisce la lampada, assicurarsi di tenere la maniglia della lampada. I frammenti di vetro possono causare lesioni.
  - Contattare il rivenditore per la sostituzione dell'unità lampada con il proiettore montato a soffitto.
  - Non rimuovere la lampada per nessun motivo diverso dalla sostituzione. La rimozione non necessaria della lampada potrebbe causarne la rottura.
  - Il proiettore utilizza una lampada al mercurio ad alta pressione come sorgente di illuminazione. La lampada al mercurio ad alta pressione potrebbe esplodere o smettere di illuminare in caso di impatto, graffi o deterioramento dovuto all'uso. Il periodo di tempo prima dell'esplosione o che la lampada smetta di illuminare varia in modo considerevole da lampada a lampada, in relazione alle condizioni di utilizzo. Pertanto la lampada potrebbe esplodere anche subito.
  - Le possibilità di esplosione della lampada aumentano quando viene utilizzata oltre il periodo di sostituzione. Quando viene chiesto di sostituire la lampada, sostituirla subito con una nuova anche se la lampada continua a funzionare normalmente.
  - Quando la lampada al mercurio ad alta pressione esplose, i frammenti di vetro potrebbero spargersi all'interno e all'esterno dell'alloggiamento della lampada e il gas contenuto nella lampada potrebbe diffondersi dentro e fuori dal proiettore. Il gas all'interno della lampada contiene mercurio. Non inalare il gas ed evitare che venga a contatto con occhi o bocca. Nel caso di inalazione o contatto con occhi o bocca, consultare subito un medico.
  - La lampada contiene mercurio. Per lo smaltimento della lampada, consultare le normative locali relative allo smaltimento di rifiuti pericolosi.
  - Assicurarsi di usare lampade progettate appositamente per il proiettore, LX-LP02. L'uso di lampade diverse può causare danni al proiettore.
1. Spegnere il proiettore e scollegarlo dalla presa a muro. Se la lampada è calda, attendere circa 45 minuti per il raffreddamento per evitare di scottarsi.
  2. Allentare le viti sul coperchio della lampada.





3. Rimuovere il coperchio.

①, ②

Fare scorrere il coperchio della lampada per aprirlo, premendo gli elementi di rilascio del pannello anteriore.

**⚠ Non accendere il proiettore se il coperchio della lampada è stato rimosso.**

4. Confermare la posizione della pellicola di protezione della lampada per collocare una nuova pellicola sulla stessa posizione. Rimuovere e smaltire la pellicola di protezione della lampada. ③

5. Allentare la vite di fissaggio del coperchio della lampada.

6. Sollevare la maniglia per posizionare il proiettore verticalmente. Utilizzare la maniglia per estrarre lentamente la lampada dal proiettore.

**⚠ • Se la lampada viene estratta troppo velocemente, potrebbe rompersi e i frammenti di vetro potrebbero finire nel proiettore.**

• **Posizionare la lampada lontano dall'acqua, da materiali infiammabili e tenerla fuori dalla portata dei bambini.**

• **Non introdurre le mani nel proiettore dopo l'estrazione della lampada. Non toccare i componenti ottici interni onde evitare disomogeneità nei colori ed eventuali distorsioni delle immagini proiettate.**

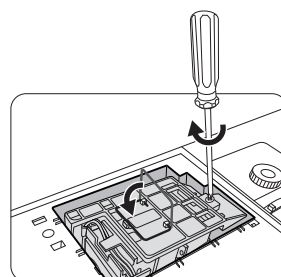
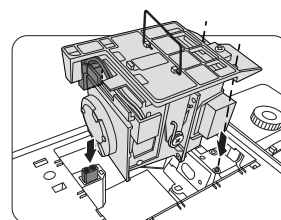
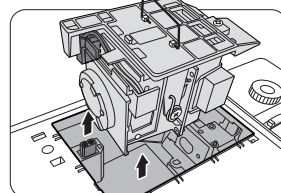
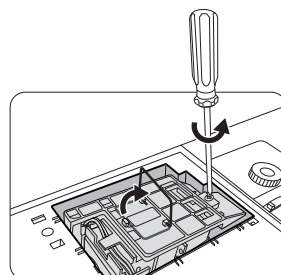
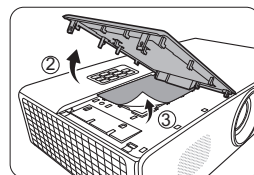
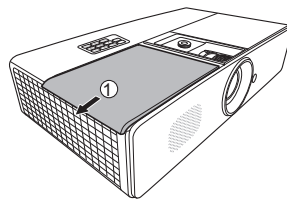
7. Come mostrato nell'immagine, inserire la nuova lampada nell'alloggiamento della lampada allineando la lampada con i fori nell'alloggiamento. Assicurarsi che si adatti al proiettore.

8. Stringere la vite di fissaggio della lampada.

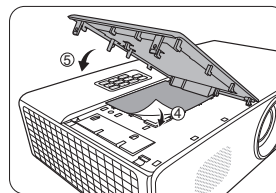
**⚠ • La vite allentata potrebbe rendere instabile il collegamento, con conseguente malfunzionamento del sistema.**

• **Non stringere eccessivamente la vite.**

9. Assicurarsi che la maniglia sia in posizione perfettamente piana e ben fissata.



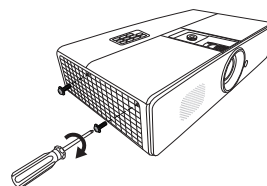
10. Posizionare la pellicola di protezione fornita con la nuova lampada sull'alloggiamento della lampada. ④
11. Come mostrato nell'immagine, posizionare il coperchio della lampada sul proiettore. ⑤



12. Stringere le viti di fissaggio del coperchio della lampada.



- **La vite allentata potrebbe rendere instabile il collegamento, con conseguente malfunzionamento del sistema.**
- **Non stringere eccessivamente le viti.**



13. Riavviare il proiettore.



**Non accendere il proiettore se il coperchio della lampada è stato rimosso.**

#### Ripristino del timer della lampada

14. Dopo la visualizzazione della schermata di avvio contenente il logo, aprire il menu OSD (On-Screen Display).

Selezionare il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA:**

**Avanzata > Impostazioni lampada.** Premere **OK/IMAGE.**

Viene visualizzata la pagina **Impostazioni lampada.**

Premere **▼** per evidenziare **Ripristina timer lampada**

quindi premere **OK/IMAGE.** Viene visualizzato un messaggio di avviso con la richiesta di

ripristinare il timer della lampada. Evidenziare **Ripristina** e premere **OK/IMAGE.** Il timer della lampada viene ripristinato su '0'.



**Non eseguire il ripristino se la lampada non è nuova o viene riposizionata.**

# Indicatori

Luce			Stato e descrizione
ALIMENTAZIONE	TEMP	Lampada	
<b>Eventi relativi all'alimentazione</b>			
<b>Arancione</b>	<b>Off</b>	<b>Off</b>	Modalità standby.
<b>Verde Lampeggiante</b>	<b>Off</b>	<b>Off</b>	Accensione.
<b>Verde</b>	<b>Off</b>	<b>Off</b>	Funzionamento normale.
<b>Arancione Lampeggiante</b>	<b>Off</b>	<b>Off</b>	Spegnimento con raffreddamento normale.
<b>Rosso</b>	<b>Off</b>	<b>Off</b>	Download firmware.
<b>Verde</b>	<b>Off</b>	<b>Rosso</b>	Avvio ruota cromatica non riuscito.
<b>Rosso Lampeggiante</b>	<b>Off</b>	<b>Off</b>	Errore spegnimento scaler (interruzione dati).
<b>Eventi burn-in</b>			
<b>Verde</b>	<b>Off</b>	<b>Off</b>	Burn-in ATTIVO
<b>Verde</b>	<b>Verde</b>	<b>Verde</b>	Burn-in DISATTIVO
<b>Eventi relativi alla lampada</b>			
<b>Off</b>	<b>Off</b>	<b>Rosso</b>	Errore lampada durante il normale funzionamento.
<b>Off</b>	<b>Off</b>	<b>Rosso Lampeggiante</b>	La lampada non è accesa.
<b>Eventi relativi alla temperatura</b>			
<b>Rosso</b>	<b>Rosso</b>	<b>Off</b>	Errore ventola 1 (la velocità effettiva della ventola è pari a $\pm 25\%$ al di sopra della velocità desiderata).
<b>Rosso</b>	<b>Rosso Lampeggiante</b>	<b>Off</b>	Errore ventola 2 (la velocità effettiva della ventola è pari a $\pm 25\%$ al di sopra della velocità desiderata).
<b>Rosso</b>	<b>Verde</b>	<b>Off</b>	Errore ventola 3 (la velocità effettiva della ventola è pari a $\pm 25\%$ al di sopra della velocità desiderata).
<b>Rosso</b>	<b>Verde Lampeggiante</b>	<b>Off</b>	Errore ventola 4 (la velocità effettiva della ventola è pari a $\pm 25\%$ al di sopra della velocità desiderata).
<b>Rosso Lampeggiante</b>	<b>Rosso</b>	<b>Off</b>	Errore ventola 5 (la velocità effettiva della ventola è pari a $\pm 25\%$ al di sopra della velocità desiderata).
<b>Rosso Lampeggiante</b>	<b>Rosso Lampeggiante</b>	<b>Off</b>	Errore ventola 6 (la velocità effettiva della ventola è pari a $\pm 25\%$ al di sopra della velocità desiderata).
<b>Verde</b>	<b>Rosso</b>	<b>Off</b>	Errore temperatura 1 (temperatura oltre il limite, 55°C (131°F)).

# Risoluzione dei problemi

## ② Il proiettore non si accende

Causa	Soluzione
Il proiettore non riceve alimentazione dall'apposito cavo.	Inserire il cavo di alimentazione nella presa CA sul proiettore e nella presa di alimentazione. Se la presa di alimentazione è dotata di un interruttore, verificare che questo si trovi nella posizione di accensione.
Si è tentato di accendere il proiettore durante il processo di raffreddamento.	Attendere il completamento del processo di raffreddamento.

## ② Nessuna immagine

Causa	Soluzione
La sorgente video non è accesa o non è collegata correttamente.	Accendere la sorgente video e verificare che il cavo di segnale sia collegato correttamente.
Il proiettore non è collegato correttamente al dispositivo del segnale di ingresso.	Controllare il collegamento.
Il segnale di ingresso non è stato selezionato correttamente.	Selezionare il segnale di ingresso corretto utilizzando il tasto <b>INPUT</b> sul proiettore o sul telecomando.

## ② Immagine sfuocata

Causa	Soluzione
La messa a fuoco dell'obiettivo di proiezione non è corretta.	Regolare la messa a fuoco dell'obiettivo mediante l'anello di messa a fuoco.
Il proiettore e lo schermo non sono allineati correttamente.	Regolare l'angolo di proiezione, la direzione e l'altezza del proiettore se necessario.
Il coperchio dell'obiettivo non è stato tolto.	Aprire il coperchio dell'obiettivo.
In relazione al timing del segnale video, il proiettore richiede una regolazione più precisa per immagini meno sfocate.	Regolare la Fase nel menu <b>DISPLAY</b> .

## ② Il telecomando non funziona

Causa	Soluzione
La batteria è esaurita.	Sostituirla con una batteria nuova.
Un ostacolo è frapposto tra il telecomando e il proiettore.	Rimuovere l'ostacolo.
La distanza dal proiettore è eccessiva.	Non posizionarsi a più di 8 metri (26 piedi) dal proiettore.

## ② La password non è corretta

Causa	Soluzione
La password è stata dimenticata.	Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Ripristino della funzione password" a pagina 36</a> .

## ② La funzione LAN non può essere usata

Causa	Soluzione
Problemi con le impostazioni di controllo della LAN o il collegamento del cavo LAN.	Verificare le impostazioni di controllo della LAN. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">"Configurazione delle Impostazioni LAN" a pagina 52</a> . Assicurarsi che i cavi LAN siano collegati correttamente.
La pagina web non viene visualizzata nel browser web o la pagina non risponde.	Ricaricare la pagine per vedere se i dati sullo schermo cambiano. Se la pagina non mostra i dati modificati, controllare l'indirizzo IP del proiettore e accedere nuovamente.

# Specifiche tecniche

## Specifiche del proiettore

 Tutte le specifiche sono soggette a modifiche senza preavviso.

Nome modello		LX-MW500	LX-MU500
Sistema di visualizzazione		1-CHIP DLP™	
Sistema ottico		Estrazione colori divisione temporale (TDCE - Time division color extraction), visualizzazione sequenziale	
Dispositivo di visualizzazione	Tipo	DMD	
	Dimensione / Formato	0,65" x 1 / 16:10	0,67" x 1 / 16:10
	Sistema di controllo	DLP™ x 1 chip	
	Numero di punti / numero totale di punti	1.024.000 (1280 x 800) x 1 pannello / 1.024.000	2.304.000 (1920 x 1200) x 1 pannello / 2.304.000
Obiettivo di proiezione	Rapporto zoom / Lunghezza focale / Valore F	1,6x / 15,75–25,1 mm / F2,45–3,07	
	Sistema zoom / messa a fuoco	Manuale / Manuale	
	Spostamento obiettivo	V: +55%~+57,5%, O: fisso	V: +52,5%~+55%, O: fisso
Sorgente di illuminazione		Lampada NSHA370QS da 370 W	
Dimensioni immagine (distanza di proiezione)		W: da 60" a 240" (da 1,45 m a 5,82 m/da 4,8' a 19,1') T: da 60" a 150" (da 2,33 m a 5,82 m/da 7,6' a 19,1')	W: da 60" a 240" (da 1,38 m a 5,54 m/da 4,5' a 18,2') T: da 60" a 150" (da 2,2 m a 5,54 m/da 4,5' a 18,2')
Numero di colori		16.770.000 colori (full color)	
Luminosità*1 (in modalità presentazione, ingresso HDMI)		5000 lumen	
Rapporto contrasto*1 (Completamente bianco: completamente nero, modalità presentazione, ingresso PC analogico)		3750:1	2500:1
Rapporto luminosità dal bordo al centro*1		75%	
Altoparlante		1 da 10 W • mono	
Risoluzione ingresso massima		1280 x 800 punti	1920 x 1200 punti

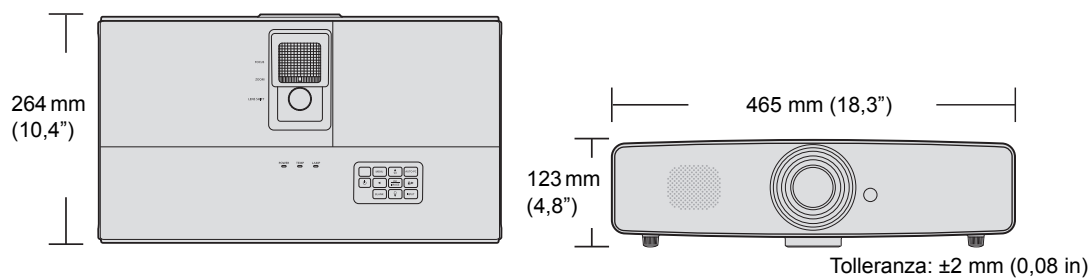
Nome modello		LX-MW500	LX-MU500
Segnali video	Ingresso PC analogico	WUXGA*2/WSXGA+/UXGA/SXGA+/WXGA+/FWXGA/ WXGA/SXGA/XGA/SVGA/VGA/MAC	
	Ingresso HDMI	Dai computer connessi: WUXGA*2/WSXGA+/UXGA/SXGA+/ WXGA+/FWXGA/WXGA/SXGA/XGA/SVGA/VGA  Da apparecchiature AV connesse: 1080p/1080i/720p/576p/480p	
	Ingresso component video	1080p/1080i/720p/576p/576i/480p/480i	
	Ingresso video	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4,43/PAL-M/PAL-N/PAL-60	
	Ingresso S-video	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4,43/PAL-M/PAL-N/PAL-60	
Terminali	Mini Dsub15 x 2	Ingresso PC analogico/Component video	
	Mini Dsub15	Uscita PC analogica/Component video	
	HDMI/MHL	Ingresso PC digitale/Video digitale/MHL	
	HDMI	Ingresso PC digitale/video digitale	
	Mini DIN4	Ingresso S-video	
	RCA x 3	Ingresso video/Audio-L/Audio-R	
	Mini jack x 2	Ingresso audio x 1, uscita audio x 1	
	Dsub9	Collegamento RS-232C	
	RJ-45	Connessione di rete (100BASE-TX / 10BASE-T)/Ingresso HDBaseT	
	USB mini B	Porta Service	
USB tipo A	Spegnimento (5 V/1,5 A)		
Segnale in ingresso	PC digitale	TMDS (Transition Minimized Differential Signaling)	
	PC analogico	0,7 Vp-p, polarità positiva, impedenza = 75 Ω  Sincronizzazione orizzontale/vertical: Livello TTL, polarità positiva o negativa	
	Component video	COMPONENT: Segnale Y Cb/Pb Cr/Pr separato  Y: 1 Vp-p, sincronizzazione negativa, impedenza = 75 Ω Cb/Pb: 0,7 Vp-p, impedenza = 75 Ω Cr/Pr: 0,7 Vp-p, impedenza = 75 Ω	
	Audio	Impedenza = 47 k Ω o superiore	

Nome modello	LX-MW500	LX-MU500
Rumore	36 / 33 dB (Modalità lampada: normale/eco)	
Temperatura operativa	0°C (32°F) - 40°C (104°F)	
Alimentazione	CA 100 V~240 V 50 / 60 Hz	
Consumo energetico	560 W (massimo); < 400 W (eco) < 0,5 W (Standby) quando l'impostazione è: LAN standby:disattiva < 3 W (Standby) quando l'impostazione è: LAN standby:attiva	
Dimensioni	L: 465 mm, A: 123 mm, P: 264 mm (sporgenze incluse) L: 465 mm, A: 112 mm, P: 261 mm (sporgenze non incluse)	
Peso	5,4 kg (11.9 libbre)	
Accessori	Telecomando, batterie del telecomando, cavo di alimentazione, cavo PC, Manuale utente (questo manuale), Informazioni importanti e Garanzia	

- ☞ • **\*1 Conformità con ISO21118-2012**
- **\*2 Solo LX-MU500**
- **L'uso continuo del proiettore per lunghi periodi di tempo può causare il deterioramento più rapido dei componenti ottici.**
- **Le specifiche del proiettore e la parte esterna sono soggette a modifiche senza preavviso.**

## Dimensioni

465 mm (L) x 123 mm (A) x 264 mm (P) / 18,3 in (L) x 4,8 in (A) x 10,4 in (P) (inclusa la proiezione)





# Tabella dei tempi

## *Frequenze supportate per ingressi PC*

Risoluzione	Modalità	Frequenza aggiornamento (Hz)	Frequenza orizzontale (kHz)	Clock (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1366 x 768	1366 x 768_60	59,790	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67,5	148,5

---

1920 x 1200@60 Hz	WUXGA_60**** (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,00
-------------------	-----------------------------------	--------	--------	--------

 **\*Intervallo supportato per segnale 3D con formati Frame Sequential, Top-Bottom e Side By Side.**

**\*\*Intervallo supportato per segnale 3D nel formato Frame Sequential.**

**\*\*\*Intervallo supportato per segnale 3D con formati Top-Bottom e Side By Side.**

**\*\*\*\*Solo LX-MU500.**

## Intervallo supportato per ingresso HDMI (HDCP)

### Intervalli PC supportati

Risoluzione	Modalità	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza orizzontale (kHz)	Clock (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1366 x 768	1366 x 768_60	59,790	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60****	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67,5	148,5

1920 x 1200@60 Hz	WUXGA_60***** (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,00
-------------------	------------------------------------	--------	--------	--------

 \*Intervallo supportato per segnale 3D con formati Frame Sequential, Top-Bottom e Side By Side.

\*\*Intervallo supportato per segnale 3D nel formato Frame Sequential.

\*\*\*Intervallo supportato per segnale 3D con formati Top-Bottom e Side By Side.

\*\*\*\*Intervallo supportato per segnale 3D nel formato Top-Bottom.

\*\*\*\*\*Solo LX-MU500.

### Impostazioni temporali MHL supportate

Frequenza	Risoluzione	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza Dot Clock (MHz)
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27
480p	720 x 480	31,47	59,94	27
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27
576p	720 x 576	31,25	50	27
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p	1280 x 720	45	60	74,25
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/50p	1920 x 1080	56,26	50	148,5
1080/60p	1920 x 1080	67,5	60	148,5

### Timing video supportati

Intervallo	Risoluzione	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza Dot Clock (MHz)
480i*	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27
480p	720 x 480	31,47	59,94	27
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27
576p	720 x 576	31,25	50	27
720/50p**	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p**	1280 x 720	45,00	60	74,25
1080/24P**	1920 x 1080	27	24	74,25
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25
1080/50i***	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i***	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5


 \*Timing supportato per segnale 3D nel formato Frame Sequential.

\*\*Intervallo supportato per segnale 3D con formati Frame Packing e Top-Bottom.

\*\*\*Intervallo supportato per segnale 3D nel formato Side By Side.

### ***Frequenze supportate per l'ingresso Component-YPbPr***

Intervallo	Risoluzione	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza Dot Clock (MHz)
480i	720 x 480	15,73	59,94	13,5
480p	720 x 480	31,47	59,94	27
576i	720 x 576	15,63	50	13,5
576p	720 x 576	31,25	50	27
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p	1280 x 720	45	60	74,25
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5

 **La visualizzazione di un segnale 1080i(1125i)@ 60 Hz o 1080i(1125i)@50 Hz può causare una leggera vibrazione dell'immagine.**

### ***Intervallo supportato per ingressi Video e S-Video***

Modalità video	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza sub-portante (MHz)
NTSC	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 o 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4,43	15,73	60	4,43

## Comandi di controllo

È possibile controllare il proiettore inviando i comandi tramite la porta CONTROL o LAN.

## Requisiti di sistema

### Porta CONTROL

Cavo di connessione	Cavo RS-232-C a 9 pin (Cavo incrociato)
Modalità di comunicazione	Comunicazione RS-232-C asincrona, half-duplex
Baud Rate	19200 bps/9600bps**
Lunghezza carattere	8 bit
Controllo parità	Nessuno
Bit di stop	1 bit
Controllo flusso	Nessuno

\*\*Durante l'uso di HDBaseT.

### Porta LAN/Terminale di ingresso HDBaseT

Sistema di connessione	Connessione TCP/IP
Porta	33336

### Comando di controllo

Funzione	Letture/Scrittura	Funzionamento	Comando (ASCII)	Nota
<b>Alimentazione</b>	S	Accensione	POWER=ON<CR>	Attivo durante lo stato "Standby".
	S	Spegnimento	POWER=OFF<CR>	
	L	Stato alimentazione	GET=POWER<CR>	Attivo durante qualsiasi stato di alimentazione. [Riscaldamento] g:POWER=OFF2ON [Raffreddamento] g:POWER=ON2OFF
<b>Selezione sorgente</b>	S	Computer1	INPUT=DSUB1<CR>	
	S	Computer2	INPUT=DSUB2<CR>	
	S	HDMI/MHL	INPUT=HDMI1<CR>	
	S	HDMI2	INPUT=HDMI2<CR>	
	S	HDBaseT	INPUT=HDBASET<CR>	
	S	Video	INPUT=VIDEO<CR>	
	S	S-VIDEO	INPUT=S-VIDEO<CR>	
	L	Sorgente corrente	GET=INPUT<CR>	

<b>Controllo audio</b>	S	Mute attivo	MUTE=ON<CR>	
	S	Mute disattivo	MUTE=OFF<CR>	
	L	Stato audio disattivo	GET=MUTE<CR>	
	S	Volume +	RC=VOL_P<CR>	
	S	Volume -	RC=VOL_M<CR>	
	L	Stato volume	GET=AVOL<CR>	
<b>Modalità immagine</b>	S	Presentazione	IMAGE=PRESENTATION<CR>	
	S	Standard	IMAGE=STANDARD<CR>	
	S	sRGB	IMAGE=SRGB<CR>	
	S	Film	IMAGE=MOVIE<CR>	
	S	DICOM	IMAGE=DICOM<CR>	
	S	Uten1	IMAGE=USER_1<CR>	
	S	Uten2	IMAGE=USER_2<CR>	
	L	Modalità immagine	GET=IMAGE<CR>	
<b>Aspetto</b>	S	Aspetto 4:3	ASPECT=4:3<CR>	
	S	Aspetto 16:9	ASPECT=16:9<CR>	
	S	Aspetto automatico	ASPECT=AUTO<CR>	
	S	Aspetto reale	ASPECT=TRUE<CR>	
	S	Aspetto 16:10	ASPECT=16:10<CR>	
	L	Stato aspetto	GET=ASPECT<CR>	
<b>Inverti immagine O/V</b>	S	Frontale tavolo	IMAGEFLIP=NONE<CR>	
	S	Posteriore tavolo	IMAGEFLIP=REAR<CR>	
	S	Frontale soffitto	IMAGEFLIP=CEILING<CR>	
	S	Posteriore soffitto	IMAGEFLIP=REAR_CEIL<CR>	
	L	Stato Inverti immagine O/V	GET=IMAGEFLIP<CR>	
<b>Ricerca automatica</b>	S	Ricerca automatica attivo	QAS=ON<CR>	
	S	Ricerca automatica disattivo	QAS=OFF<CR>	
	L	Stato ricerca automatica	GET=QAS<CR>	

<b>Lampada</b>	L	Ore lampada	GET=LMPT<CR>	
	S	Modalità lampada normale	LAMP=NORMAL<CR>	
	S	Modalità lampada risparmio	LAMP=ECO<CR>	
	L	Stato modalità lampada	GET=LAMP<CR>	
<b>Funzionamento</b>	S	Vuoto attivo	BLANK=ON<CR>	
	S	Vuoto disattivo	BLANK=OFF<CR>	
	L	Stato vuoto	GET=BLANK<CR>	
	S	Fermo immagine attivo	FREEZE=ON<CR>	
	S	Fermo immagine disattivo	FREEZE=OFF<CR>	
	L	Stato fermo immagine	GET=FREEZE<CR>	
	S	Menu attivo	MENU=ON<CR>	
	S	Menu disattivo	MENU=OFF<CR>	
	S	PC automatico	RC=AUTOPC<CR>	
	S	Su	RC=UP<CR>	
	S	Giù	RC=DOWN<CR>	
	S	Destra	RC=RIGHT<CR>	
	S	Sinistra	RC=LEFT<CR>	
	S	OK	RC=OK<CR>	
<b>Stato modalità altitudine</b>	S	Modalità altitudine elevata attiva	HIGHALT=ON<CR>	
	S	Modalità altitudine elevata disattiva	HIGHALT=OFF<CR>	
	L	Stato modalità altitudine elevata	GET=HIGHALT<CR>	



## Risposta controllo

Letture/Scrittura	Condizione	Risposta	Esempio
S	Eseguito	i:OK<CR>	< BLANK=ON<CR> > i:OK<CR>
S	Formato non valido: Il comando o struttura non esiste	e:0002 INVALID_COMMAND<CR>	< INVALID=ON<CR> > e:0002 INVALID_COMMAND<CR>
S	Elemento non supportato: parametro comando non supportato	e:000A INVALID_PARAMETER<CR>	< BLANK=INVALID<CR> > e:000A INVALID_PARAMETER<CR>
S	Elemento blocco: impossibile usare lo stato corrente.	e:1011 FUNCTION_NOT_AVAILABLE<CR>	< ASPECT=AUTO<CR> > e:1011 FUNCTION_NOT_AVAILABLE<CR>
L	Eseguito	g:XXX=YYY<CR> XXX=Nome comando, YYY=Nome parametro	< GET=BLANK<CR> > g:BLANK=ON<CR>
L	Elemento non supportato: parametro comando non supportato	e:000A INVALID_PARAMETER<CR>	< GET=INVALID<CR> > e:000A INVALID_PARAMETER<CR>

- ☞ Se il proiettore non riceve il <CR> per completare un comando entro 5 secondi, sarà sospeso e sarà necessario inviare nuovamente il comando.
- Non fa distinzione tra maiuscole e minuscole.



**CANON INC.**

30-2, Shimomaruko 3-chome, Ohta-ku, Tokyo 146-8501, Japan

**CANON U.S.A. INC.**

One Canon Park, Melville, New York 11747, U.S.A.

For all inquires concerning this product, call toll free in the U.S. 1-800-OK-CANON

**CANON EUROPE LTD.**

3 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET United Kingdom

**CANON EUROPA N.V.**

Bovenkerkerweg 59, 1185 XB Amstelveen, The Netherlands