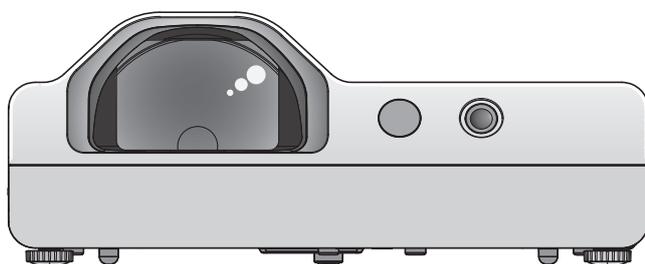


Panasonic®

Istruzioni per l'uso Manuale di funzionamento Proiettore LCD **Usò commerciale**

Modello n. **PT-TW371R**



Grazie per aver acquistato questo prodotto Panasonic.

- Prima di utilizzare il prodotto, leggere attentamente le istruzioni e custodire il manuale per consultazioni future.
- Prima di utilizzare il proiettore, assicurarsi di leggere "Avviso importante per la sicurezza!" (➔ pagine da 4 a 9).

PJLink™

ITALIAN

DPQP1253ZD/X1

Contenuti

Avviso importante per la sicurezza!4

Capitolo 1 Preparazione

Precauzioni per l'uso	13
Usato previsto del prodotto	13
Precauzioni per il trasporto.....	13
Precauzioni per l'installazione	13
Sicurezza.....	15
Note sull'uso della connessione wireless	15
Software applicativo supportato dal proiettore	16
Immagazzinamento	16
Smaltimento	17
Precauzioni per l'uso	17
Accessori.....	18
Accessori opzionali.....	19
Informazioni sul proiettore	20
Telecomando	20
Corpo del proiettore.....	21
Preparazione del telecomando	24
Inserimento e rimozione delle batterie	24
In caso di utilizzo di proiettori multipli	24
Come usare la penna luminosa interattiva	25
Informazioni sulla penna luminosa interattiva	25
Inserimento e rimozione delle batterie	25
Come utilizzare la penna.....	25

Capitolo 2 Operazioni preliminari

Impostazione	27
Modalità di installazione	27
Componenti per montaggio a soffitto (opzionali) ..	27
Dimensioni schermo e raggio di azione	28
Collegamento	30
Prima del collegamento.....	30
Esempio di collegamento: Apparecchio AV	31
Esempio di collegamento: Computer	32

Capitolo 3 Operazioni di base

Accensione/spegnimento	34
Collegamento del cavo di alimentazione	34
Spia di alimentazione	34
Accensione del proiettore	35
Effettuare regolazioni e selezioni	35
Spegnimento del proiettore	36
Proiezione	37
Selezione del segnale di ingresso.....	37
Regolazione dell'immagine.....	38
Regolazione dei piedini regolabili.....	39
Operazioni di base usando il telecomando	40
Usato della funzione di autoregolazione	40

Commutare il rapporto di aspetto dell'immagine ..	40
Usato della funzione regolazione schermo	41
Usato della funzione di abbinamento	41
Usato della funzione di blocco.....	42
Usato della funzione AV mute	42
Usato della funzione timer per la presentazione	42
Regola la luminosità della fonte di luce	42
Usato della funzione di zoom digitale.....	43
Controllo del volume dell'altoparlante.....	43
Commutazione della modalità dell'immagine	43
Usato della funzione silenziamento.....	43
Usato della funzione Daylight View Lite	44
Impostazione del numero identificativo sul telecomando.....	44

Capitolo 4 Impostazioni

Navigazione del menu	46
Navigazione attraverso il menu	46
Menu principale	47
Sotto-menu	48
Menu [Display]	50
[Regolaz. PC auto]	50
[Sincron. fine]	50
[Posizione H]	50
[Posizione V]	51
[Dimensione H.].....	51
[Aspetto]	51
[Progetto modo].....	51
[Posizione menu].....	52
[Sfondo display].....	52
[Sistema]	52
Menu [Regolaz. Colore]	53
[Modalità immagine]	53
[Contrasto].....	53
[Luminosità].....	53
[Colore].....	54
[Tinta].....	54
[Temp. colore].....	54
[Rosso] / [Verde] / [Blu].....	54
[Nitidezza].....	55
[Daylight View].....	55
Menu [Impostazione]	56
[Accensione rapida].....	56
[Modalità stand by]	56
[Controllo ventola]	56
[Controllo lampada]	56
[Raffreddamento rapido].....	57
[Closed caption].....	57
[Blocco comandi]	58
[Iris].....	58
[Suono].....	58
[Regolazione HDMI]	59

Menu [Espandi]	60
[Lingua].....	60
[Autoregolazione]	60
[Trapezio].....	61
[Logo]	65
[Sicurezza].....	67
[Risparmio energetico]	68
[Timer filtro].....	69
[Schermo test]	69
[Rete].....	70
[Telecomando].....	71
[Impostazioni di fabbrica]	71
Menu [Memory Viewer]	72
[Imposta diapositiva].....	72
[Effetto di animazione].....	72
[Ordinamento].....	72
[Ruota].....	72
[Ottimale]	72
[Ripeti]	73
[Applica].....	73
Menu [Informazioni]	74
[Informazioni].....	74

Capitolo 5 Operazioni della funzione

Funzione Memory Viewer	76
È possibile eseguire la proiezione con la funzione Memory Viewer.....	76
Attenzioni nell'uso della memoria USB.....	76
Visualizzazione della schermata Memory Viewer	77
Riproduzione delle immagini	77
Riproduzione della diapositiva.....	77
Chiusura di Memory Viewer	77
Funzione USB Display	78
Quando si usa Windows.....	78
Quando si usa Mac OS	79
Connessione di rete	80
Quando ci si collega via LAN cablata	80
Quando ci si collega via LAN wireless	81
Informazioni su Presenter Light.....	83
Funzione di controllo Web.....	84
Computer utilizzabile per l'impostazione	84
Accesso tramite browser web	84

Capitolo 6 Manutenzione

Indicatori di alimentazione/avvertenza.....	91
Manutenzione/sostituzione.....	93
Prima dell'esecuzione della manutenzione/ sostituzione	93
Manutenzione.....	93
Sostituzione dell'unità.....	95
Risoluzione dei problemi.....	98

Capitolo 7 Appendice

Informazioni tecniche.....	100
Uso del protocollo PJLink.....	100
Terminale <SERIAL IN>	101
Elenco dei formati di segnale compatibili	104
Specifiche.....	106
Dimensioni	109
Precauzioni per l'utilizzo del supporto da soffitto	110
Indice	111

Avviso importante per la sicurezza!

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

AVVERTENZA: Per evitare danni che possano essere causa d'incendio o scossa elettrica, non esporre l'apparecchio a pioggia o umidità.
Questo dispositivo non è stato concepito per essere utilizzato nel campo visivo diretto delle postazioni di visualizzazione. Per evitare fastidiosi riflessi nelle postazioni di visualizzazione, questo dispositivo non deve essere collocato nel campo visivo diretto.
Il dispositivo non è inteso per essere utilizzato in una postazione video in conformità con BildscharbV.

Il livello di pressione del suono alla posizione d'ascolto dell'operatore è uguale o inferiore a 70 dB (A) secondo ISO 7779.

AVVERTENZA:

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

AVVERTENZA: PER RIDURRE IL RISCHIO DI INCENDIO O SCOSSA ELETTRICA, NON ESPORRE IL PRODOTTO ALLA PIOGGIA ALL'UMIDITÀ.

AVVERTENZA: RISCHIO DI SCOSSE ELETTRICHE. NON APRIRE.



Etichetta sul proiettore



Il simbolo del lampo con la testa a freccia all'interno di un triangolo equilatero ha lo scopo di avvisare l'utente della presenza di "tensione pericolosa" non isolata all'interno della custodia del prodotto che potrebbe essere sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica per le persone.



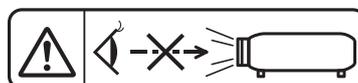
Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero ha lo scopo di avvisare l'utente della presenza di importanti istruzioni di funzionamento e manutenzione (assistenza) nella documentazione allegata al prodotto.

AVVERTENZA:



SPEGNERE L'ALIMENTAZIONE E SCOLLEGARE LA SPINA DALLA PRESA A MURO PRIMA DI SOSTITUIRE L'UNITÀ LAMPADA.

AVVERTENZA: Non rivolgere lo sguardo direttamente verso la luce emessa dall'obiettivo quando il proiettore è in uso.



Etichetta sul proiettore

Avviso importante per la sicurezza!

AVVERTENZA: Non posizionare oggetti di fronte all'obiettivo quando si usa il proiettore.



Etichetta sul proiettore

ATTENZIONE: Per garantire una continua conformità, osservare le istruzioni per l'installazione in dotazione, le quali includono l'utilizzo del cavo di alimentazione in dotazione e di cavi di interfaccia schermati per il collegamento ad un computer oppure ad una periferica. Eventuali modifiche non autorizzate apportate all'apparecchio possono invalidare il diritto dell'utente all'utilizzo.

Il presente dispositivo è pensato per la protezione delle immagini su uno schermo e così via e non è destinato a essere utilizzato come illuminazione interna in un ambiente domestico.

Direttiva 2009/125/EC

Nome dell'importatore e indirizzo all'interno dell'Unione Europea

Panasonic Marketing Europe GmbH

Panasonic Testing Centre

Winsbergring 15, 22525 Hamburg, Germany

AVVERTENZA:

■ ALIMENTAZIONE

La presa elettrica o l'interruttore di circuito devono essere installati in prossimità dell'apparecchio e devono essere facilmente accessibili in caso di anomalie. Se si verificano i seguenti problemi, scollegare immediatamente l'alimentazione.

Se si continua ad utilizzare il proiettore in queste condizioni, potrebbero verificarsi incendi o scosse elettriche.

- Se oggetti estranei o acqua entrano nel proiettore, scollegare l'alimentazione.
- Se il proiettore cade o l'alloggiamento si rompe, scollegare l'alimentazione.
- Se si nota la presenza di fumo, odori o rumori strani che provengono dal proiettore, scollegare l'alimentazione.

Contattare un centro di assistenza autorizzato per le riparazioni e non cercare di riparare il proiettore da soli.

Durante un temporale, non toccare il proiettore o il cavo.

Ciò potrebbe provocare scosse elettriche.

Non effettuare nessuna azione che possa danneggiare il cavo di alimentazione o la spina di alimentazione.

Se si impiega un cavo di alimentazione danneggiato, sono possibili scosse elettriche, cortocircuito o incendi.

- Non danneggiare il cavo di alimentazione, non apportare modifiche a quest'ultimo, evitare di collocarlo in prossimità di oggetti caldi, non piegarlo, non torcerlo, non tirarlo, non collocare oggetti pesanti su di esso né avvolgerlo formando un fascio.

Chiedere ad un centro di assistenza autorizzato di eseguire tutte le riparazioni necessarie al cavo di alimentazione.

Inserire completamente la spina di alimentazione nella presa a muro e il connettore di alimentazione nel terminale del proiettore.

Se la spina non è inserita correttamente, potranno verificarsi scosse elettriche e surriscaldamento.

- Non utilizzare spine danneggiate o prese a muro non fissate correttamente alla parete.

Non utilizzare cavi diversi da quello di alimentazione in dotazione.

La mancata osservanza di questa indicazione provocherà scosse elettriche o incendi. Notare che se non si usa il cavo di alimentazione fornito in dotazione per mettere a terra il dispositivo sul lato della presa, ne potrebbero derivare scosse elettriche.

Pulire periodicamente la spina di alimentazione per evitare che si copra di polvere.

La mancata osservanza di questa indicazione provocherà incendi.

- Se si forma polvere sulla spina di alimentazione, l'umidità che ne risulta può danneggiare l'isolamento.
- Se non si usa il proiettore per un lungo periodo di tempo, estrarre la spina di alimentazione dalla presa elettrica.

Estrarre la spina di alimentazione dalla presa elettrica e pulirla periodicamente con un panno asciutto.

Non maneggiare la spina e il connettore di alimentazione con le mani bagnate.

La mancata osservanza di questa indicazione provocherà scosse elettriche.

Non sovraccaricare la presa elettrica.

In caso di sovraccarico dell'alimentazione (ad esempio, utilizzando troppi adattatori), si potrebbe verificare surriscaldamento con conseguente incendio.

■ USO/INSTALLAZIONE

Non collocare il proiettore su materiali morbidi come tappeti o materiali spugnosi.

Il proiettore potrebbe surriscaldarsi al punto da provocare bruciature, incendi o danni al proiettore.

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

L'uso del proiettore in tali condizioni potrebbe causare incendi, scosse elettriche o deterioramento dei componenti. Il deterioramento dei componenti (ad esempio, dei supporti di montaggio a soffitto) potrebbe causare la caduta del proiettore montato a soffitto.

Non installare questo proiettore in una posizione che non sia abbastanza resistente per sostenere il peso del proiettore o su una superficie in pendenza o instabile.

La mancata osservanza di questa indicazione potrebbe far cadere o rovesciare il proiettore, provocando gravi infortuni o danni.

Le operazioni di installazione (ad esempio, il supporto di montaggio a soffitto) devono essere eseguite esclusivamente da tecnici qualificati.

Se l'installazione non è eseguita e assicurata in modo corretto, può provocare lesioni o incidenti, come scosse elettriche.

- Assicurarsi di utilizzare il cavo fornito con il supporto di montaggio a soffitto del proiettore come misura di sicurezza extra per evitare che il proiettore cada (installare in una posizione diversa dal supporto di montaggio a soffitto).

AVVERTENZA:

Non installare il proiettore in una posizione in cui si verifica passaggio di persone.

Le persone potrebbero urtare il proiettore o inciampare nel cavo di alimentazione, con possibilità di incendi, folgorazione o lesioni.

Non coprire le prese d'aria e le uscite di aerazione.

Il proiettore potrebbe surriscaldarsi al punto da provocare incendi o danni al proiettore.

- Non collocare il proiettore in luoghi stretti o mal ventilati.
- Non collocare il proiettore su tessuti o carte, in quanto questi materiali potrebbero essere risucchiati nella presa d'aria.
- Lasciare libero almeno 1 m (39-3/8") di spazio tra qualsiasi muro o altro oggetto e le uscite di aerazione ed almeno 50 cm (19-11/16") di spazio tra qualsiasi muro o altro oggetto e le prese d'aria.

Non mettere le mani o altri oggetti vicino all'uscita di aerazione.

Ciò potrebbe provocare lesioni o danneggiare le mani o altri oggetti.

- Dall'uscita di aerazione fuoriesce aria calda. Non avvicinare le mani, il viso o oggetti che non sopportano il calore all'uscita di aerazione.

Non guardare né esporre la pelle alla luce emessa dall'obiettivo quando il proiettore è in uso.

Ciò potrebbe provocare ustioni o perdita della vista.

- Una luce estremamente potente viene emessa dall'obiettivo del proiettore. Non guardare né mettere le mani direttamente in questa luce.
- Evitare che i bambini guardino direttamente nell'obiettivo. Inoltre, spegnere il proiettore e scollegare la spina di alimentazione quando ci si allontana dal proiettore.

Non cercare in nessun caso di modificare o smontare il proiettore.

Le alte tensioni possono causare incendi o scosse elettriche.

- Per qualsiasi intervento di controllo, regolazione e riparazione, rivolgersi ad un centro di assistenza autorizzato.

Evitare l'ingresso di oggetti metallici, materiali infiammabili o liquidi all'interno del proiettore. Evitare che il proiettore si bagni.

Ciò potrebbe provocare cortocircuiti, surriscaldamento e causare incendi, scosse elettriche o il guasto del proiettore.

- Non collocare mai contenitori con liquidi oppure oggetti metallici in prossimità del proiettore.
- Qualora si verificasse la penetrazione di liquidi all'interno del proiettore, rivolgersi al rivenditore.
- Prestare particolare attenzione ai bambini.

Usare il supporto di montaggio a soffitto specificato da Panasonic.

L'uso di supporti di montaggio a soffitto diversi da quello specificato potrebbe causare cadute.

- Fissare sempre il cavetto di sicurezza fornito al supporto di montaggio a soffitto per evitare la caduta del proiettore.

■ ACCESSORI

Non usare o maneggiare le batterie in modo improprio e fare riferimento a quanto segue.

La mancata osservanza di questa indicazione può causare ustioni, perdite, surriscaldamento, esplosione o principio di incendio.

- Non utilizzare batterie diverse da quelle specificate.
- Non caricare batterie a secco.
- Non smontare batterie a secco.
- Non riscaldare le batterie né gettarle in acqua o fuoco.
- Evitare che i terminali + e - delle batterie entrino in contatto con oggetti metallici come collane o forcine per i capelli.
- Non conservare le batterie insieme ad oggetti metallici.
- Conservare le batterie in un sacchetto di plastica e tenerlo lontano da oggetti metallici.
- Accertarsi che le polarità (+ e -) siano disposte correttamente quando si inseriscono le batterie.
- Non usare batterie nuove insieme ad altre vecchie né mischiare tipi diversi di batterie.
- Non usare batterie con la copertura esterna staccata o rimossa.

Non consentire ai bambini di toccare la batteria.

Nel caso fossero ingeriti accidentalmente, si potrebbero verificare dei danni fisici.

- Se ingerite, richiedere subito l'intervento medico.

Se la batteria perde liquido, non toccare a mani nude e osservare le misure che seguono, se necessario.

- Il liquido della batteria sulla pelle o sugli abiti può provocare infiammazioni della pelle o lesioni. Sciacquare con acqua pulita e richiedere subito l'intervento medico.
- Se il liquido della batteria entra negli occhi può provocare la perdita della vista. In tal caso, non sfregare gli occhi. Sciacquare con acqua pulita e richiedere subito l'intervento medico.

AVVERTENZA:

Non rimuovere le viti non specificate nel corso della sostituzione di una lampada.

Ciò può causare scosse elettriche, ustioni o lesioni.

Non smontare la lampada.

Se la lampada si rompe, può provocare lesioni.

Sostituzione della lampada

La lampada contiene elevata pressione interna. Se maneggiata in modo errato, potrebbe esplodere provocando gravi lesioni o incidenti.

- La lampada può esplodere facilmente se sbattuta contro oggetti duri o se cade.
- Prima di sostituire la lampada, accertarsi di scollegare la spina di alimentazione dalla presa a muro. La mancata osservanza di questa indicazione potrebbe provocare scosse elettriche o esplosioni.
- Prima di procedere con la sostituzione della lampada, spegnere il proiettore ed attendere il raffreddamento della lampada per almeno 1 ora in modo da evitare il pericolo di ustioni.

Rimuovere tempestivamente le batterie scariche dal telecomando.

- Se vengono lasciate nel telecomando, potrebbero perdere liquido, surriscaldarsi o esplodere.

ATTENZIONE:

■ ALIMENTAZIONE

Quando si scollega il cavo di alimentazione, mantenere ferma la spina e il cavo di alimentazione.

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

Quando si prevede di non utilizzare il proiettore per prolungati periodi di tempo, scollegare la spina di alimentazione dalla presa a muro.

L'inosservanza di questa indicazione potrebbe causare un incendio o scosse elettriche.

Scollegare la spina di alimentazione dalla presa prima di eseguire qualsiasi operazione di pulizia o sostituzione sull'unità.

La mancata osservanza di questa indicazione potrebbe provocare scosse elettriche.

■ USO/INSTALLAZIONE

Non collocare altri oggetti pesanti sul proiettore.

La mancata osservanza di questa indicazione renderà instabile, facendolo cadere, il proiettore, con conseguenti danni o lesioni. Il proiettore verrà danneggiato o deformato.

Non poggiare il proprio peso sul proiettore.

Sussiste il rischio di caduta o il proiettore potrebbe rompersi e provocare lesioni.

- Evitare che i bambini si mettano in piedi o seduti sul proiettore.

Non collocare il proiettore in ambienti troppo caldi.

Ciò può provocare il deterioramento dell'alloggiamento esterno o dei componenti interni o causare incendi.

- Prestare particolare attenzione agli ambienti esposti alla luce del sole diretta o vicino alle stufe.

Non posizionare il proiettore dove potrebbe subire l'azione di sale o gas corrosivi.

Tale operazione può provocare guasti del proiettore dovuti a corrosione.

Non posizionare oggetti di fronte all'obiettivo quando si usa il proiettore.

Non bloccare la proiezione collocando un oggetto davanti all'obiettivo di proiezione.

Così facendo è possibile causare incendi o danni a tali oggetti e causare il malfunzionamento del proiettore.

- L'obiettivo del proiettore emette luce di elevata intensità.

Non stare in piedi di fronte all'obiettivo quando si usa il proiettore.

Così facendo si possono danneggiare o bruciare i vestiti.

- L'obiettivo del proiettore emette luce di elevata intensità.

Scollegare sempre tutti i cavi prima di spostare il proiettore.

Lo spostamento del proiettore con i cavi ancora collegati, potrebbe provocarne il danneggiamento, con il conseguente rischio di incendi o scosse elettriche.

Nel montare il proiettore sul soffitto, tenere le viti di montaggio e il cavo di alimentazione lontano da eventuali parti metalliche nel soffitto.

Il contatto con parti metalliche nel soffitto può provocare scosse elettriche.

Non collegare mai cuffie e auricolari nel terminale <VARIABLE AUDIO OUT>.

Un'eccessiva pressione sonora da auricolari e cuffie può causare la perdita dell'udito.

Non usare la vecchia lampada.

Usarla può provocare l'esplosione della lampada.

ATTENZIONE:

■ **ACCESSORI**

In caso di rottura della lampada, ventilare immediatamente la stanza. Non toccare i frammenti rotti né avvicinare il volto ad essi.

La mancata osservanza di questa indicazione può causare l'inalazione da parte dell'utente del gas rilasciato al momento della rottura della lampada, che contiene una quantità di mercurio simile a quella delle lampade fluorescente. I pezzi rotti possono causare lesioni.

- Se si ritiene di aver assorbito il gas o che quest'ultimo sia penetrato in occhi o bocca, richiedere subito l'intervento medico.
- Richiedere la sostituzione della lampada al proprio rivenditore e controllare l'interno del proiettore.

Quando si prevede di non utilizzare il proiettore per un lungo periodo di tempo, rimuovere le batterie dal telecomando.

L'inosservanza di questa prescrizione può causare perdite dalle batterie, surriscaldamenti, principi di incendi o esplosioni, che potrebbero dar luogo a incendi o a contaminazione dell'area circostante.

■ **MANUTENZIONE**

Chiedere al rivenditore di provvedere una volta all'anno alla pulizia dell'interno del proiettore.

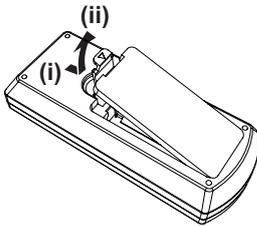
L'uso continuato in presenza di un accumulo di polvere all'interno del proiettore potrebbe dar luogo a incendi.

- Per i costi relativi alla pulizia, rivolgersi al rivenditore.

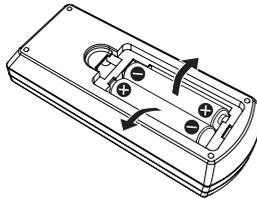
Per rimuovere la batteria

■ **Batterie del telecomando**

1. Premere la linguetta e sollevare il coperchio.

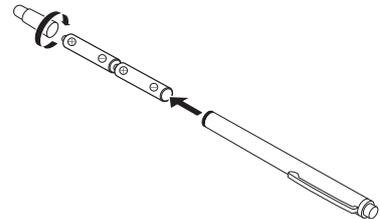


2. Rimuovere le batterie.



■ **Batterie della penna luminosa interattiva**

Girare come illustrato nelle seguenti figure.



■ Marchi

- Windows, Internet Explorer e Microsoft Edge sono marchi registrati o marchi di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Mac, OS X, macOS, iPad, iPhone, iPod touch e Safari sono marchi di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e in altri Paesi.
- IOS è un marchio e un marchio registrato di Cisco negli Stati Uniti e in altri Paesi e viene usato sotto licenza.
- Android è un marchio di Google Inc.
- I termini HDMI e High-Definition Multimedia Interface HDMI e il logo HDMI sono marchi o marchi registrati di HDMI Licensing Administrator, Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Intel® è un marchio di fabbrica di Intel Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.
- Il marchio PLink è un marchio in corso di registrazione in Giappone, negli Stati Uniti d'America e in altri Paesi e aree.
- Adobe e Adobe Reader sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati di Adobe Systems Inc. negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.
- Altri nomi, nomi di aziende o nomi di prodotto menzionati nel presente manuale sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati dei rispettivi detentori.
I simboli ® e ™ non sono specificati nel presente manuale.

■ Informazioni software relative al prodotto

Questo prodotto include i seguenti software:

- (1) il software sviluppato indipendentemente da o per Panasonic Corporation,
- (2) il software di proprietà di terzi e fornito in licenza a Panasonic Corporation,
- (3) il software in licenza in base a GNU General Public License, Version 2.0 (GPL V2.0),
- (4) il software in licenza in base a GNU LESSER General Public License, Version 2.1 (LGPL V2.1), e/o
- (5) software open source diverso dal software in licenza GPL V2.0 e/o LGPL V2.1.

I software ai punti (3) - (5) sono distribuiti con la speranza che possano essere utili, ma **SENZA ALCUNA GARANZIA**, senza neanche la garanzia implicita di **COMMERCIALIZZABILITÀ** o di **IDONEITÀ PER SCOPI PARTICOLARI**. Consultare i relativi dettagli dei termini e delle condizioni indicati nelle "Istruzioni per l'uso - Guida di base" fornite con il prodotto.

Per almeno tre (3) anni dalla consegna di questo prodotto, Panasonic fornirà a qualsiasi terza parte che ci contatterà al recapito sotto riportato, per un costo non superiore ai nostri costi materiali di distribuzione del codice sorgente, una copia completa leggibile dal computer del codice sorgente corrispondente coperto da licenza GPL V2.0, LGPL V2.1 o da altre licenze con obbligo in tal senso, così come la rispettiva notifica dei diritti d'autore e di marchio.

Recapito: oss-cd-request@gg.jp.panasonic.com

Presenter Light utilizza i seguenti programmi software.

Una parte del software si basa sull'opera dell'Independent JPEG Group.

■ Illustrazioni utilizzate nelle presenti istruzioni per l'uso

- Le illustrazioni del proiettore, del menu sullo schermo (OSD) e di altre parti potrebbero differire dal prodotto reale.
- Le illustrazioni visualizzate sullo schermo del computer potrebbero variare in base al tipo del computer e al suo sistema operativo.
- Le illustrazioni del proiettore con il cavo di alimentazione collegato sono soltanto esempi. La forma dei cavi di alimentazione in dotazione varia a seconda del paese in cui è stato acquistato il prodotto.

■ Riferimenti di pagina

- Nel presente manuale, i riferimenti alle pagine sono indicati con: (➔ pagina 00).

■ Terminologia

- Nel presente manuale, ci si riferisce all'accessorio "Unità telecomando senza fili" con il termine "Telecomando".
- Il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo funziona come il tasto <ENTER> quando viene visualizzata la schermata menu. Nel presente manuale, la procedura operativa della schermata menu viene descritta come "Premere il tasto <ENTER>" per unificare l'operazione del pannello di controllo con quella del telecomando.

Caratteristiche del proiettore

Visualizzazione comoda in un ambiente luminoso

- ▶ L'elevato rapporto di contrasto 16 000 : 1 si ottiene in un corpo compatto.
- ▶ Il basso livello di rumore di 30 dB*¹ supporta la visualizzazione comoda durante le scene tranquille.
- ▶ Supporta la visualizzazione comoda in un ambiente luminoso premendo il tasto <DAYLIGHT VIEW> sul telecomando. (funzione Daylight View Lite)

*1 Quando [Controllo lampada] è impostato su [💡 (Silenzio)]

Funzione Correzione immagine abbondante

- ▶ Le funzioni Trapezio H/V, Correzione angolo e Correzione curvatura consentono di correggere le immagini per adattarsi allo schermo.

Costi di mantenimento ridotti

- ▶ I costi di mantenimento sono ridotti grazie all'uso di un filtro a lunga durata e di un intervallo raccomandato di sostituzione della lampada di 20 000 H*¹.

*1 Quando [Controllo lampada] è costantemente impostato su [💡 (Economia)] senza passare ad altre modalità. Questo tempo è solo il target per la sostituzione e non la durata della garanzia.

Funzione interattiva

- ▶ La penna interattiva consente di scrivere lettere o disegnare figure sull'immagine proiettata.

Procedura rapida

Per dettagli, vedere le relative pagine.

1. **Impostare il proiettore.**
(➔ pagina 27)



2. **Collegarlo ad altri apparecchi.**
(➔ pagina 30)



3. **Collegare il cavo di alimentazione.**
(➔ pagina 34)



4. **Accendere.**
(➔ pagina 35)



5. **Seleziona il segnale di ingresso.**
(➔ pagina 37)



6. **Regolare l'immagine.**
(➔ pagina 38)

Capitolo 1 Preparazione

Questo capitolo descrive le cose da sapere o da verificare prima di utilizzare il proiettore.

Precauzioni per l'uso

Uso previsto del prodotto

Il prodotto è destinato alla proiezione su schermo di segnali di immagini fisse o in movimento provenienti da apparecchiature video e computer.

Precauzioni per il trasporto

- Durante lo spostamento e il trasporto del proiettore, afferrarlo saldamente dal lato inferiore ed evitare urti e vibrazioni eccessive. Non spostare mai il proiettore afferrandolo dall'obiettivo per evitare di danneggiare i componenti interni e provocare guasti.
- Non trasportare il proiettore con il piedino regolabile allungati. In caso contrario, si potrebbero danneggiare il piedino regolabile.
- Non spostare o trasportare il proiettore con il modulo wireless (Modello n.: ET-WML100) degli accessori opzionali fissato. In caso contrario, si potrebbe danneggiare il modulo wireless.

Precauzioni per l'installazione

■ Non installare il proiettore all'aperto.

Utilizzare il proiettore esclusivamente in ambienti coperti.

■ Non posizionare il proiettore nei luoghi seguenti.

- Luoghi in cui si verificano vibrazioni e impatti, per esempio in automobile o in altri veicoli: ciò potrebbe provocare danni ai componenti interni e causare malfunzionamenti.
- Punti vicino al mare o ad aree interessate da gas corrosivi: la corrosione può danneggiare i componenti interni o causare il malfunzionamento del proiettore.
- Vicino allo scarico di un condizionatore d'aria: a seconda delle condizioni d'uso, lo schermo potrebbe fluttuare in casi rari a causa dell'aria calda proveniente dall'uscita di aerazione o aria riscaldata o raffreddata. Accertarsi che lo scarico proveniente dal proiettore o da altre apparecchiature, o l'aria proveniente dal condizionatore d'aria non soffi verso la parte anteriore del proiettore.
- In prossimità di luci (lampade da studio) dove la temperatura cambia notevolmente: ciò può accorciare la durata della lampada o provocare deformazioni dell'involucro esterno e malfunzionamenti. Seguire la temperatura dell'ambiente operativo del proiettore.
- In prossimità di linee di alimentazione ad alta tensione o di motori: ciò potrebbe interferire con il funzionamento del proiettore.

■ Chiedere a un tecnico qualificato o al proprio rivenditore informazioni su installazioni particolari quali l'installazione a soffitto.

Per garantire prestazioni e sicurezza del proiettore, chiedere aiuto a un tecnico qualificato o al proprio rivenditore per l'installazione a soffitto o in un luogo alto.

■ Regolazione della messa a fuoco

L'obiettivo di proiezione è influenzato dal punto di vista termico dalla luce proveniente dalla fonte di luce, rendendo la messa a fuoco instabile nel periodo immediatamente successivo all'accensione. Si consiglia di proiettare le immagini in modo continuo per almeno 30 minuti prima di regolare la messa a fuoco.

■ Quando si usa il proiettore ad altitudini inferiori a 700 m (2 297'), accertarsi che [Controllo ventola] sia impostato su [Off].

La mancata osservanza di questa indicazione potrebbe diminuire la durata delle parti interne e dare luogo a funzionamenti anomali.

■ Quando si usa il proiettore ad altitudini superiori a 700 m (2 297') e inferiori a 1 400 m (4 593'), accertarsi che [Controllo ventola] sia impostato su [On 1].

La mancata osservanza di questa indicazione potrebbe diminuire la durata delle parti interne e dare luogo a funzionamenti anomali.

■ Quando si usa il proiettore ad altitudini superiori a 1 400 m (4 593') e inferiori a 2 700 m (8 858'), accertarsi che [Controllo ventola] sia impostato su [On 2].

La mancata osservanza di questa indicazione potrebbe diminuire la durata delle parti interne e dare luogo a funzionamenti anomali.

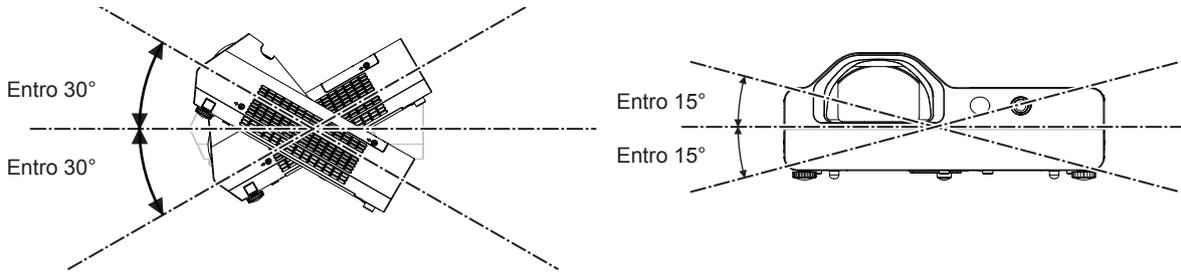
■ Non installare il proiettore ad altitudini superiori a 2 700 m (8 858') o oltre sopra il livello del mare.

La mancata osservanza di questa indicazione potrebbe diminuire la durata delle parti interne e dare luogo a funzionamenti anomali.

■ **Non inclinare il proiettore o collocarlo sul lato.**

Non inclinare il proiettore oltre circa $\pm 30^\circ$ in verticale o $\pm 15^\circ$ gradi in orizzontale. Una eccessiva inclinazione potrebbe diminuire la durata dei componenti.

L'angolo che può essere corretto tramite il menu [Espandi] → [Trapezio] → [Trapezio H/V] è compreso tra $\pm 15^\circ$. Se l'inclinazione verticale del proiettore rispetto alla superficie dello schermo supera i 15° , potrebbe essere impossibile correggere la distorsione trapezoidale verticale.



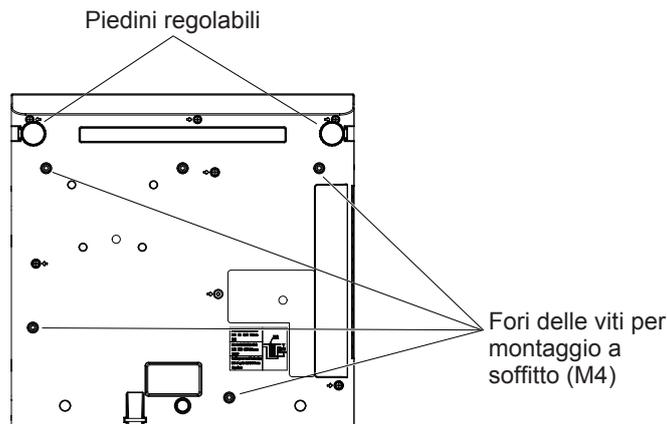
■ **Precauzioni relative all'installazione dei proiettori**

- Utilizzare i piedini regolabili solo per l'installazione su supporto a pavimento e per regolare l'angolazione. L'uso per scopi diversi potrebbe danneggiare il proiettore.
- Nell'installare il proiettore con un metodo diverso dall'installazione a pavimento facendo uso dei piedini regolabili o dall'installazione a soffitto utilizzando la staffa di montaggio, utilizzare i quattro fori delle viti per montaggio a soffitto (secondo le indicazioni della figura) per fissare il proiettore.

In tal caso, accertarsi che non sia presente spazio tra i fori delle viti per montaggio a soffitto sulla parte inferiore del proiettore e la superficie di impostazione inserendo distanziatori (metallici) tra loro.

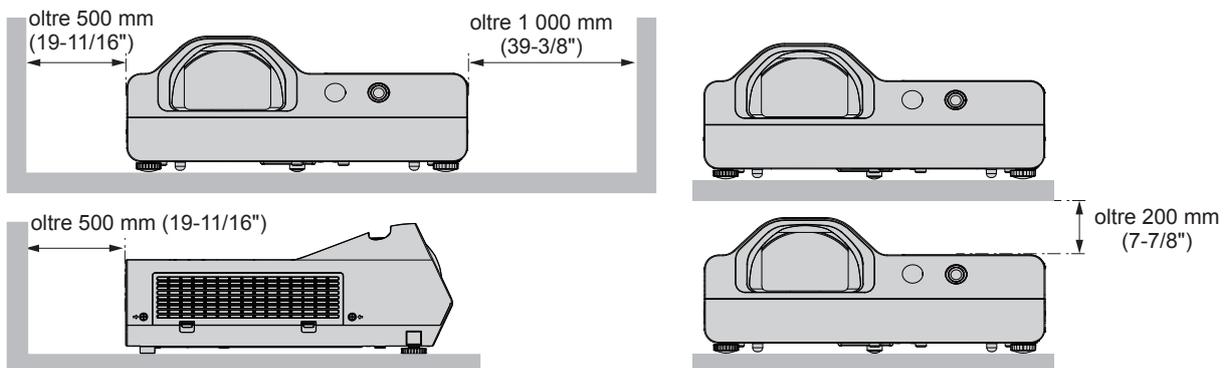
- Utilizzare un cacciavite torsiometrico o una chiave torsiometrica Allen per serrare le viti di fissaggio alle coppie di serraggio specificate. Non utilizzare cacciaviti elettrici o avvitatrici a impulso.

(Diametro vite: M4, profondità filetto all'interno del proiettore: 10 mm (13/32"), coppia di serraggio della vite: $1,25 \pm 0,2$ N·m)



Posizione dei fori delle viti per il montaggio a soffitto e dei piedini regolabili

- Non ostruire le aperture di ventilazione (di ingresso e di uscita) del proiettore.
- Evitare che l'aria fredda o calda proveniente dall'impianto di condizionamento aria colpisca direttamente le aperture di ventilazione (di ingresso e di uscita) del proiettore.



- Non installare il proiettore in uno spazio limitato.
Quando si colloca il proiettore in uno spazio limitato, occorre un impianto di ventilazione e/o di condizionamento dell'aria. Il calore di scarico potrebbe accumularsi in caso di ventilazione insufficiente, attivando il sistema di protezione del proiettore.
- Panasonic non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni al prodotto provocati da una scelta inadeguata di posizione per l'installazione del proiettore, anche nel caso in cui il prodotto sia ancora coperto da garanzia.

Sicurezza

Prendere misure di sicurezza adeguate se si verificano i seguenti incidenti.

- Informazioni personali perse attraverso questo prodotto.
- Funzionamento non autorizzato di questo prodotto da terze parti che agiscono in malafede.
- Interferenza o arresto di questo prodotto da terze parti in malafede.

Prendere le necessarie misure di sicurezza.

- Scegliere una password il più possibile difficile da indovinare.
- Cambiare regolarmente la password. È possibile impostare una password nel menu [Espandi] → [Sicurezza] → [Modifica codice PIN].
- Panasonic o le società associate non richiederanno mai la password a un utente. Non rivelare mai la password, anche se dovesse ricevere tale richiesta.
- La rete connessa deve essere protetta mediante firewall o soluzioni analoghe.
- Impostare una password per il controllo web e limitare gli utenti che possono accedere. È possibile impostare una password per il controllo Web nella pagina [General Setup] della schermata del controllo Web.

■ Sicurezza durante l'uso del prodotto LAN wireless

Il vantaggio di una LAN wireless è la possibilità di scambiare informazioni tra un computer o altra apparecchiatura simile e un punto di accesso wireless tramite onde radio, invece di utilizzare un cavo LAN, fin tanto che ci si trovi entro un range per trasmissioni radio.

D'altra parte, poiché l'onda radio può attraversare un ostacolo (quale una parete) ed è accessibile da ovunque all'interno di un determinato range, qualora l'impostazione di sicurezza risulti insufficiente, potrebbero verificarsi i seguenti problemi.

- I dati trasmessi potrebbero essere intercettati
Estranei malintenzionati potrebbero intercettare intenzionalmente le onde radio e controllare i seguenti dati trasmessi.
 - Informazioni personali quali ID, password, numero di carta di credito
 - Contenuto di e-mail
- Accesso illegale
Estranei malintenzionati potrebbero accedere a una rete personale o aziendale senza autorizzazione e comportarsi in uno dei seguenti modi.
 - Recuperare informazioni personali e/o segrete (perdita di informazioni)
 - Divulgare false informazioni impersonando una particolare persona (spoofing)
 - Sovrascrivere comunicazioni intercettate e rilasciare dati falsi (tampering)
 - Diffondere software nocivo quale un virus informatico e quindi alterare dati e/o sistema (crash di sistema)

Dal momento che la maggior parte degli adattatori LAN wireless o dei punti di accesso è dotata di caratteristiche di sicurezza per la gestione di questi problemi, è possibile ridurre la possibilità che si verifichino tali problemi durante l'uso applicando le impostazioni di sicurezza appropriate per il dispositivo LAN wireless.

Alcuni dispositivi LAN wireless potrebbero non essere impostati per la sicurezza subito dopo l'acquisto. Per ridurre la possibilità del verificarsi di problemi di sicurezza, prima di utilizzare un dispositivo LAN wireless, accertarsi di applicare tutte le impostazioni relative alla sicurezza, seguendo le istruzioni di funzionamento in dotazione con ogni dispositivo LAN wireless.

A seconda delle specifiche della LAN wireless, estranei malintenzionati potrebbero essere in grado di violare le impostazioni di sicurezza attraverso mezzi speciali.

Panasonic chiede ai clienti di comprendere bene il rischio dell'uso di questo prodotto senza impostazioni di sicurezza e raccomanda la loro attuazione in base alla propria discrezione e responsabilità.

Note sull'uso della connessione wireless

La funzione di connessione wireless del proiettore usa onde radio nella banda 2,4 GHz.

Non occorre il patentino per stazioni radio, ma occorre accertarsi di leggere e comprendere a fondo quanto segue prima dell'uso.

In caso di LAN wireless collegata, il modulo wireless (Modello n.: ET-WML100) degli accessori opzionali deve essere installato quando si desidera usare la funzione LAN wireless di questo proiettore.

■ Non usare nei pressi di altre apparecchiature wireless.

Le seguenti apparecchiature potrebbero usare onde radio sulla stessa banda del proiettore.

Quando si usa il proiettore nei pressi di questi dispositivi, l'interferenza delle onde radio potrebbe rendere impossibile la comunicazione o la velocità di quest'ultima potrebbe rallentare.

- Forni a microonde, ecc.
- Apparecchiature industriali, chimiche e mediche, ecc.

- Stazioni radio interne per l'individuazione di oggetti in movimento come quelle usate nelle linee di produzione delle fabbriche ecc.
- Stazioni radio a bassa potenza designate

■ Se possibile, evitare di usare telefoni cellulari, apparecchi TV o radio nei pressi del proiettore.

Telefoni cellulari, apparecchi TV, radio e dispositivi simili usano bande radio diverse dal proiettore, pertanto non vi sono effetti sulla comunicazione wireless o la trasmissione e ricezione di questi dispositivi. Tuttavia, le onde radio provenienti dal proiettore potrebbero produrre rumore audio o video.

■ Le onde radio per la comunicazione wireless non possono penetrare in rinforzi in acciaio, metallo, cemento armato, ecc.

La comunicazione è possibile attraverso pareti e pavimenti costruiti in materiali come legno e vetro (tranne il vetro contenente rete metallica), ma non attraverso pareti e pavimenti costruiti in rinforzi in acciaio, metallo, cemento armato, ecc.

■ Non utilizzare il proiettore per quanto possibile in una posizione dove viene generata elettricità statica.

Le comunicazioni tramite LAN wireless o LAN cablata potrebbero risultare difettose quando il proiettore viene utilizzato in una posizione dove vengono generati elettricità statica o disturbi.

Potrebbe verificarsi l'evenienza rara che la connessione LAN potrebbe non essere stabilita a causa della presenza di elettricità statica o rumore, per cui in tale caso spegnere il proiettore, rimuovere la fonte di elettricità statica o disturbo problematici e quindi riaccendere il proiettore.

■ Uso del proiettore fuori dal Paese

Tener presente che a seconda dei Paesi o delle zone esistono delle limitazioni sui canali e le frequenze a cui è possibile usare la LAN wireless.

Software applicativo supportato dal proiettore

Il proiettore supporta il seguente software applicativo. Per dettagli o per scaricare qualsiasi software applicativo, visitare il sito Web di Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

• Multi Monitoring & Control Software

Questo software applicativo monitora e controlla più dispositivi di visualizzazione (proiettore e display a schermo piatto) collegati a un'Intranet.

• Software di avvertimento precoce

Questo software plug-in monitora lo stato dei dispositivi di visualizzazione e delle loro periferiche all'interno di un Intranet, informa di eventuali anomalie di tali apparecchiature e individua i segni di possibili anomalie. "Software di avvertimento precoce" è preinstallato nel "Multi Monitoring & Control Software". Per utilizzare la funzione di avvertimento precoce di questo software plug-in, installare "Multi Monitoring & Control Software" nel PC da utilizzare. Abilitando la funzione di avvertimento precoce, si verrà informati del tempo approssimativo per la sostituzione dei materiali di consumo per i dispositivi di visualizzazione, per la pulizia di ogni parte dei dispositivi di visualizzazione e per la sostituzione dei componenti dei dispositivi di visualizzazione, consentendo di eseguire in anticipo la manutenzione.

La funzione di avvertimento precoce è utilizzabile registrando un massimo di 2048 dispositivi di visualizzazione gratis per 90 giorni dopo l'installazione del "Multi Monitoring & Control Software" in un PC. Per continuare a utilizzarlo dopo i 90 giorni, è necessario l'acquisto della licenza di "Software di avvertimento precoce" (serie ET-SWA100) ed eseguire l'attivazione. Inoltre, a seconda del tipo di licenza, il numero di dispositivi di visualizzazione che è possibile registrare per il monitoraggio varia. Per dettagli, fare riferimento alle Istruzioni per l'uso del "Multi Monitoring & Control Software".

• Presenter Light Software

Questo software applicativo compatibile con computer Windows trasmette lo schermo del computer al proiettore tramite wireless LAN o LAN cablata.

• Wireless Projector

Questo software applicativo per iOS/Android è utilizzato per proiettare file quali PDF o immagini trasmettendoli al proiettore tramite LAN wireless.

• LightPen3 Software / Whiteboard Software

Questo software applicativo consente di scrivere o disegnare sullo schermo di proiezione con la penna luminosa interattiva fornita in dotazione oppure con il puntatore interattivo opzionale (modello n. ET-PNT100). Per l'utilizzo della funzione interattiva, è necessario questo software applicativo.

Immagazzinamento

Quando si immagazzina il proiettore, conservarlo in una stanza asciutta.

Smaltimento

Quando si smaltisce il prodotto, chiedere alle autorità locali o al rivenditore informazioni sui metodi di smaltimento corretti. La lampada contiene mercurio. Quando si smaltisce la lampada usata, chiedere alle autorità locali o al rivenditore più vicino informazioni sul corretto smaltimento dell'unità.

Smaltire le pile usate conformemente alle istruzioni e alle normative o linee guida valide nella propria regione.

Precauzioni per l'uso

■ Per ottenere una buona qualità dell'immagine

Per poter visionare una bella immagine con contrasto più alto, preparare un ambiente appropriato. Tirare le tende o chiudere gli scuri delle finestre e spegnere eventuali luci artificiali vicine allo schermo per impedire che la luce esterna o la luce delle lampade interne si rifletta sullo schermo.

■ Obiettivo di proiezione

- Non toccare la superficie dell'obiettivo del proiettore a mani nude.
Se la superficie dell'obiettivo viene sporcata da impronte digitali o altro, l'effetto sarà ingrandito e proiettato sullo schermo.
- Non pulire l'obiettivo durante il funzionamento.
La pulizia dell'obiettivo durante il funzionamento potrebbe far sì che oggetti estranei aderiscano all'obiettivo o danneggino la superficie.



Etichetta sul proiettore

■ Pannello LCD

Il sistema di generazione dell'immagine di questo proiettore è dotato di tre pannelli LCD. I pannelli LCD sono prodotti di precisione ad elevata tecnologia. Ciononostante, alcuni dei pixel dell'immagine proiettata potranno essere assenti o rimanere costantemente illuminati. Questo fenomeno non dovrà essere considerato un malfunzionamento.

La proiezione di un'immagine fissa per lunghi periodi di tempo potrà causare fenomeni di permanenza di immagini fantasma sui pannelli LCD. In tal caso, visualizzare la schermata bianca del cinescopio di test per almeno un'ora.

■ Componenti ottici

L'utilizzo del proiettore in ambienti in cui sono presenti elevate temperature ed elevati livelli di polvere e fumi di tabacco, ridurrà la vita utile dei componenti ottici, ad esempio il pannello LCD e la piastra di polarizzazione, che potrebbero quindi richiedere la sostituzione anche dopo meno di un anno di utilizzo. Per i dettagli, consultare il rivenditore.

■ Lampada

Come sorgente luminosa, il proiettore utilizza una lampada al mercurio ad alta pressione.

Le lampade al mercurio ad alta pressione presentano le seguenti caratteristiche.

- La luminosità della lampada potrà ridursi con l'uso.
- Urti o vibrazioni possono causare l'esplosione e la frammentazione della lampada dando luogo a un forte rumore.
- La vita utile della lampada potrà variare notevolmente sulla base dell'esemplare specifico e delle modalità di utilizzo.
In particolare, l'uso continuato per periodi superiori alle 6 ore, o l'accensione e lo spegnimento frequenti della lampada ne accelereranno notevolmente il deterioramento, riducendone la vita utile.
- In rari casi, è possibile che la lampada esploda immediatamente dopo la proiezione.
- La possibilità di esplosione è maggiore quando la lampada viene utilizzata per un periodo di tempo superiore al ciclo di sostituzione raccomandato. Sostituire il gruppo lampada alle scadenze raccomandate. ("Quando sostituire la lampada" (➔ pagina 95), "Sostituzione della lampada" (➔ pagina 96))
- In caso di esplosione, il gas contenuto nella lampada viene rilasciato sotto forma di fumo.
- Si raccomanda di tenere sempre a disposizione una lampada sostitutiva da utilizzare in caso di necessità.

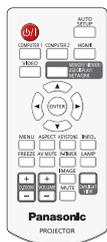
■ Collegamento del computer e di dispositivi esterni

Per il collegamento del computer e di dispositivi esterni, leggere attentamente il presente manuale per l'uso dei cavi di alimentazione e dei cavi schermati.

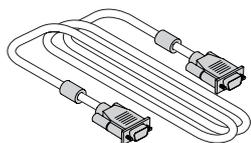
Accessori

Controllare che tutti gli accessori illustrati di seguito siano inclusi nella confezione. Numeri fra parentesi < > indica il numero di accessori fornito.

Unità telecomando senza fili <1> (N2QAYA000116)



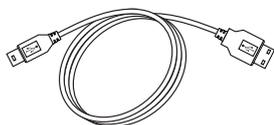
Cavo segnale RGB <1> (K1HY15YY0012)



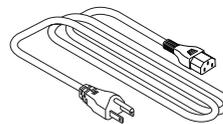
Batteria tipo AAA/R03 o AAA/LR03 <6> (2 per il telecomando e 4 per la penna luminosa interattiva)



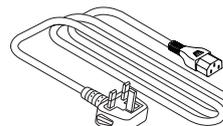
Cavo USB <1> (K1YB04000003)



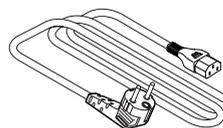
Cavo di alimentazione (K2CG3YY00185)



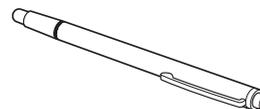
(K2CT3YY00080)



(K2CM3YY00040)



Penna luminosa interattiva <2> (ET-PEN100)



Attenzione

- Dopo aver disimballato il proiettore, smaltire in modo corretto la copertura del cavo di alimentazione e il materiale di imballaggio.
- Non utilizzare il cavo di alimentazione in dotazione con dispositivi diversi dal presente proiettore.
- Per gli accessori perduti, consultare il rivenditore.
- Conservare i pezzi piccoli in modo appropriato e tenerli lontani dai bambini.

Nota

- Il tipo e numero del cavo di alimentazione dipendono dal Paese in cui si è acquistato il prodotto.
- I numeri di modello di accessori sono soggetti a variazioni senza preavviso.

Accessori opzionali

Opzioni	Modello n.
Supporto di montaggio a soffitto	ET-PKL100H (per soffitti alti) ET-PKL100S (per soffitti bassi) ET-PKL430B (Staffa di montaggio del proiettore)
Lampada di ricambio	ET-LAL510
Filtro di ricambio	ET-RFL300
Cavo di conversione D-SUB - S Video	ET-ADSV
Pena luminosa interattiva	ET-PEN100
Puntatore interattivo	ET-PNT100
Modulo senza fili*1	ET-WML100E / ET-WML100U
Software di avvertimento precoce (Licenza di base/licenza di 3 anni)	Serie ET-SWA100*2

*1 In questo documento, le lettere dell'alfabeto alla fine dei numeri di modello sono omesse.

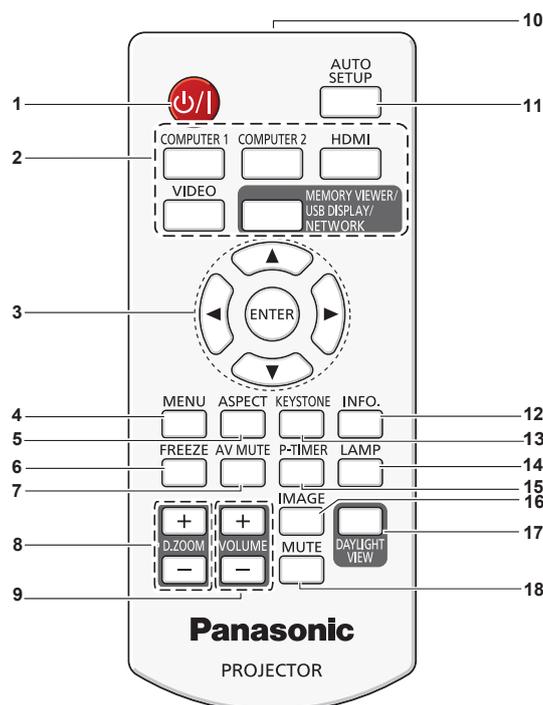
*2 Il suffisso del numero di modello differisce in base al tipo di licenza.

Nota

- I numeri di modello di accessori opzionali sono soggetti a variazioni senza preavviso.

Informazioni sul proiettore

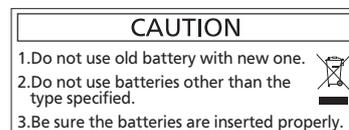
Telecomando



- 1 Tasto di alimentazione** <power> / <standby> / <accensione>
Consente di impostare il proiettore allo stato in cui era stato spento (modalità standby). Inoltre avvia la proiezione quando l'alimentazione è spenta (modalità standby).
- 2 Tasti di selezione ingresso** (<COMPUTER 1> / <COMPUTER 2> / <HDMI> / <VIDEO> / <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>)
Commuta il segnale di ingresso alla proiezione. (➔ pagina 37)
- 3 Tasto <ENTER>/tasti ▲▼◀▶**
Utilizzati per navigare tra i menu.
- 4 Tasto <MENU>**
Visualizza o nasconde il menu principale. (➔ pagina 46)
Quando appare il sottomenu, premendo il tasto si torna alla schermata precedente.
- 5 Tasto <ASPECT>**
Commuta il rapporto aspetto dell'immagine.
- 6 Tasto <FREEZE>**
Mette in pausa l'immagine proiettata e silenzia temporaneamente l'audio. (➔ pagina 42)
- 7 Tasto <AV MUTE>**
Si usa per spegnere temporaneamente audio e video. (➔ pagina 42)
- 8 Tasti <D.ZOOM +/->**
Riducono e ingrandiscono le immagini. (➔ pagina 43)
- 9 Tasti <VOLUME +/->**
Regola il livello del volume dell'altoparlante incorporato o dell'uscita audio. (➔ pagina 43)
- 10 Emittitore del segnale del telecomando**
- 11 Tasto <AUTO SETUP>**
Esegue contemporaneamente Ricerca ingresso, Regolaz. PC auto e Keystone automatico. (➔ pagina 40)
- 12 Tasto <INFO.>**
Visualizza lo stato del proiettore. (➔ pagina 74)
- 13 Tasto <KEystone>**
Corregge la distorsione dell'immagine proiettata. (➔ pagina 41)
- 14 Tasto <LAMP>**
Commuta le impostazioni di [Controllo lampada]. (➔ pagina 42, 56)
- 15 Tasto <P-TIMER>**
Aziona la funzione timer presentazione. (➔ pagina 42)
- 16 Tasto <IMAGE>**
Commuta la modalità dell'immagine. (➔ pagine 43, 53)
- 17 Tasto <DAYLIGHT VIEW>**
Utilizzato per correggere l'immagine quando il proiettore viene utilizzato in ambienti luminosi. (➔ pagine 44, 55)
- 18 Tasto <MUTE>**
Utilizzato quando si spegne temporaneamente l'audio. (➔ pagina 43)

Attenzione

- Non far cadere il telecomando.
 - Evitare il contatto con liquidi.
 - Non tentare di modificare o smontare il telecomando.
 - Attenersi a quanto descritto di seguito in il retro dell'unità telecomando (vedere l'immagine destra).
 - Non usare una batteria nuova insieme a una batteria vecchia.
 - Non usare tipi di batteria non indicati.
 - Verificare che le polarità (+ e -) siano corrette quando si inseriscono le batterie.
- Inoltre, leggere i contenuti relativi alle batterie in "Avviso importante per la sicurezza!".



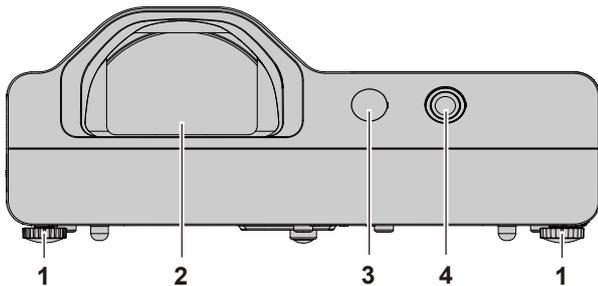
Etichetta di attenzione sul retro del telecomando

Nota

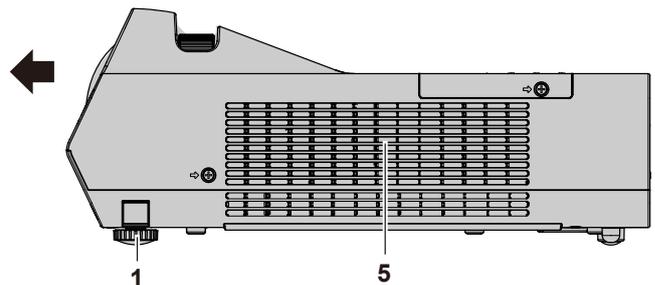
- Il telecomando può essere utilizzato da una distanza di circa 5 m (16'4-13/16"), se puntato direttamente al ricevitore di segnale. Il telecomando è efficace ad angoli non superiori a $\pm 30^\circ$ verticalmente e $\pm 30^\circ$ orizzontalmente, ma la distanza massima potrà risultare inferiore.
- Il telecomando potrà non funzionare correttamente se sono frapposti ostacoli fra di esso e il ricevitore di segnale.
- È possibile azionare il proiettore anche riflettendo il segnale del telecomando sullo schermo di proiezione. In tal caso, il campo di azione potrà essere diverso, a causa delle perdite nel segnale causate dalle proprietà specifiche dello schermo.
- Se il ricevitore del segnale del telecomando è illuminato da una lampada fluorescente o un'altra fonte di illuminazione molto intensa, è possibile che il proiettore non funzioni correttamente. Collocare il proiettore il più lontano possibile dalla sorgente luminosa.

Corpo del proiettore

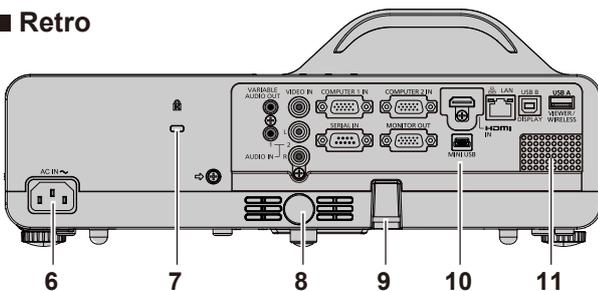
■ **Frontale**



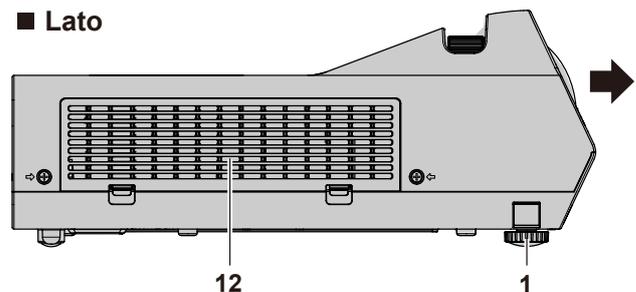
■ **Lato**



■ **Retro**



■ **Lato**



← : Direzione di proiezione

AVVERTENZE

Tenere le mani e altri oggetti lontano dall'uscita di aerazione.

- Tenere mani e volto a distanza.
- Non infilare le dita.
- Tenere oggetti sensibili al calore a distanza.

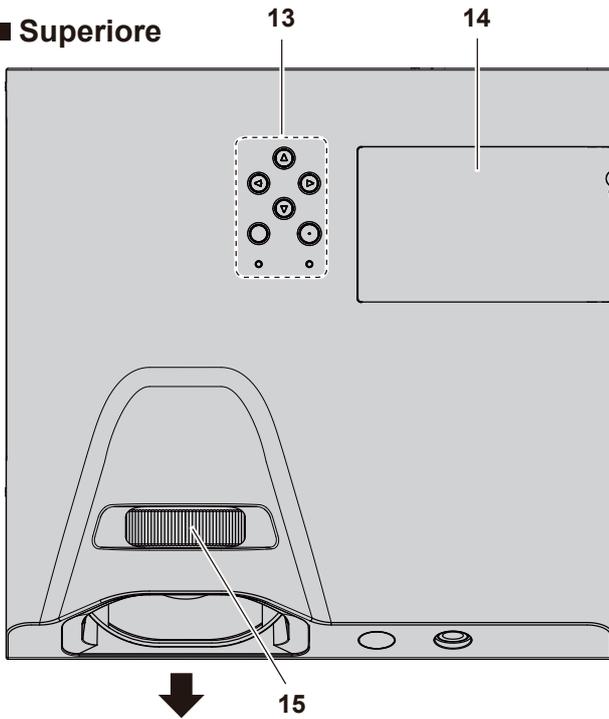
L'aria calda proveniente dall'uscita di aerazione può provocare bruciate, lesioni o deformazioni.

- | | |
|--|---|
| <p>1 Piedino regolabile
Regolare l'angolo di proiezione.</p> <p>2 Obiettivo di proiezione</p> <p>3 Ricevitore del segnale del telecomando (frontale)</p> <p>4 Fotocamera interattiva
All'interno vi è una fotocamera a infrarossi.</p> <p>5 Uscita di aerazione</p> <p>6 Terminale <AC IN>
Collegare il cavo di alimentazione fornito in dotazione.</p> <p>7 Slot di sicurezza
Questo slot di sicurezza è compatibile con i cavi di sicurezza Kensington.</p> | <p>8 Ricevitore del segnale del telecomando (retro)</p> <p>9 Gancio di sicurezza
Attacca un cavo per la prevenzione di furti, ecc.</p> <p>10 Terminali posteriori</p> <p>11 Diffusore</p> <p>12 Presa d'aria in ingresso/Coperchio del filtro dell'aria (➔ pagina 93)
Il filtro dell'aria è all'interno.</p> |
|--|---|

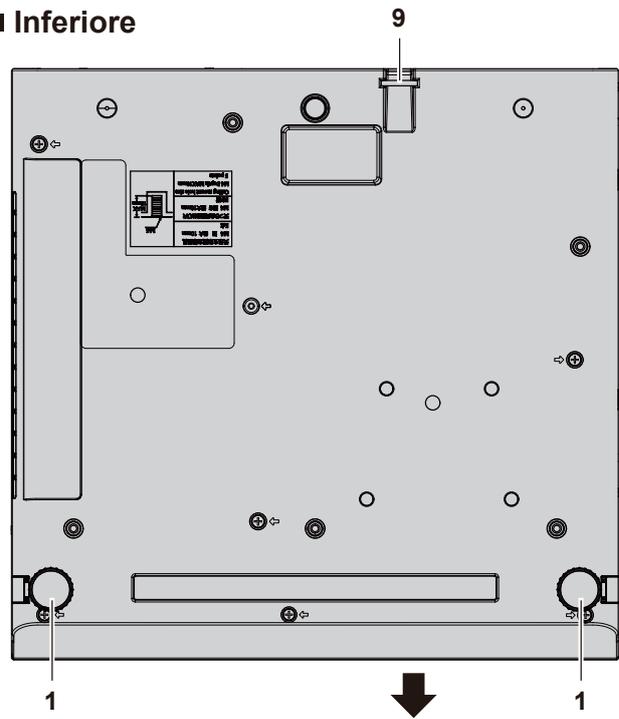
Attenzione

- Non bloccare le porte di ventilazione (in ingresso e in uscita) del proiettore.

■ Superiore



■ Inferiore

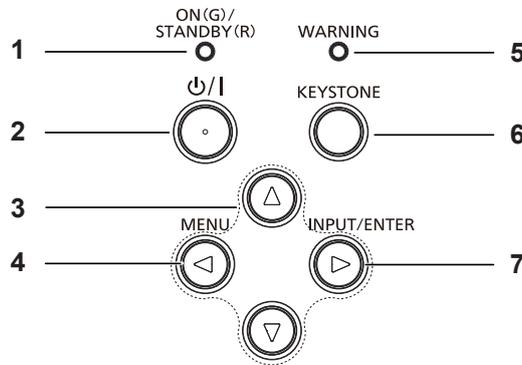


← : Direzione di proiezione

- 13 Pannello di controllo e spie
- 14 Coprilampada (➔ pagina 96)
L'unità lampada è all'interno.

- 15 Anello di messa a fuoco
Consente di regolare la messa a fuoco.

■ Pannello di controllo e spie

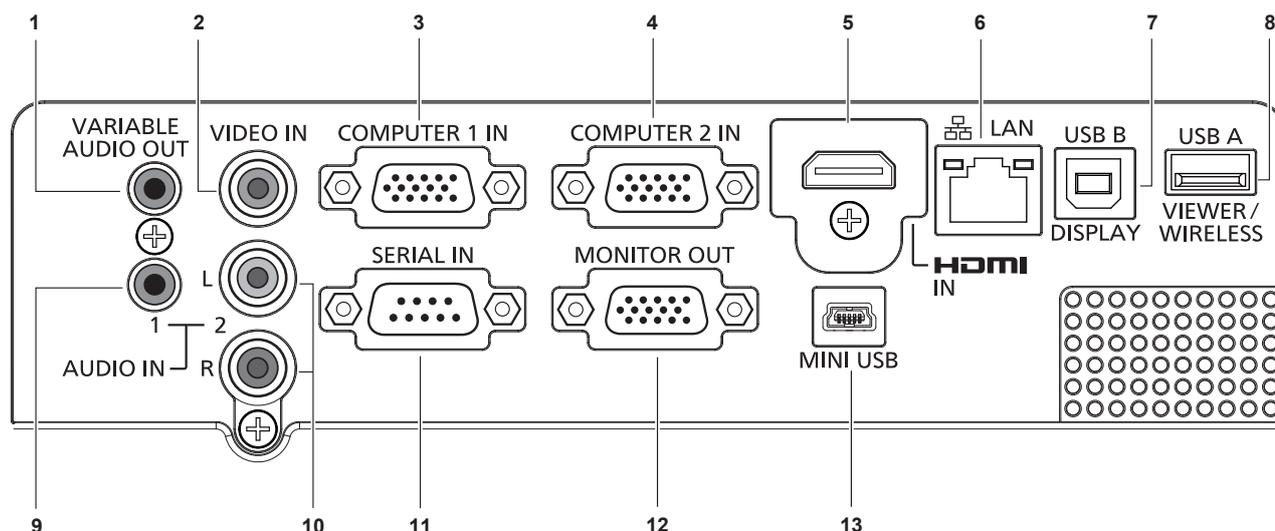


- 1 **Indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)>**
Consente di visualizzare lo stato dell'alimentazione.
- 2 **Tasto di alimentazione <P/I> (P standby / I accensione)**
Consente di impostare il proiettore allo stato in cui era stato spento (modalità standby). Inoltre avvia la proiezione quando l'alimentazione è spenta (modalità standby).
- 3 **Tasto ▲▼◀▶**
Usato per selezionare le voci del menu operativo.
- 4 **Tasto <MENU> / ◀**
Visualizza o nasconde il menu principale. (➔ pagina 46)
Quando appare il sottomenu, premendo il tasto si torna alla schermata precedente.
- 5 **Indicatore di avvertenza <WARNING>**
Indica condizioni anomali del proiettore.
- 6 **Tasto <KEystone>**
Corregge la distorsione dell'immagine proiettata. (➔ pagine 41)
- 7 **Tasto <INPUT/ENTER> / ▶**
Visualizza il menu sorgente di ingresso. (➔ pagine 37)
Determina ed esegue una voce nella schermata di menu.

Nota

- Il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo funziona come il tasto <ENTER> quando viene visualizzata la schermata menu. Nel presente manuale, la procedura operativa della schermata menu viene descritta come "Premere il tasto <ENTER>" per unificare l'operazione del pannello di controllo con quella del telecomando.

■ Terminali di collegamento



1 Terminale <VARIABLE AUDIO OUT>

Questo è un terminale di uscita del segnale di ingresso audio al proiettore.

2 Terminale <VIDEO IN>

Questo è il terminale di ingresso dei segnali video.

3 Terminale <COMPUTER 1 IN>

Questo è il terminale all'ingresso di segnali RGB, YCBC_R/YP_BP_R o Y/C.

4 Terminale <COMPUTER 2 IN>

Questo è il terminale ai segnali RGB di ingresso.

5 Terminale <HDMI IN>

Questo è il terminale ai segnali HDMI di ingresso.

6 Terminale <LAN>

Questo è il terminale LAN per collegarsi alla rete.

7 Terminale <USB B (DISPLAY)>

Questo terminale viene utilizzato per collegare il proiettore al computer con un cavo USB quando si desidera utilizzare la funzione USB Display.

8 Terminale <USB A (VIEWER/WIRELESS)>

Quando si usa la funzione Memory Viewer, inserire direttamente la memoria USB in questo terminale. (➔ pagina 76)

Quando si usa la funzione LAN wireless, inserire il modulo wireless (Modello n.: ET-WML100) direttamente in questo terminale. (➔ pagina 81).

9 Terminale <AUDIO IN 1>

Questo è il terminale ai segnali audio di ingresso del computer quando è selezionato l'ingresso Computer 1 o Computer 2.

Inoltre, se si è impostato [Regolazione HDMI] → [Suono] su [Computer], emette l'audio analogico del segnale di ingresso, che viene immesso sul terminale <AUDIO IN 1> quando si seleziona la sorgente di ingresso HDMI.

10 Terminale <AUDIO IN 2 (L/R)>

Questo è il terminale ai segnali audio in ingresso quando Video, S-video o Component è selezionato. Vi sono terminale sinistro (L) e uno destro (R).

11 Terminale <SERIAL IN>

Questo è il terminale compatibile con RS-232C per controllare esternamente il proiettore collegandolo a un computer.

12 Terminale <MONITOR OUT>

Questo è il terminale ai segnali RGB di uscita dal terminale <COMPUTER 1 IN> o dal terminale <COMPUTER 2 IN> al monitor esterno.

Questo terminale emetterà i segnali di ingresso corrispondenti quando si passa all'ingresso Computer 1 o Computer 2.

13 Terminale <MINI USB>

Quando si usa la funzione interattiva, questo jack si usa per collegare il cavo USB in dotazione al computer.

Attenzione

- Quando un cavo LAN è direttamente collegato al proiettore, la connessione di rete deve essere effettuata all'interno di un edificio.

Preparazione del telecomando

Inserimento e rimozione delle batterie

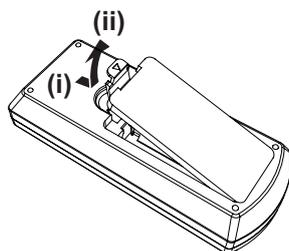


Fig. 1

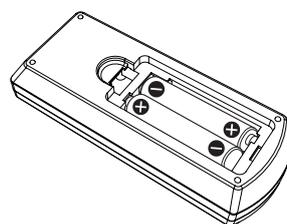


Fig. 2

- 1) **Aprire il coperchio. (Fig. 1)**
- 2) **Inserire le batterie e chiudere il coperchio (inserire prima il lato "⊖"). (Fig. 2)**
 - Per rimuovere le batterie, eseguire la procedura inversa.

In caso di utilizzo di proiettori multipli

Quando si utilizza un sistema in cui sono presenti più proiettori, è possibile utilizzare un solo telecomando per azionare sia tutti i proiettori contemporaneamente che ciascun proiettore indipendentemente dagli altri, assegnando a ciascun proiettore un numero identificativo univoco.

Quando si desidera impostare il numero identificativo, per prima cosa è necessario completare l'impostazione iniziale, quindi, dopo aver impostato il numero identificativo del proiettore, impostare il numero identificativo sul telecomando.

Il numero identificativo preimpostato di fabbrica dell'unità (proiettore e telecomando) è impostato su [Tutti] e con questa impostazione è possibile eseguire il controllo. Se necessario, impostare il numero identificativo sul telecomando e sul proiettore.

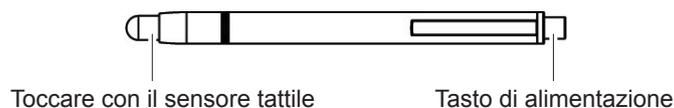
Per informazioni su come impostare il numero identificativo del telecomando, fare riferimento a "Impostazione del numero identificativo sul telecomando". (➔ pagina 44)

Nota

- Impostare il numero ID del proiettore dal menu [Espandi] → [Telecomando]. (➔ pagina 71)

Come usare la penna luminosa interattiva

Informazioni sulla penna luminosa interattiva



Inserimento e rimozione delle batterie

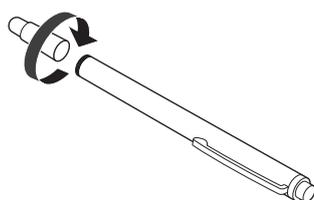


Fig. 1

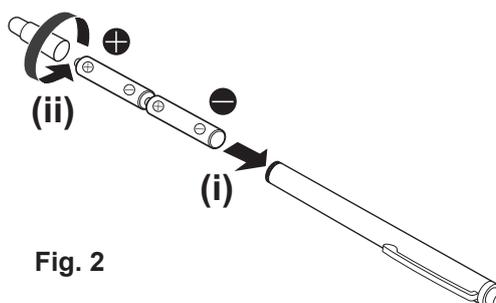


Fig. 2

- 1) Girare il cappuccio della penna nel senso mostrato nella figura 1.
- 2) Installare le batterie nel senso mostrato nella figura 2 e girare il cappuccio della penna in senso contrario a quello della chiusura.
 - Togliere le batterie seguendo l'ordine inverso di installazione.

Come utilizzare la penna

Tenendo premuta la punta contro uno schermo duro, si accenderanno sia la punta della penna che il LED per il raggio a infrarossi interno. Ciò viene rilevato da un sensore a raggi infrarossi posto nella parte anteriore del proiettore, e viene rilevata la posizione della punta della penna.

- Fare clic sul tasto di alimentazione per inserire l'alimentazione e accertarsi che il LED all'interno sia acceso premendo la punta della penna.
- Collocare la punta della penna in un punto qualsiasi sullo schermo e selezionare l'icona della barra degli strumenti sullo schermo.
- Premendo la punta contro lo schermo e trascinandolo è possibile disegnare sullo schermo.

Attenzione

- Dato che esiste un sensore tattile all'interno della punta della penna, spingendo o piegando la punta si consuma l'alimentazione della batteria. Per evitare un inutile consumo della batteria quando non si usa la penna, premere il tasto di accensione per spegnere il dispositivo. (premere la punta della penna per accertarsi che il LED non si accenda.)

Nota

- La penna luminosa interattiva è utilizzata per la funzione interattiva. È possibile scaricare il software e le istruzioni di funzionamento dal nostro sito web (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

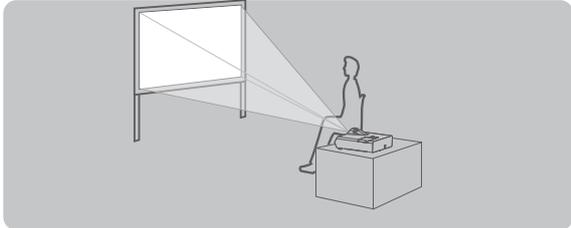
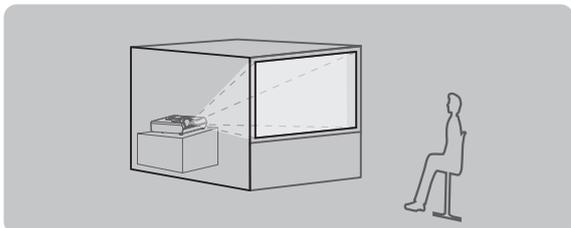
Capitolo 2 Operazioni preliminari

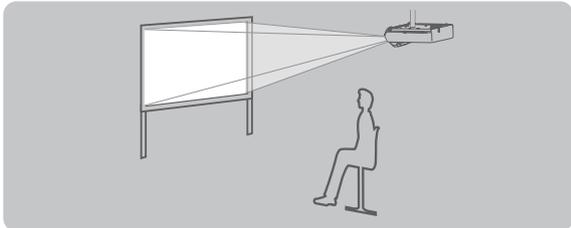
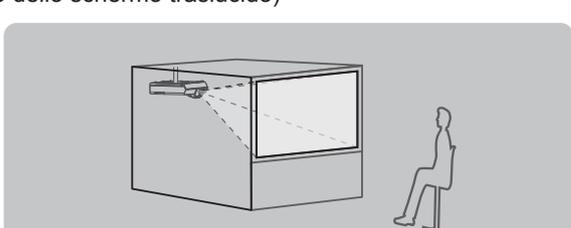
Questo capitolo descrive alcune delle cose da fare prima di utilizzare il proiettore, quali l'impostazione e i collegamenti.

Impostazione

Modalità di installazione

Sono quattro i modi possibili per impostare il proiettore. Impostare il menu [Display] → [Progetto modo] (➔ pagina 51) in base alla posizione di installazione.

Impostazione su banco/pavimento e proiezione anteriore		Impostazione su banco/pavimento e proiezione posteriore (Uso dello schermo traslucido)	
			
Voce di menu	Modo	Voce di menu	Modo
[Progetto modo]	[Frontale]	[Progetto modo]	[Retro]

Montaggio a soffitto e proiezione anteriore		Montaggio a soffitto e proiezione posteriore (Uso dello schermo traslucido)	
			
Voce di menu	Modo	Voce di menu	Modo
[Progetto modo]	[Soffitto/Frontale]	[Progetto modo]	[Soffitto/Retro]

Nota

- La funzione interattiva non può essere utilizzata durante la proiezione dalla parte posteriore.

Componenti per montaggio a soffitto (opzionali)

Per fare ciò occorre una staffa di montaggio a soffitto opzionale. Verificare di utilizzare la staffa di montaggio del proiettore insieme al supporto di montaggio a soffitto per soffitti alti o bassi.

Modello n.: ET-PKL100H (per soffitti alti), ET-PKL100S (per soffitti bassi), ET-PKL430B (Staffa di montaggio del proiettore)

- Utilizzare esclusivamente i supporti di montaggio a soffitto specificati per l'uso con questo proiettore.
- Quando si installa la staffa e il proiettore, fare riferimento alle Istruzioni di installazione della staffa di montaggio a soffitto.

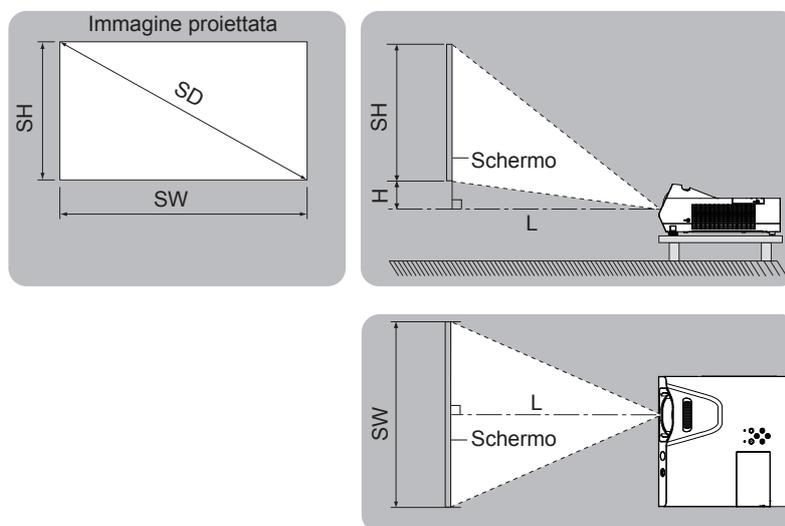
Attenzione

- Per garantire il funzionamento ottimale e la sicurezza del proiettore, l'installazione del supporto da soffitto dovrà essere eseguita dal rivenditore o da un tecnico qualificato.

Dimensioni schermo e raggio di azione

Fare riferimento alle dimensioni dello schermo e alle distanze di proiezione per installare il proiettore. Le dimensioni e la posizione dell'immagine possono essere regolate in base alle dimensioni e alla posizione dello schermo.

- La seguente illustrazione è preparata con il presupposto che la grandezza e la posizione dell'immagine proiettata sono state allineate in modo da adattarsi completamente all'interno dello schermo.



L	Distanza di proiezione
SH	Altezza immagine
SW	Ampiezza immagine
H	Distanza dal centro dell'obiettivo all'estremità inferiore dell'immagine
SD	Grandezza dell'immagine proiettata

Attenzione

- Prima di effettuare l'installazione, leggere "Precauzioni per l'uso" (➔ pagina 13).

Distanza di proiezione

Potrebbe verificarsi un errore di $\pm 5\%$ nelle distanze di proiezione elencate.

Quando viene utilizzato [Trapezio], la distanza viene corretta per diventare più piccola rispetto alle dimensioni di immagine specificate.

(Unità: m)

Dimensioni di proiezione	Rapporto di aspetto 16:10		Rapporto di aspetto 16:9		Rapporto di aspetto 4:3	
	Distanza di proiezione (L)	Posizione altezza (H)	Distanza di proiezione (L)	Posizione altezza (H)	Distanza di proiezione (L)	Posizione altezza (H)
1,27 (50")	0,48	0,108	0,50	0,145	0,55	0,122
1,52 (60")	0,59	0,129	0,60	0,174	0,67	0,146
1,78 (70")	0,69	0,151	0,71	0,203	0,79	0,171
2,03 (80")	0,80	0,172	0,82	0,232	0,91	0,195
2,29 (90")	0,90	0,194	0,92	0,262	1,02	0,219
2,54 (100")	1,00	0,215	1,03	0,291	1,14	0,244

Formule per la distanza di proiezione

Per utilizzare una grandezza dell'immagine proiettata non elencata in questo manuale, controllare la grandezza dell'immagine proiettata SD (m) e utilizzare la formula rispettiva per calcolare la distanza di proiezione.

L'unità di tutte le formule è m (i valori ottenuti con le seguenti formule di calcolo contengono un piccolo errore).

Per calcolare la distanza di proiezione con la dimensione dell'immagine proiettata SD (unità di misura: pollice) tramite sostituzione, moltiplicare per 0,0254 il valore SD.

	Rapporto di aspetto 16:10	Rapporto di aspetto 16:9	Rapporto di aspetto 4:3
Altezza dello schermo (SH)	= 0,530 × SD	= 0,490 × SD	= 0,6 × SD
Larghezza dello schermo (SW)	= 0,848 × SD	= 0,872 × SD	= 0,8 × SD
Distanza di proiezione (L)	= 0,4085 × SD - 0,0339	= 0,4188 × SD - 0,0339	= 0,4625 × SD - 0,0339

Collegamento

Prima del collegamento

- Prima del collegamento, leggere attentamente le istruzioni per l'uso del dispositivo esterno da collegare.
- Prima di collegare i cavi, spegnere l'interruttore di alimentazione dei dispositivi.
- Prendere nota dei seguenti punti prima di collegare i cavi. Il mancato rispetto delle indicazioni potrebbe causare malfunzionamenti.
 - Quando si collega un cavo a un dispositivo collegato al proiettore o al proiettore stesso, toccare uno qualsiasi degli oggetti metallici nei pressi per eliminare l'elettricità statica dal proprio corpo prima di realizzare il lavoro.
 - Non usare cavi inutilmente lunghi per il collegamento a un dispositivo collegato al proiettore o al corpo del proiettore. Maggiore è la lunghezza del cavo, più alta è la probabilità di influenze dovute a rumore. Se il cavo viene utilizzato avvolto, funge da antenna e ciò aumenta la probabilità di influenze dovute a rumore.
 - Quando si collegano i cavi, collegare prima il GND, poi inserire il terminale di connessione del dispositivo in modo rettilineo.
- Se il dispositivo non è stato fornito con alcun cavo di collegamento oppure se il dispositivo non è dotato di un cavo opzionale per il collegamento, preparare un cavo di collegamento del sistema necessario adatto al dispositivo.
- I segnali video troppo instabili possono causare tremolii oppure interferenze casuali alle immagini sullo schermo. In tal caso, è necessario collegare un time base corrector (TBC).
- Il proiettore accetta segnali VIDEO, segnali Y/C, segnali $Y C_B C_R / Y P_B P_R$ e segnali RGB analogici (i segnali sincroni sono di livello TTL) e segnali digitali.
- Alcuni modelli di computer o di schede grafiche non sono compatibili con il proiettore.
- Se si usano cavi lunghi per collegare i singoli componenti al proiettore, c'è la possibilità che l'immagine non venga proiettata correttamente salvo che non si usi un compensatore.
- Per dettagli sui segnali video supportati dal proiettore, consultare "Elenco dei formati di segnale compatibili". (➔ pagina 104)

Assegnazione dei pin e nomi dei segnali <COMPUTER 1 IN>

Vista dall'esterno	N° pin	Nomi segnale	N° pin	Nomi segnale
	①	R/P _R /C	⑨	+5 V
	②	G/Y/Y	⑩	GND
	③	B/P _B	⑪	GND
	④	—	⑫	Dati DDC
	⑤	GND	⑬	HD/SYNC
	⑥	GND	⑭	VD
	⑦	GND	⑮	Clock DDC
	⑧	GND		

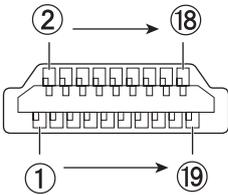
Assegnazione dei pin e nomi dei segnali <COMPUTER 2 IN>

Vista dall'esterno	N° pin	Nomi segnale	N° pin	Nomi segnale
	①	R	⑨	+5 V
	②	G	⑩	GND
	③	B	⑪	—
	④	—	⑫	Dati DDC
	⑤	GND	⑬	HD/SYNC
	⑥	GND	⑭	VD
	⑦	GND	⑮	Clock DDC
	⑧	GND		

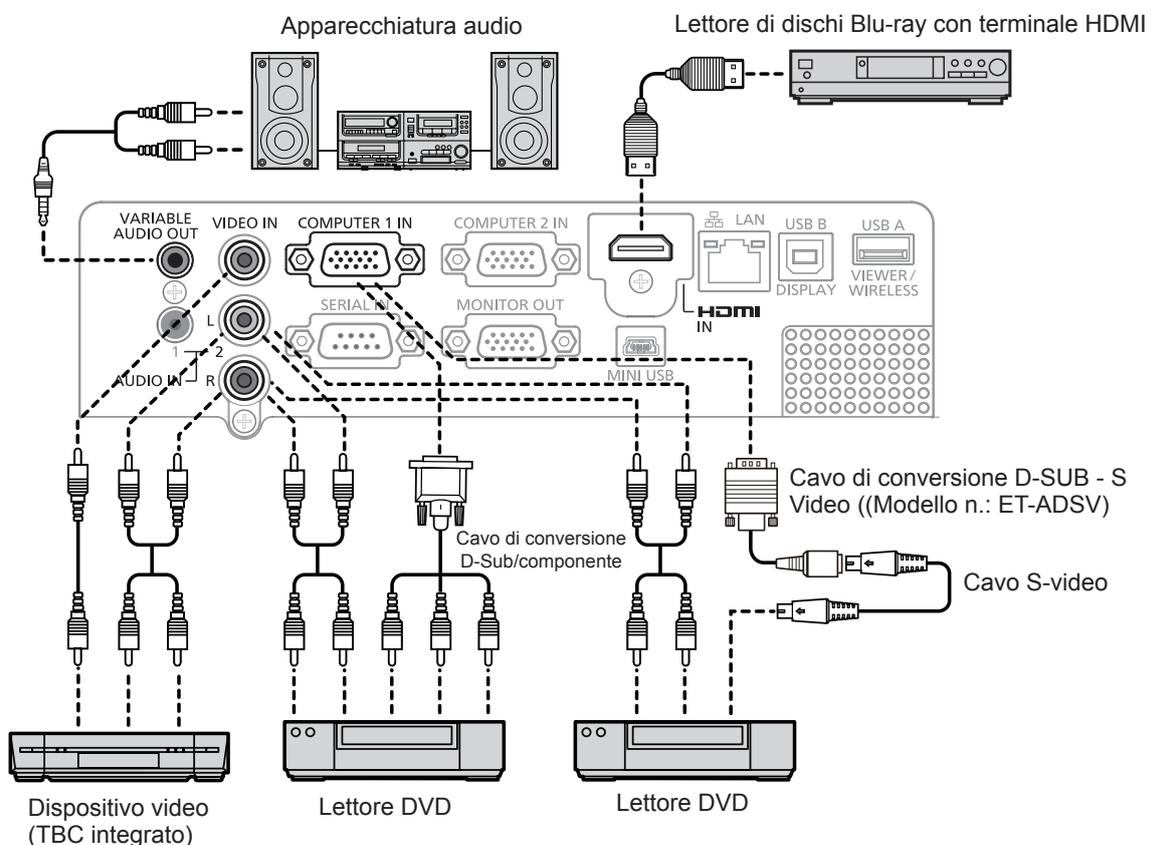
Assegnazione dei pin e nomi dei segnali <MONITOR OUT>

Vista dall'esterno	N° pin	Nomi segnale	N° pin	Nomi segnale
	①	R	⑨	—
	②	G	⑩	GND
	③	B	⑪	—
	④	—	⑫	—
	⑤	GND	⑬	HD/SYNC
	⑥	GND	⑭	VD
	⑦	GND	⑮	—
	⑧	GND		

Assegnazione dei pin e nomi dei segnali <HDMI IN>

Vista dall'esterno	N° pin	Nomi segnale	N° pin	Nomi segnale
Pin ② con numeri pari a ⑱	①	Dati T.M.D.S 2+	⑪	Schermatura clock T.M.D.S
	②	Schermatura dati T.M.D.S 2	⑫	Clock T.M.D.S -
	③	Dati T.M.D.S data 2-	⑬	CEC
	④	Dati T.M.D.S 1+	⑭	—
	⑤	Schermatura dati T.M.D.S 1	⑮	SCL
	⑥	Dati T.M.D.S 1-	⑯	SDA
	⑦	Dati T.M.D.S 0+	⑰	DDC/CEC GND
	⑧	T.M.D.S data 0 shield	⑱	+5 V
	⑨	Dati T.M.D.S 0-		Rilevamento Hot plug
	⑩	Clock T.M.D.S +		

Esempio di collegamento: Apparecchio AV



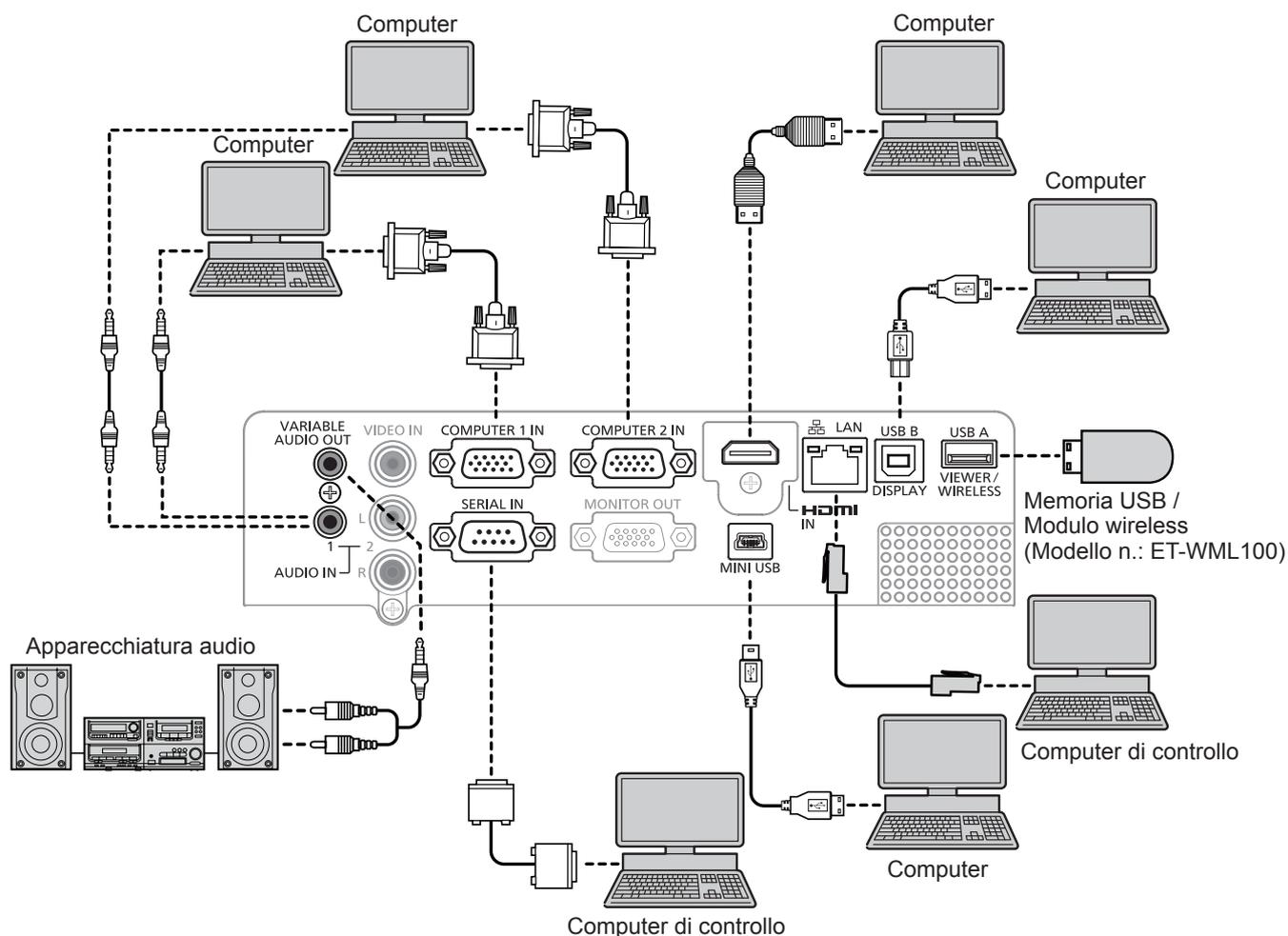
Attenzione

- Utilizzare sempre uno dei seguenti dispositivi quando si effettua il collegamento di un VCR.
 - Un VCR con TBC (time base corrector) integrato.
 - Un TBC (time base corrector) tra il proiettore e il VCR.
- In caso di collegamento di segnali non standard a raffica, l'immagine può risultare distorta. In tal caso, collegare il TBC (time base corrector) tra il proiettore e i dispositivi esterni.

Nota

- Come cavo HDMI, utilizzare un cavo HDMI High Speed conforme agli standard HDMI. Se il cavo utilizzato non è conforme agli standard HDMI, è possibile che le immagini si interrompano o non siano proiettate.
- Questo proiettore non supporta un collegamento VIERA Link (HDMI).
- Quando il terminale <VARIABLE AUDIO OUT> è collegato con il cavo, l'audio non viene emesso dall'altoparlante integrato.
- Quando è in ingresso il segnale Y/C, è necessario il cavo di conversione D-SUB - S Video opzionale (Modello num.: ET-ADSV).

Esempio di collegamento: Computer



Attenzione

- Quando si effettua il collegamento del proiettore a un computer o a un dispositivo esterno, usare il cavo di alimentazione in dotazione con ciascun dispositivo e i cavi schermati disponibili in commercio.

Nota

- Come cavo HDMI, utilizzare un cavo HDMI High Speed conforme agli standard HDMI. Se il cavo utilizzato non è conforme agli standard HDMI, è possibile che le immagini si interrompano o non siano proiettate.
- Se si aziona il proiettore usando la funzione di ripresa del computer (ultimi dati memorizzati), potrebbe essere necessario ripristinare la funzione di ripresa per azionare il proiettore.
- Quando il terminale <VARIABLE AUDIO OUT> è collegato con il cavo, l'audio non viene emesso dall'altoparlante integrato.
- Inserire il modulo wireless opzionale (Modello n.: ET-WML100) o memoria USB direttamente al terminale <USB A (VIEWER/WIRELESS)> del proiettore senza utilizzare un cavo di estensione o hub USB.
- Se il segnale video proveniente dal terminale DVI-D del dispositivo esterno (come ad esempio un computer) si collega al terminale <HDMI IN> usando un cavo di conversione, impostare il menu [Impostazione] → [Regolazione HDMI] → [Suono] su [Computer] (➔ pagina 59) e inviare il segnale audio al terminale <AUDIO IN 1>.

Capitolo 3 Operazioni di base

Questo capitolo descrive le operazioni di base per iniziare.

Accensione/spengimento

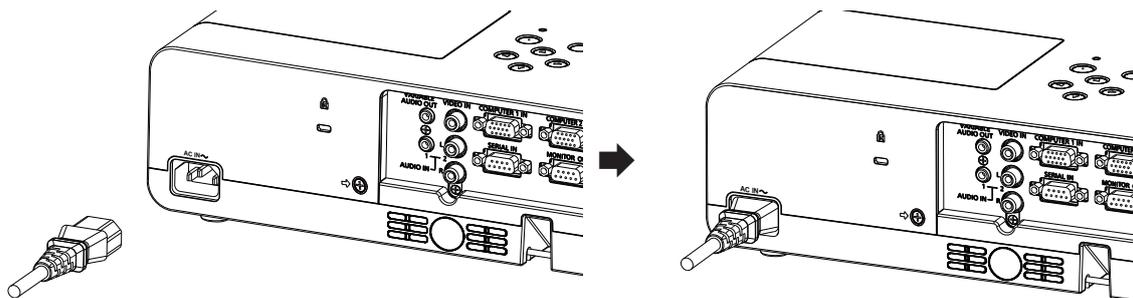
Collegamento del cavo di alimentazione

Accertarsi che il cavo di alimentazione in dotazione sia fissato saldamente al terminale <AC IN> sul corpo del proiettore per prevenirne la rimozione accidentale.

Per dettagli sull'utilizzo del cavo di alimentazione, fare riferimento a "Avviso importante per la sicurezza!" (➔ pagina 4).

Fissaggio

- 1) Controllare le forme del terminale <AC IN> sul retro del corpo del proiettore e del connettore del cavo di alimentazione e inserire completamente la spina nella direzione corretta.



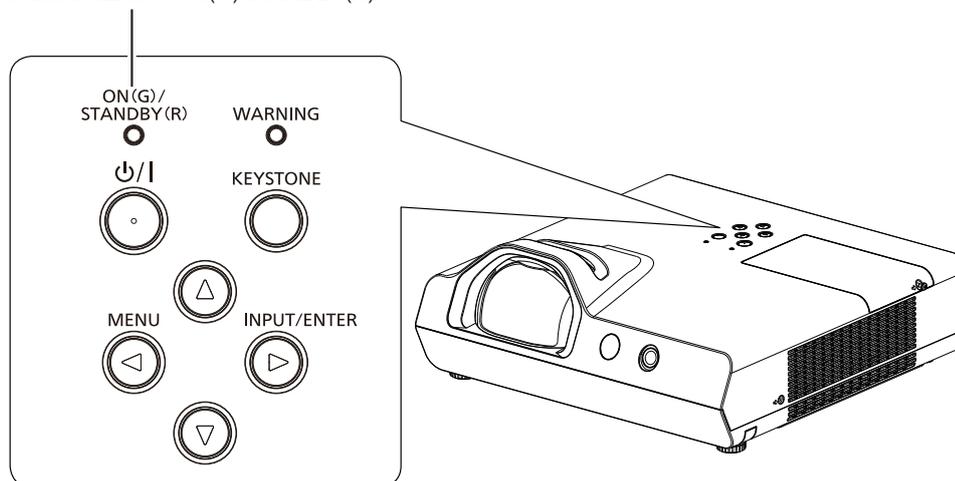
Rimozione

- 1) Verificare che il proiettore si trovi nella modalità di standby e rimuovere la spina di corrente dalla presa.
- 2) Rimuovere il connettore del cavo di alimentazione dal terminale <AC IN>.

Spia di alimentazione

La spia di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> indica lo stato dell'alimentazione. Controllare lo stato dell'indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> prima dell'azionamento del proiettore.

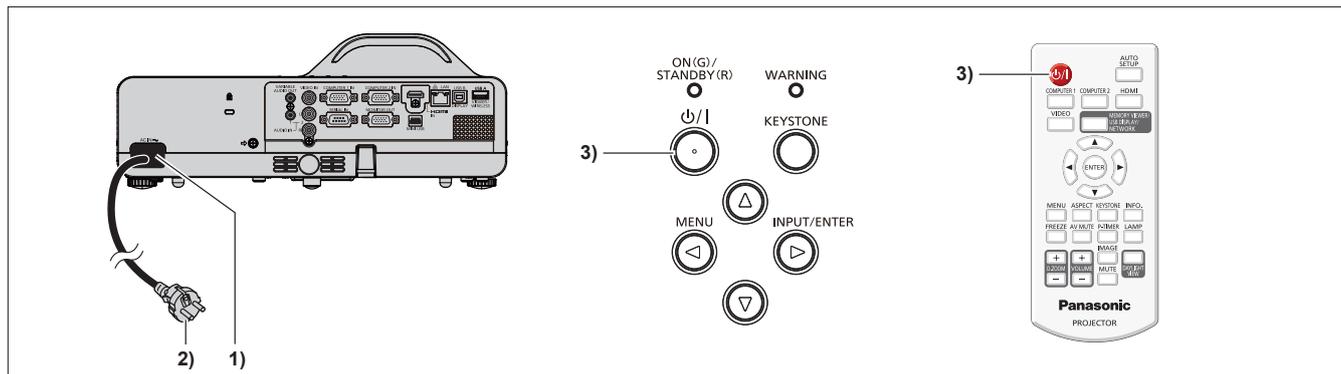
Indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)>



Stato dell'indicatore		Stato
	Spento	La spina non è inserita nella presa.
Rosso	Acceso	Il proiettore è spento. (In modalità standby)
	Lampeggiamento	Il proiettore si prepara a proiettare. L'immagine verrà proiettata dopo qualche istante.
		Il proiettore si prepara allo spegnimento. L'alimentazione si spegne dopo qualche istante. (Passaggio in modalità standby.)
Verde	Acceso	Proiezione.
	Lampeggiamento	La lampada luminosa è spenta. Il menu [Espandi] → [Risparmio energetico] è impostato su [Pronto].
Arancione	Acceso	Rivelato malfunzionamento interno. Per dettagli, consultare "Indicatori di alimentazione/avvertenza". (➔ pagina 91)
	Lampeggiamento	

Accensione del proiettore

Prima di accendere il proiettore, accertarsi che tutti gli altri dispositivi siano correttamente collegati. (➔ pagina 30)



1) Collegare il cavo di alimentazione al corpo del proiettore.

2) Collegare la spina di alimentazione a una presa.

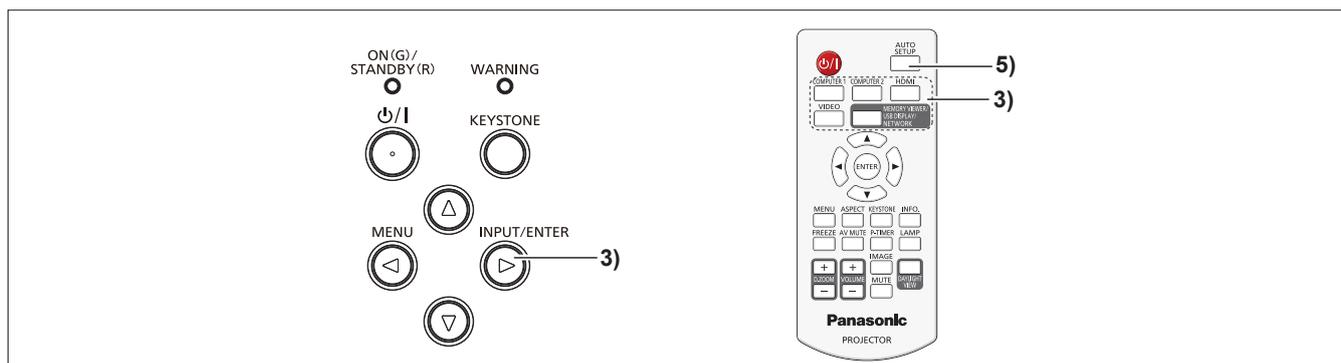
- L'indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> si accende in rosso e il proiettore passerà in modalità standby.

3) Premere il tasto di alimentazione <⏻/⏻>.

- L'indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> si illumina in verde e l'immagine viene subito proiettata sullo schermo.

Effettuare regolazioni e selezioni

Si consiglia di proiettare immagini in modo continuo per almeno 30 minuti prima di regolare la messa a fuoco.



1) Ruotare l'anello di messa a fuoco per regolare approssimativamente la messa a fuoco dell'immagine. (➔ pagina 38)

2) Cambiare le impostazioni del menu [Display] → [Progetto modo] a seconda della modalità di installazione. (➔ pagina 51)

- Per il funzionamento della schermata menu, fare riferimento a "Navigazione tra i menu"(➔ pagina 46).

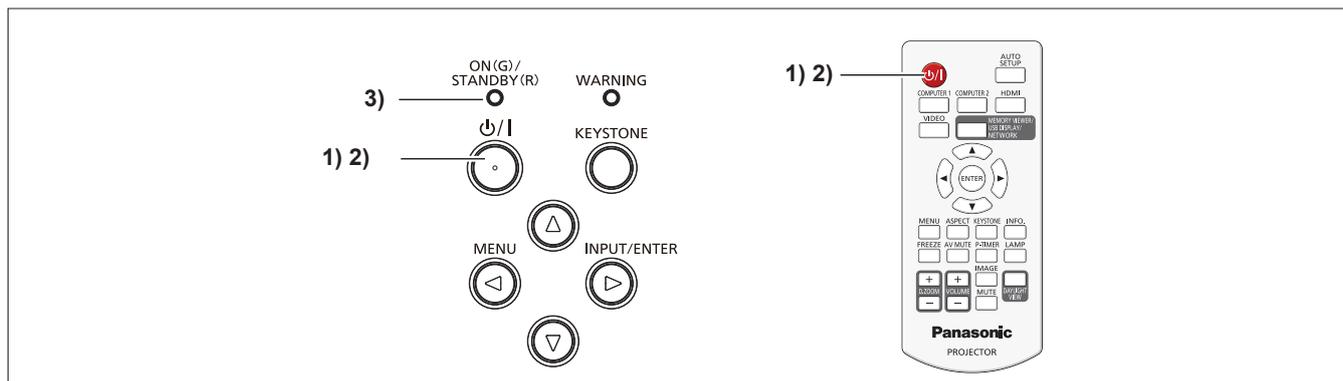
3) Premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo o i tasti di selezione ingresso (<COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <VIDEO>, <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>) per selezionare il segnale d'ingresso.

4) Regolare l'angolo di proiezione con i piedini regolabili. (➔ pagina 39)

5) Se il segnale d'ingresso è un segnale RGB analogico, premere il tasto <AUTO SETUP>.

6) Regolare nuovamente la messa a fuoco con l'apposito anello.

Spegnimento del proiettore



1) Premere il tasto di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)>.

- Sarà visualizzata la schermata di conferma.

2) Premere nuovamente il tasto di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)>.

- La proiezione dell'immagine si interrompe e l'indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> lampeggia in rosso. (La ventola continua a funzionare.)

3) Attendere che l'indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> si accenda in rosso.

- Il proiettore entra in modalità standby quando l'indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> si accende in rosso.

4) Scollegare il cavo di alimentazione dalla presa.

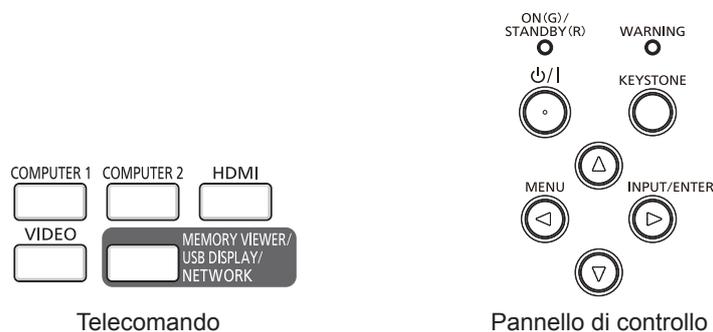
Nota

- Mentre l'indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> lampeggia in rosso, la lampada si raffredda e non è possibile accendere il proiettore. Attendere che l'indicatore <ON(G)/STANDBY(R)> si accenda in rosso per accendere nuovamente il proiettore.
- Quando si imballa il proiettore per il trasporto e l'immagazzinamento, verificare che l'indicatore di alimentazione sia spento.
- Anche quando l'alimentazione viene disattivata premendo il tasto di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)>, il proiettore consuma alimentazione se la spina è collegata alla presa.
Quando il menu [Impostazione] → [Modalità stand by] è impostato su [Economia], l'uso di alcune funzioni è limitato, ma è possibile risparmiare sul consumo di corrente durante lo standby.

Proiezione

Controllare i collegamenti dei dispositivi periferici (pagina 30) e del cavo di alimentazione (➔ pagina 34) e accendere l'alimentazione (➔ pagina 35) per avviare il proiettore. Selezionare l'immagine ed eseguire le regolazioni necessarie.

Selezione del segnale di ingresso



È possibile commutare l'ingresso per la proiezione. Il modo per commutare l'ingresso è il seguente.

- Premere il tasto di selezione ingresso sul telecomando e specificare direttamente l'ingresso per la proiezione.
- Premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo per visualizzare la schermata di selezione ingresso e selezionare l'ingresso per la proiezione dall'elenco.

Uso del telecomando

È possibile commutare l'ingresso per la proiezione premendo il tasto di selezione ingresso sul telecomando.

- 1) **Premere i pulsanti di selezione ingresso (<COMPUTER 1> / <COMPUTER 2> / <HDMI> / <VIDEO> / <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>).**

<COMPUTER 1>	Commuta sull'ingresso Computer 1 o Component. Commuta all'altro ingresso quando un ingresso è già stato selezionato. Viene proiettata l'immagine dell'ingresso del segnale al terminale <COMPUTER 1 IN>.
<COMPUTER 2>	Commuta sull'ingresso Computer 2. Viene proiettata l'immagine dell'ingresso del segnale al terminale <COMPUTER 2 IN>.
<HDMI>	Passa all'ingresso HDMI. Viene proiettata l'immagine dell'ingresso del segnale al terminale <HDMI IN>.
<VIDEO>	Passa all'ingresso Video o S-Video. Commuta all'altro ingresso quando un ingresso è già stato selezionato. Viene proiettata l'immagine dell'ingresso del segnale al terminale <VIDEO IN> quando è selezionato l'ingresso Video. Viene proiettata l'immagine dell'ingresso del segnale Y/C al terminale <COMPUTER 1 IN> quando è selezionato l'ingresso S-Video.
<MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>	Commuta sull'ingresso Memory Viewer, USB Display oppure Network. Se è stato selezionato uno degli ingressi, l'ingresso cambierà a ogni pressione del tasto.

Attenzione

- Le immagini potrebbero non essere proiettate in modo corretto a seconda di dispositivo collegato e DVD, video, ecc. da riprodurre. Selezionare un formato di sistema adatto al segnale di ingresso dal menu [Display] → [Sistema] (➔ pagina 52).
- Controllare il rapporto di aspetto dello schermo e l'immagine, quindi selezionare il rapporto di aspetto ottimale sotto il menu [Display] → [Aspetto] (➔ pagina 51).

Nota

- Se è selezionato l'ingresso Memory Viewer, è possibile proiettare le immagini fisse memorizzate sul dispositivo USB tramite la funzione Memory Viewer. Per dettagli, consultare "Funzione Memory Viewer" (➔ pagina 76).
- Se il proiettore è stato collegato a un computer mediante un cavo di conversione ed è selezionato l'ingresso USB Display, è possibile trasmettere lo schermo e l'audio del computer tramite la funzione USB Display. Per dettagli, consultare "Funzione USB Display" (➔ pagina 78).
- Se è selezionato l'ingresso Network, utilizzando l'applicazione di trasferimento di immagini Panasonic, è possibile visualizzare le immagini trasferite via LAN wireless o cablata da computer (compresi iPad, iPhone, iPod touch e dispositivi Android). Per informazioni sul software applicativo di trasferimento delle immagini "Presenter Light" e "Wireless Projector", visitare il sito web di Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

Facendo uso del pannello di controllo

È possibile selezionare l'ingresso per la proiezione visualizzando la schermata di selezione ingresso mediante il pannello di controllo.

1) Premere il tasto <INPUT/ENTER>.

- Viene visualizzata la schermata di ingresso.



2) Premere ▲▼ per selezionare la voce, quindi premere il tasto <ENTER>.

- Il segnale di ingresso selezionato verrà proiettato.

Regolazione dell'immagine

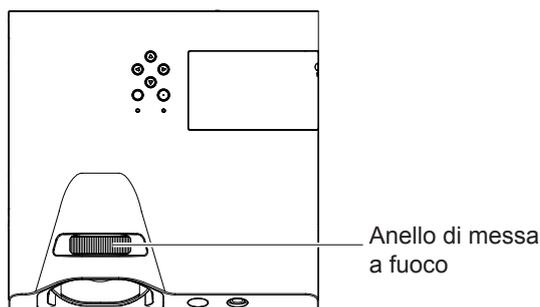
Alla prima installazione assoluta o in un luogo diverso dal solito, eseguire le seguenti operazioni.

1) Regolare l'angolo di proiezione.

- Se l'immagine proiettata è pende verso sinistra o destra, regolare i piedini fino a quando l'immagine non è dritta. Se l'immagine proiettata finisce sotto lo schermo, allungare il piedino regolabile e regolare la posizione dell'immagine. Per dettagli, vedere "Regolazione dei piedini regolabili" (➔ pagina 39).
- Eseguire la regolazione dal menu [Espandi] → [Trapezio] (➔ pagina 61) quando l'immagine proiettata è distorta.

2) Consente di regolare la messa a fuoco.

- Ruotare l'anello di messa a fuoco per regolare la messa a fuoco dell'immagine proiettata.



Nota

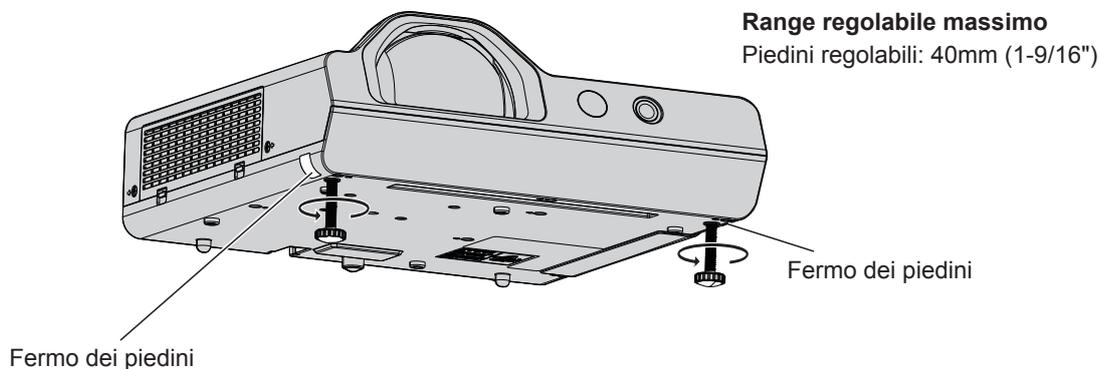
- Si consiglia di proiettare le immagini in modo continuo per almeno 30 minuti prima di regolare la messa a fuoco.
- Se si regola la messa a fuoco, potrebbe essere necessario regolare le dimensioni dell'immagine modificando la distanza tra lo schermo e il proiettore.

Regolazione dei piedini regolabili

Premendo con le dita il fermo dei piedini regolabili, questo verrà sbloccato. Tornerà bloccato una volta rilasciato il dito. Sollevare il lato anteriore del proiettore tenendo premuto il fermo dei piedini regolabili e rilasciare il dito una volta allineata la posizione.

Per una leggera regolazione, ruotare i piedini.

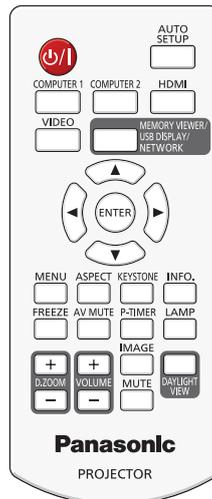
Ruotare i piedini regolabili per estenderli come illustrato in figura e ruotarli in direzione opposta per restringerli.



Attenzione

- L'aria calda viene espulsa dall'uscita di aerazione mentre la lampada è accesa. Non toccare direttamente l'uscita di aerazione quando si regolano i piedini regolabili.
- Eseguire la regolazione dal menu [Espandi] → [Trapezio] (➔ pagina 61) quando l'immagine proiettata è distorta.

Operazioni di base usando il telecomando



Uso della funzione di autoregolazione

Ricerca ingresso, Regolaz. PC auto (in caso di segnale immesso da un computer) e Keystone automatico funzionano contemporaneamente.

Ricerca ingresso è una funzione per rilevare automaticamente il segnale di ingresso e commutare l'ingresso.

La funzione Regolaz. PC auto può essere utilizzata per regolare automaticamente fase di clock e posizione dell'immagine (orizzontale/verticale) e dot clock quando si immettono segnali RGB analogici. (Il segnale analogico RGB è un segnale strutturato con punti proprio come il segnale del computer.)

La funzione Keystone automatico corregge automaticamente la distorsione trapezoidale verticale.

Si consiglia di immettere un'immagine con bordi bianchi luminosi ai margini e caratteri in bianco e nero ad alto contrasto quando viene eseguita Regolaz. PC auto. Evitare di utilizzare immagini con mezzi toni o gradazioni, quali fotografie e grafica del computer.



Tasto

1) Premere il tasto <AUTO SETUP> sul telecomando.

Nota

- Per impostare le funzioni da eseguire durante la regolazione automatica, aprire il menu [Espandi] → [Autoregolazione] (➔ pagina 60).
- Autoregolazione potrebbe non funzionare a seconda del modello del computer e del segnale di ingresso. In tal caso, regolare le seguenti impostazioni.
 - Per la fase di clock: Menu [Display] → [Sincron. fine] (➔ pagina 50)
 - Per la posizione orizzontale dell'immagine: Menu [Display] → [Posizione H] (➔ pagina 50)
 - Per la posizione verticale dell'immagine: Menu [Display] → [Posizione V] (➔ pagina 51)
 - Per il dot clock: Menu [Display] → [Dimensione H.] (➔ pagina 51)
- Se la distorsione trapezoidale persiste, è possibile utilizzare la funzione di regolazione dello schermo. Consultare "Uso della funzione regolazione schermo" (➔ pagina 41). per i dettagli
È regolabile anche dal menu [Espandi] → [Trapezio] (➔ pagina 61).
- Potrebbe non essere regolata correttamente a seconda del modello di computer e del segnale di ingresso.
- Durante la regolazione automatica, l'immagine potrebbe essere distorta per alcuni secondi, ma ciò non costituisce un malfunzionamento.
- Premendo qualsiasi tasto sul telecomando durante la regolazione automatica, questa verrà annullata.
- Anche per i segnali compatibili con Regolaz. PC auto, quest'ultima potrebbe non funzionare correttamente quando viene eseguita la regolazione automatica con ingresso di immagini in movimento.

Commutare il rapporto di aspetto dell'immagine

È possibile commutare il rapporto aspetto dell'immagine.

Tasto 

1) Premere il tasto <ASPECT> sul telecomando.

Nota

- Per ulteriori dettagli, fare riferimento al menu [Display] → [Aspetto](➔ pagina 51).

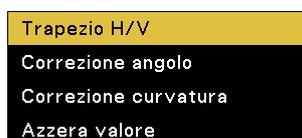
Uso della funzione regolazione schermo

È possibile correggere la distorsione trapezoidale e la distorsione curvata dell'immagine proiettata.

Tasto 

1) Premere il tasto <KEYSTONE> sul telecomando.

- Viene visualizzata la schermata di regolazione dello schermo.
- È anche possibile premere il tasto <KEYSTONE> sul pannello di controllo.



[Trapezio H/V]	Selezionare quando il trapezoide dell'immagine proiettata è distorto.
[Correzione angolo]	Selezionare quando i quattro angoli dell'immagine proiettata sono distorti.
[Correzione curvatura]	Selezionare quando la linearità non è uniforme o l'immagine proiettata presenta una distorsione curvata.
[Azzerà valore]	Ripristina ai valori predefiniti di fabbrica tutti i valori della funzione di regolazione dello schermo.

2) Premere ▲▼ per selezionare [Trapezio H/V], [Correzione angolo] o [Correzione curvatura].

3) Premere il tasto <ENTER>.

- Viene visualizzato lo schermo di regolazione individuale della voce selezionata.

4) Premere ▲▼◀▶ per regolare il valore.

Nota

- Per ulteriori dettagli, fare riferimento al menu [Espandi] → [Trapezio] (➔ pagina 61).
- Premendo il tasto <KEYSTONE> sul pannello di controllo o sul telecomando quando viene visualizzata la schermata di regolazione individuale [Trapezio H/V], [Correzione angolo] o [Correzione curvatura], la schermata cambia come segue.
 - [Trapezio H/V] ⇒ [Correzione angolo] (Superiore sinistro) ⇒ [Correzione angolo] (Superiore destro) ⇒ [Correzione angolo] (Inferiore destro) ⇒ [Correzione angolo] (Inferiore sinistro) ⇒ [Guadagno X/Y correzione curvatura] ⇒ [Offset X correzione curvatura] ⇒ [Offset Y correzione curvatura] ⇒ [Trapezio H/V] ⇒ ...

Uso della funzione di abbinamento

Visualizza lo stato del proiettore.

Tasto 

1) Premere il tasto <INFO.> sul telecomando.

- Comparirà la schermata [Informazioni].

2) Premere di nuovo il tasto <INFO.>.

- Scompare la schermata [Informazioni].

Nota

- Per ulteriori dettagli, fare riferimento al menu [Informazioni] (➔ pagina 74).

Uso della funzione di blocco

È possibile bloccare l'immagine proiettata e arrestare temporaneamente il suono, a prescindere dalla condizione di riproduzione del dispositivo esterno collegato.

FREEZE

Tasto 

1) Premere il tasto <FREEZE> sul telecomando.

- Il video viene messo in pausa e l'audio disattivato. L'icona  viene visualizzata sullo schermo durante il blocco.

2) Premere di nuovo il tasto <FREEZE>.

- La riproduzione del video riprende e l'audio viene riattivato.

Uso della funzione AV mute

Se il proiettore non viene utilizzato per un certo periodo di tempo, come ad esempio durante la pausa di una riunione, è possibile disattivare temporaneamente l'audio e le immagini.

AV MUTE

Tasto 

1) Premere il tasto <AV MUTE> sul telecomando.

- L'audio e l'immagine si spengono.

2) Premere di nuovo il tasto <AV MUTE>.

- L'audio e l'immagine si accendono.

Uso della funzione timer per la presentazione

È possibile utilizzare la funzione Timer presentazione.

Si possono eseguire presentazioni, ecc., mentre si controlla il tempo trascorso.

P-TIMER

Tasto 

1) Premere il tasto <P-TIMER> sul telecomando.

- Il conteggio viene avviato.
- Il tempo trascorso o il tempo residuo è visualizzato nella parte inferiore destra dell'immagine proiettata.

2) Premere di nuovo il tasto <P-TIMER>.

- Il conteggio viene arrestato.

3) Premere di nuovo il tasto <P-TIMER>.

- Timer presentazione terminata.

Regola la luminosità della fonte di luce.

Questa funzione consente di regolare la luminosità della fonte di luce.

LAMP

Tasto 

1) Premere il tasto <LAMP> sul telecomando.

- Ogni volta che si preme il tasto passa tra, [ (Normal)] → [ (Economia)] → [ (Silenzio)] → [ (Normal)] → ...

Nota

- Per dettagli, fare riferimento al menu [Impostazione] → [Controllo lampada] (➔ pagina 56).

Uso della funzione di zoom digitale

(Solo per segnali di ingresso di immagine statica)

È possibile regolare il centro dell'immagine proiettata. È possibile inoltre modificare la posizione dell'area da ingrandire.



Tasti

1) Premere il tasti <D.ZOOM +> / < D.ZOOM -> sul telecomando.

- Comparirà lo schermo di regolazione singola [Zoom d.].
- Premere ▲▼◀▶ sul telecomando per spostare la posizione del display dopo l'ingrandimento.

Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Premere il tasti <D.ZOOM +>.	Aumenta l'ingrandimento.	0 ~ 33
Premere il tasti <D.ZOOM ->.	Riduce l'ingrandimento.	
Premere i pulsanti ▲▼ dopo l'ingrandimento.	Sposta l'area in alto o in basso.	--
Premere i pulsanti ◀▶ dopo l'ingrandimento.	Sposta l'area a sinistra o a destra.	

Nota

- Quando i segnali in ingresso cambiano durante lo zoom digitale, il valore regolato dallo zoom digitale sarà annullato.

Controllo del volume dell'altoparlante

È possibile regolare il volume dell'uscita audio del diffusore integrato o del terminale <VARIABLE AUDIO OUT>.



Tasti

1) Premere il tasti <VOLUME +> o <VOLUME -> sul telecomando.

<VOLUME +>	Aumenta il volume.
<VOLUME ->	Riduce il volume.

Commutazione della modalità dell'immagine

Questa funzione consente di commutare la modalità dell'immagine.



Tasto

1) Premere il tasto <IMAGE> sul telecomando.

- Ogni volta che si preme il tasto passa tra [Dinamica] → [Standard] → [Cinema] → [Schermo verde] → [Colorboard] → [Immagine utente] → [Dinamica] → ...

Nota

- Per dettagli, fare riferimento al menu [Regolaz. Colore] → [Modalità immagine] (► pagina 53).

Uso della funzione silenziamento

L'audio proveniente dal diffusore integrato o dal terminale <VARIABLE AUDIO OUT> sarà temporaneamente silenziato.



Tasto

1) Premere il tasto <MUTE> sul telecomando.

- Spegne l'audio.

2) Premere di nuovo il tasto <MUTE>.

- Accende l'audio.

Uso della funzione Daylight View Lite

La funzione Daylight View Lite migliora la chiarezza dell'immagine anche se la si proietta sotto una luce luminosa.



Tasto

1) Premere il tasto <DAYLIGHT VIEW> sul telecomando.

- La funzione Daylight View Lite passerà tra abilitato e disabilitato a ogni pressione del tasto.

Nota

- Per dettagli, fare riferimento al menu [Regolaz. Colore] → [Daylight View] (➡ pagina 55).

Impostazione del numero identificativo sul telecomando

Quando si utilizza un sistema in cui sono presenti più proiettori, è possibile utilizzare un solo telecomando per azionare sia tutti i proiettori contemporaneamente che ciascun proiettore indipendentemente dagli altri, assegnando a ciascun proiettore un numero identificativo univoco.

Dopo aver impostato il numero identificativo sul proiettore, impostare lo stesso numero sul telecomando.

Vi sono 7 diversi codici ID (Tutti, Code 1~Code 6); il numero ID iniziale è [Tutti].



Tasto

Tasto

1) I numeri ID del proiettore vengono impostati premendo il tasto <IMAGE> da una volta a sei volte, mentre si tiene premuto il tasto <MENU>.

- Il numero di pressioni del tasto <IMAGE> corrisponde al numero di codice ID desiderato. Il numero di pressioni del tasto <IMAGE> è il seguente:
Code 1 = Una volta, Code 2 = 2 volte, Code 3 = 3 volte, Code 4 = 4 volte, Code 5 = 5 volte, Code 6 = 6 volte.
- Il codice ID viene cambiato al rilascio del tasto <MENU>.

Attenzione

- Il numero ID impostato sul telecomando viene memorizzato, finché non viene nuovamente impostato. Tuttavia, viene cancellato se il telecomando resta con le batterie scariche. Quando si sostituiscono le batterie, impostare nuovamente lo stesso numero ID.

Nota

- Impostare il numero ID del proiettore dal menu [Espandi] → [Telecomando]. (➡ pagina 71)
- Il codice ID viene ripristinato su [Tutti] (Predefinito) premendo contemporaneamente il tasto <MENU> e il tasto <IMAGE> per 5 secondi o più.
- Se si preme il tasto <IMAGE> per 7 volte o oltre, l'operazione non è valida e non è possibile modificare il codice ID.

Capitolo 4 Impostazioni

Questo capitolo descrive le impostazioni e le regolazioni che è possibile effettuare con il menu sullo schermo.

Navigazione del menu

Il menu sullo schermo (Menu) è usato per effettuare varie impostazioni e regolazioni del proiettore.

Navigazione attraverso il menu

Procedura operativa

Tasto 

1) Premere il tasto <MENU> sul telecomando o sul pannello di controllo.

- Viene visualizzata la schermata del menu principale.



2) Premere ▲▼ per selezionare una voce del menu principale.

- La voce selezionata è evidenziata in arancione.



3) Premere il tasto <ENTER>.

- Il menu secondario viene visualizzato ed è possibile selezionare le relative voci.

(non vi è alcun menu inferiore sotto il sottomenu)

(c'è un menu inferiore sotto il sottomenu)



- Realizzare la fase 4).

- Se c'è un menu inferiore sotto il sottomenu, comparirà  ...

- Realizzare la fase 7).

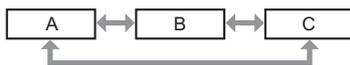
4) Premere ▲▼ per selezionare una cartella, quindi premere il tasto <ENTER>.

- Se il sottomenu selezionato può essere impostato o regolato, comparirà .



5) Premere ▲▼ per commutare la voce.

- Le voci di menu cambiano nell'ordine seguente ogni volta che si preme ▲▼.



6) Premere il tasto <ENTER> o il tasto <MENU>.

- Le impostazioni modificate o il valore regolato saranno confermati.

7) Premere ▲▼ per selezionare una cartella, quindi premere il tasto <ENTER>.

- Passa allo strato successivo della schermata menu.

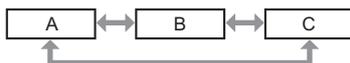
8) Premere il tasto <ENTER>.

- Se la voce selezionata può essere impostata o regolata, comparirà ⇅.



9) Premere ▲▼ per commutare la voce.

- Le voci di menu cambiano nell'ordine seguente ogni volta che si preme ▲▼.



- La voce selezionata sarà visualizzata con un segno  di spunta.

10) Premere il tasto <ENTER> o il tasto <MENU>.

- Le impostazioni modificate o il valore regolato saranno confermati.

Nota

- La pressione del tasto <MENU> durante la visualizzazione della schermata di menu provoca il ritorno al menu precedente o l'uscita dalla schermata di menu.
- Potrebbe non essere possibile regolare o usare alcune voci per alcuni formati di segnale da inviare al proiettore. Le voci di menu che non possono essere regolate o usate sono visualizzate con caratteri grigi e non possono essere selezionate.
- Alcune voci possono essere regolate anche se non vi sono segnali in ingresso.
- Per le voci di menu, fare riferimento a "Menu principale" (➔ pagina 47) e "Sotto-menu" (➔ pagina 48).

Menu principale

Le seguenti voci sono nel menu principale.

Quando viene selezionata una voce del menu principale, la schermata cambia ad una di selezione del sottomenu.

Voce del menu principale		Pagina
	[Display]	50
	[Regolaz. Colore]	53
	[Impostazione]	56
	[Espandi]	60
	[Memory Viewer]	72
	[Informazioni]	74

Sotto-menu

Compare la schermata del sottomenu del menu selezionato ed è possibile impostare e regolare le varie voci del sottomenu.

[Display]

Voce sotto-menu	Impostazione di fabbrica	Pagina
[Regolaz. PC auto] ^{*1}	-	50
[Sincron. fine] ^{*2}	-	50
[Posizione H] ^{*1}	-	50
[Posizione V] ^{*1}	-	51
[Dimensione H.] ^{*2}	-	51
[Aspetto]	[Normal]	51
[Progetto modo]	[Frontale]	51
[Posizione menu]	[Inferiore sinistro]	52
[Sfondo display]	[Blu]	52
[Sistema]	-	52

*1 Solo per segnali di fermo immagine

*2 Solo per segnali RGB analogici

[Regolaz. Colore]

Voce sotto-menu	Impostazione di fabbrica	Pagina
[Modalità immagine]	[Standard]	53
[Contrasto]	[32]	53
[Luminosità]	[32]	53
[Colore] ^{*1}	[32]	54
[Tinta] ^{*1}	[32]	54
[Temp. colore]	[Med]	54
[Rosso]	[32]	54
[Verde]	[32]	54
[Blu]	[32]	54
[Nitidezza]	[8]	55
[Daylight View]	[Off]	55

*1 Solo per segnali video, Y/C e YC_BC_R/YP_BP_R

Nota

- Le impostazioni default del fabbricante potrebbero variare in base alla modalità dell'immagine.

[Impostazione]

Voce sotto-menu	Impostazione di fabbrica	Pagina
[Accensione rapida]	[Off]	56
[Modalità stand by]	[Economia]	56
[Controllo ventola]	[Off]	56
[Controllo lampada]	[ (Normal)]	56
[Raffreddamento rapido]	[Normal]	57
[Closed caption]	[Off]	57
[Blocco comandi]	[ (Off)]	58
[Iris]	[On]	58
[Suono]	-	58
[Regolazione HDMI]	-	59

[Espandi] 

Voce sotto-menu	Impostazione di fabbrica	Pagina
[Lingua]	[English]	60
[Autoregolazione]	-	60
[Trapezio]	[Memorizza]	61
[Logo]	-	65
[Sicurezza]	-	67
[Risparmio energetico]	[Spegni]	68
[Timer filtro]	-	69
[Schermo test]	[Off]	69
[Rete]	-	70
[Telecomando]	[Tutti]	71
[Impostazioni di fabbrica]	-	71

[Memory Viewer] 

Voce sotto-menu	Impostazione di fabbrica	Pagina
[Imposta diapositiva]	-	72
[Effetto di animazione]	[Scorri a destra]	72
[Ordinamento]	[Nome ordine]	72
[Ruota]	[Non ruotare]	72
[Ottimale]	[Off]	72
[Ripeti]	[Off]	73
[Applica]	-	73

[Informazioni] 

Dettagli (➔ pagina 74)

Nota

- Potrebbe non essere possibile regolare o usare alcune voci per alcuni formati di segnale da inviare al proiettore.
Le voci di menu che non possono essere regolate o usate sono visualizzate con caratteri grigi e non possono essere selezionate.
- Le voci dei sottomenu e le impostazioni predefinite di fabbrica variano a seconda dell'ingresso scelto.

Menu [Display]

Nella schermata menu, selezionare [Display] dal menu principale, quindi selezionare una voce dal sotto-menu. Per il funzionamento della schermata del menu, consultare "Navigazione attraverso il menu" (➔ pagina 46).

[Regolaz. PC auto]

(Solo per l'ingresso di segnali a immagine statica)

In caso di ingresso del segnale analogico RGB di immagini statiche, l'immagine potrebbe spostarsi in alto, in basso, a sinistra o a destra presentando sfarfallio. In questo caso, premere il tasto <AUTO SETUP> per regolare automaticamente [Sincron. fine], [Posizione H], [Posizione V] e [Dimensione H.] nello stato ottimale. Eseguire questa funzione per ottenere uno stato ottimale corrispondente all'immagine.

1) Premere ▲▼ per selezionare [Regolaz. PC auto].

2) Premere il tasto <ENTER>.

- Viene visualizzata la schermata [Attendere] e viene eseguita la funzione Regolaz. PC auto.

Nota

- Il proiettore esegue automaticamente la Regolaz. PC auto in occasione del primo segnale in ingresso del computer al proiettore.
- Autoregolazione potrebbe non funzionare a seconda del modello del computer e del segnale di ingresso.
- Non è possibile utilizzare [Regolaz. PC auto] quando è visualizzato 720 x 480i, 720 x 576i, 720 x 480p, 720 x 576p, 1 280 x 720p, 1 920 x 1 080i or 1 920 x 1 080p nel menu [Display] → [Sistema], o in caso di ingresso di segnale digitale.

[Sincron. fine]

(Solo per segnali RGB analogici)

È possibile regolare la fase di clock in modo da ottenere un'immagine ottimale in caso di immagini tremolanti o contorni confusi.

1) Premere ▲▼ per selezionare [Sincron. fine].

2) Premere il tasto <ENTER>.

3) Premere ▲▼ per regolare il livello.

- I valori di regolazione sono da 0 a +31. Effettuare la regolazione in modo da avere la minima quantità di interferenza.

Nota

- Alcuni segnali potrebbero non essere regolabili.
- Potrebbe non essere possibile ottenere il valore ottimale se l'uscita dal computer in ingresso è instabile.
- Proiettando un segnale con frequenza di clock a 162 MHz o superiore, il rumore potrebbe non scomparire anche se si regola la [Sincron. fine].
- [Sincron. fine] non può essere regolato quando vi è un segnale digitale in ingresso.

[Posizione H]

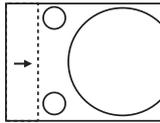
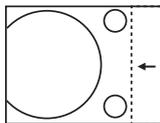
(Solo per l'ingresso di segnali a immagine statica)

Modifica la posizione dell'immagine se l'immagine proiettata sullo schermo risulta troppo a sinistra o a destra, anche quando le posizioni del proiettore e dello schermo sono corrette.

1) Premere ▲▼ per selezionare [Posizione H].

2) Premere il tasto <ENTER>.

3) Premere ▲▼ per regolare la posizione orizzontale dell'immagine.

Orientamento	Operazione	Regolazione	
Regolazione orizzontale (destra e sinistra).	Premere il tasto ▲.	La posizione dell'immagine viene spostata verso destra.	
	Premere il tasto ▼.	La posizione dell'immagine viene spostata verso sinistra.	

Nota

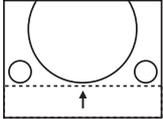
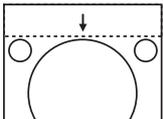
- [Posizione H] non è disponibile mentre l'immagine viene ingrandita con la funzione di zoom digitale.

[Posizione V]

(Solo per l'ingresso di segnali a immagine statica)

Modifica la posizione dell'immagine se l'immagine proiettata sullo schermo risulta troppo in alto in basso, anche quando le posizioni del proiettore e dello schermo sono corrette.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Posizione V].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per regolare la posizione verticale dell'immagine.

Orientamento	Operazione	Regolazione	
Regolazione verticale (superiore ed inferiore).	Premere il tasto ▲.	La posizione dell'immagine viene spostata verso l'alto.	
	Premere il tasto ▼.	La posizione dell'immagine viene spostata verso il basso.	

Nota

- [Posizione V] non è disponibile mentre l'immagine viene ingrandita con la funzione di zoom digitale.

[Dimensione H.]

(Solo per segnali RGB analogici)

Usare questa funzione per regolare il dot clock e ridurre al minimo l'effetto dell'interferenza provocata dalla proiezione di disegni composti da strisce verticali.

La proiezione del disegno a strisce verticali potrebbe provocare disegni ciclici (rumore). Effettuare la regolazione in modo da avere la minima quantità di interferenza.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Dimensione H.].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per regolare il livello.
 - I valori di regolazione sono da -15 a +15.

Attenzione

- Impostarlo prima di effettuare la [Sincron. fine].

[Aspetto]

È possibile commutare il rapporto aspetto dell'immagine.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Aspetto].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Normal]	Proietta l'immagine alle dimensioni massime pur conservando il rapporto di aspetto del segnale di ingresso.
[Wide]	Proietta l'immagine con rapporto di aspetto 16:9.

Nota

- Quando si seleziona l'ingresso Memory Viewer, USB Display o Rete, non è possibile selezionare [Aspetto].

[Progetto modo]

Imposta il modo di proiezione in base allo stato di installazione del proiettore.

Cambia il modo di proiezione se la visualizzazione dello schermo è capovolta o invertita.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Progetto modo].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Frontale]	Quando si installa il proiettore su un banco, ecc. di fronte allo schermo.
[Retro]	Quando si installa il proiettore su banco ecc., alle spalle dello schermo (con uno schermo traslucido).
[Soffitto/Frontale]	Quando si installa il proiettore di fronte allo schermo usando la staffa di montaggio a soffitto (opzionale).
[Soffitto/Retro]	Quando si installa il proiettore alle spalle dello schermo (con uno schermo traslucido) utilizzando la staffa di montaggio a soffitto (opzionale).

[Posizione menu]

Impostare la posizione della schermata menu (OSD).

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Posizione menu].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per cambiare la [Posizione menu].
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.
[Inferiore sinistro] → [Inferiore destro] → [Centro] → [Basso a sinistra] → [Basso a destro] → [Inferiore sinistro] → ...

[Sfondo display]

Seleziona lo sfondo dello schermo in assenza di segnale in ingresso.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Sfondo display].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Blu]	Visualizza l'intera area di proiezione in colore blu.
[Nero]	Visualizza l'intera area di proiezione in colore nero.

[Sistema]

Il proiettore rileverà automaticamente il segnale di ingresso, ma è possibile impostare manualmente il metodo di sistema in presenza di un segnale di ingresso instabile.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Sistema].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Sistema].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare il sistema desiderato.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

Sorgente di ingresso	Modo	Descrizione
Per segnale RGB (Solo per ingresso Computer 1 o ingresso Computer 2)	[1024 x 768, 60Hz], ecc.	Viene visualizzato il nome del segnale di ingresso identificato automaticamente e viene applicato il formato del sistema per quel segnale. Regolare manualmente il formato del sistema se l'immagine non è regolata correttamente.
Per segnale Video e Y/C	[Auto]	Selezionare [Auto] normalmente. Identifica automaticamente il segnale come formato TV tra [NTSC], [NTSC4.43], [PAL], [PAL-N], [SECAM] e [PAL60]. Se il segnale in ingresso è di tipo PAL.M, selezionare manualmente [PAL-M]
	[PAL] / [SECAM] / [NTSC] / [NTSC4.43] / [PAL-M] / [PAL-N] / [PAL60]	Se l'immagine non è regolata correttamente anche quando è selezionato [Auto], impostare manualmente il tipo di segnale TV.

- 4) Premere il tasto <ENTER>.

Menu [Regolaz. Colore]

Nella schermata menu, selezionare [Regolaz. Colore] dal menu principale, quindi selezionare una voce dal sotto-menu. Per il funzionamento della schermata del menu, consultare "Navigazione attraverso il menu" (➔ pagina 46).

[Modalità immagine]

È possibile commutare al modo immagine desiderato adatto alla sorgente di immagine e all'ambiente in cui viene usato il proiettore.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Modalità immagine].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Dinamica]	L'emissione di luce viene massimizzata per l'uso in luoghi molto luminosi.
[Standard]	L'immagine diventa idonea per le immagini in movimento in generale.
[Cinema]	L'immagine diventa idonea per sorgenti di filmati.
[Schermo verde]	L'immagine diventa idonea alla proiezione su una lavagna (nera o verde).
[Colorboard]	L'immagine diventa idonea alla proiezione su una lavagna colorata. Per selezionare [Colorboard], premere il tasto <ENTER>, verrà visualizzata la schermata [Colorboard]. Selezionare [Rosso], [Blu], [Verde] o [Giallo] e premere <ENTER>.
[Immagine utente]	Selezionare questa voce se è necessario regolare manualmente l'immagine. Se è selezionato [Immagine utente], è possibile impostare manualmente [Contrasto], [Luminosità], [Colore], [Tinta], [Temp. colore], [Rosso], [Verde], [Blu] o [Nitidezza]. I valori regolati saranno salvati come valori di impostazione di [Immagine utente].

- 4) Premere il tasto <ENTER>.

Nota

- In una modalità immagine diversa da [Immagine utente], se le voci come [Contrasto] e [Luminosità] sono regolate, [Modalità immagine] passerà automaticamente a [Immagine utente] e i valori regolati saranno salvati come valori di impostazione di [Immagine utente]. Se è selezionato [Immagine utente], i valori di impostazione originali saranno annullati.

[Contrasto]

È possibile regolare il contrasto dei colori.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Contrasto].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per regolare il livello.

Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Premere il tasto ▲.	Consente di aumentare la luminosità dello schermo e rende più intenso il colore.	0 ~ +63
Premere il tasto ▼.	Consente di diminuire la luminosità dello schermo e rende meno intenso il colore.	

Attenzione

- Regolare prima [Luminosità] quando occorre regolare la [Luminosità] e [Contrasto].

[Luminosità]

È possibile regolare la parte scura (nera) dell'immagine proiettata.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Luminosità].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per regolare il livello.

Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Premere il tasto ▲.	Aumenta la luminosità delle parti scure (nere) dello schermo.	0 ~ +63
Premere il tasto ▼.	Riduce la luminosità delle parti scure (nere) dello schermo.	

[Colore]

(Solo per i segnali Video, i segnali Y/C e i segnali $Y C_B C_R / Y P_B P_R$)
È possibile regolare la saturazione del colore dell'immagine proiettata.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Colore].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per regolare il livello.

Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Premere il tasto ▲.	Rende i colori più saturi.	0 ~ +63
Premere il tasto ▼.	Rende meno intensi i colori.	

[Tinta]

(Solo per segnali $Y C_B C_R / Y P_B P_R$ e NTSC/NTSC4.43/PAL60 del formato Video o Y/C)
È possibile regolare la tonalità della pelle dell'immagine proiettata.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Tinta].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per regolare il livello.

Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Premere il tasto ▲.	Regola la tonalità della pelle verso un colore verdastro.	0 ~ +63
Premere il tasto ▼.	Regola la tonalità della pelle verso un colore rosso violaceo.	

[Temp. colore]

È possibile commutare la temperatura dei colori se le zone bianche dell'immagine proiettata risultano tendere al blu o al rosso.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Temp. colore].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Alta]	Con [Alta] diventa un'immagine bluastra. Con [Bass] diventa un'immagine rossastra. Seleziona il colore naturale adatto.
[Med]	
[Bass]	

[Rosso] / [Verde] / [Blu]

È possibile regolare il bilanciamento del bianco.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Rosso], [Verde] o [Blu].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per regolare il livello.

Menu	Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
[Rosso]	Premere il tasto ▲.	Aumenta la tonalità rossa.	0 ~ +63
	Premere il tasto ▼.	Alleggerisce la tonalità rossa.	
[Verde]	Premere il tasto ▲.	Aumenta la tonalità verde.	0 ~ +63
	Premere il tasto ▼.	Alleggerisce la tonalità verde.	
[Blu]	Premere il tasto ▲.	Aumenta la tonalità blu.	0 ~ +63
	Premere il tasto ▼.	Alleggerisce la tonalità blu.	

[Nitidezza]

È possibile regolare la nitidezza dell'immagine proiettata.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Nitidezza].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per regolare il livello.

Operazione	Regolazione	Campo di regolazione
Premere il tasto ▲.	I contorni divengono più nitidi.	0 ~ +15
Premere il tasto ▼.	I contorni divengono più morbidi.	

[Daylight View]

La funzione Daylight View Lite migliora la chiarezza dell'immagine anche se la si proietta sotto una luce luminosa.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Daylight View].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.
 - È anche possibile premere il tasto <DAYLIGHT VIEW> sul pannello di controllo. (➡ pagina 44)

[On]	Corregge la brillantezza dell'immagine.
[Off]	Nessuna correzione.

Nota

- [Daylight View] può essere selezionata in tutte le modalità immagine di [Dinamica], [Standard], [Cinema], [Schermo verde], [Colorboard] e [Immagine utente].

Menu [Impostazione]

Nella schermata menu, selezionare [Impostazione] dal menu principale, quindi selezionare una voce dal sotto-menu. Per il funzionamento della schermata del menu, consultare "Navigazione attraverso il menu" (➔ pagina 46).

[Accensione rapida]

Impostare il metodo di avvio quando il proiettore è acceso una volta collegata la spina alla presa.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Accensione rapida].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Off]	Avvia in modo standby.
[On]	Avvia immediatamente la proiezione.

[Modalità stand by]

Imposta il risparmio energetico durante lo standby. Modificare l'impostazione in base all'utilizzo della funzione di rete.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Modalità stand by].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Economia]	Selezionare questa voce per ridurre il consumo di corrente durante lo standby.
[Normal]	Selezionare questa voce per usare la funzione di rete o la funzione di comunicazione di serie durante lo standby.

Nota

- Se [Modalità stand by] è impostato su [Economia], non è possibile utilizzare le funzioni di rete e alcuni comandi RS-232C.

[Controllo ventola]

Cambiare l'impostazione in base all'altitudine a cui si usa il proiettore.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Controllo ventola].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Off]	Quando si usa il proiettore a un'altitudine inferiore a 700m (2 297').
[On 1]	Quando si usa il proiettore a un'altitudine superiore a 700 m (2 297') e inferiore a 1 400 m (4 593').
[On 2]	Quando si usa il proiettore a un'altitudine superiore a 1 400m (4 593') e inferiore a 2 700m (8 858').

Nota

- Quando si usa il proiettore a un'altitudine inferiore a 700 m (2 297') è impostata su [Off]. Quando si usa il proiettore a un'altitudine superiore a 700 m (2 297') e inferiore a 1 400 m (4 593') è impostata su [On 1]. Quando si usa il proiettore a un'altitudine superiore a 1 400 m (4 593') e inferiore a 2 700 m (8 858') è impostata su [On 2]. La mancata osservanza di tale precauzione potrebbe diminuire la durata delle parti interne e dare luogo a funzionamenti anomali.
- Non usare il proiettore a un'altitudine di 2 700 m (8 858') o più perché potrebbe accorciare la durata dei componenti interni e causare malfunzionamenti.
- Quando impostato su [On 1] o [On 2], il rumore della ventola aumenta e aumenta anche la velocità della stessa.

[Controllo lampada]

Commuta la luminosità della lampada a seconda dell'ambiente operativo del proiettore o dello scopo.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Controllo lampada].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.

3) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.
- È anche possibile premere il tasto <LAMP> sul pannello di controllo. (➔ pagina 42)

[ (Normal)]	Selezionare questa voce quando è richiesta un'elevata luminanza.
[ (Economia)]	Selezionare questa voce per una luminanza inferiore a [ (Normal)] e per allungare la durata della lampada.
[ (Silenzio)]	Selezionare questa voce per una luminanza inferiore a [ (Economia)] e per ridurre il rumore. La vita prevista della lampada in questa modalità è più breve di quella in modalità [ (Economia)] ed equivalente a quella di [ (Normal)].

Nota

- Impostarla su [ (Silenzio)] piuttosto che su [ (Economia)], impostarla su [ (Economia)] piuttosto che su [ (Normal)], per ridurre il consumo energetico e il rumore.

[Raffreddamento rapido]

Commutare la velocità della ventola di raffreddamento quando si spegne l'alimentazione e si riduce il tempo di raffreddamento della ventola.

1) **Premere ▲▼ per selezionare [Raffreddamento rapido].**

2) **Premere il tasto <ENTER>.**

3) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Normal]	Utilizzare questa impostazione normalmente.
[60 Sec]	Usare questa impostazione quando occorre un breve periodo di raffreddamento.
[0 Sec]	Dopo lo spegnimento, le ventole di raffreddamento si arrestano immediatamente.

Nota

- Quando si imposta su [0 Sec], non è possibile riavviare il proiettore subito dopo lo spegnimento. La lampada resta ad alta temperatura e deve raffreddarsi, pertanto a volte impiega più tempo del solito a riaccendersi.
- Quando è impostata su [60 Sec], la velocità della ventola di raffreddamento è più rapida e il rumore del motore è più alto rispetto all'impostazione [Normal] dopo lo spegnimento.

[Closed caption]

(Solo per l'ingresso NTSC).

Imposta il closed caption.

1) **Premere ▲▼ per selezionare [Closed caption].**

2) **Premere il tasto <ENTER>.**

3) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Off]	Non compariranno i closed caption.
[CC1]	Visualizza i dati CC1.
[CC2]	Visualizza i dati CC2.
[CC3]	Visualizza i dati CC3.
[CC4]	Visualizza i dati CC4.

Nota

- Quella dei sottotitoli è una funzione che visualizza informazioni di testo dei segnali video principalmente utilizzata in Nord America. I sottotitoli potrebbero non essere visualizzati a seconda dei dispositivi collegati o del contenuto eseguito.
- [Closed caption] è selezionabile solo se esiste un segnale NTSC in ingresso.
- Se [Closed caption] è impostato su una voce diversa da [Off], la luminosità delle immagini può cambiare a seconda dei dispositivi esterni compatibili con la funzione sottotitoli da collegare o contenuti da utilizzare.
- I sottotitoli non vengono visualizzati quando appare la schermata menu.

[Blocco comandi]

Abilita/disabilita il funzionamento dei pulsanti del pannello di controllo e del telecomando.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Blocco comandi].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[ (Off)]	Abilita/disabilita il funzionamento dei pulsanti del pannello di controllo e del telecomando.
[ (Proiettore)]	Disabilita le operazioni con i tasti sul pannello di controllo.
[ (Telecomando)]	Disabilita le operazioni con i tasti sul telecomando.

[Iris]

La correzione dell'apertura e la compensazione del segnale vengono realizzate automaticamente in base all'immagine per fornire un'immagine dal contrasto ottimale.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Iris].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[On]	Corregge l'apertura.
[Off]	Nessuna correzione dell'apertura.

[Suono]

È possibile realizzare un'impostazione più dettagliata per Audio.

Regolazione del volume

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Suono].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Suono].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Volume].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
- 5) Premere ▲▼ per regolare il livello.
 - È anche possibile premere il tasto <VOLUME +/-> sul telecomando. (➡ pagina 43)

Operazione	Regolazione	Intervallo
Premere il tasto ▲.	Aumenta il volume.	0 ~ +25
Premere il tasto ▼.	Riduce il volume.	

Impostazione del silenziamento

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Suono].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Suono].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Muto].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
- 5) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.
 - È anche possibile premere il tasto <MUTE> sul telecomando. (➡ pagina 43)

[On]	L'audio non viene riprodotto.
[Off]	L'audio viene riprodotto.

[Regolazione HDMI]

Commutare l'impostazione quando il dispositivo esterno è collegato al terminale <HDMI IN> del proiettore e l'immagine non è proiettata correttamente. Oppure commutare l'impostazione dell'ingresso audio.

[Immagine]

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Regolazione HDMI].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Viene visualizzata la schermata [Regolazione HDMI].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Immagine].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
- 5) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Auto]	Imposta automaticamente il livello del segnale.
[64-940]	Selezionare quando si collega il terminale HDMI di un dispositivo esterno (come un lettore blu-ray) al terminale <HDMI IN>.
[0-1023]	Selezionare questa voce quando l'uscita del terminale DVI-D di un dispositivo esterno (come un computer) è collegato al terminale <HDMI IN> mediante un cavo di conversione o simili. Selezionarla inoltre quando l'uscita del terminale HDMI di un computer o di un altro dispositivo è collegata al terminale <HDMI IN>.

Nota

- L'impostazione ottimale varia a seconda dell'impostazione di uscita del dispositivo esterno collegato. Per l'uscita del dispositivo esterno, consultare le istruzioni di funzionamento del dispositivo esterno.

[Suono]

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Regolazione HDMI].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Viene visualizzata la schermata [Regolazione HDMI].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Suono].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
- 5) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[HDMI]	Quando si seleziona l'ingresso HDMI, sarà emesso il suono di HDMI.
[Computer]	Quando si seleziona l'ingresso HDMI, sarà emesso il suono inviato al terminale <AUDIO IN 1>.

Menu [Espandi]

Nella schermata menu, selezionare [Espandi] dal menu principale, quindi selezionare una voce dal sotto-menu. Per il "Navigazione attraverso il menu" (➔ pagina 46) funzionamento della schermata del menu, consultare.

[Lingua]

È possibile selezionare la lingua del display su schermo.

- 1) **Premere ▲▼ per selezionare [Lingua].**
- 2) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Comparirà la schermata [Lingua]. (Compaiono 23 lingue suddivise in 3 pagine.)
- 3) **Premere ▲▼ per commutare la lingua.**
 - La lingua cambia a ogni pressione del tasto.



- 4) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - I vari menu, le impostazioni, le schermate di regolazione, i nomi dei pulsanti di controllo, ecc. sono visualizzati nella lingua selezionata.
 - La lingua può essere cambiata in inglese, tedesco, francese, italiano, spagnolo, portoghese, olandese, svedese, finlandese, norvegese, danese, polacco, ungherese, ceco, russo, turco, arabo, kazako, vietnamita, cinese, coreano, giapponese e thailandese.

Nota

- La lingua del display su schermo del proiettore è impostata in inglese come valore predefinito e quando si esegue [Espandi] → [Impostazioni di fabbrica] (➔ pagina 71).

[Autoregolazione]

Imposta se la pressione del tasto <AUTO SETUP> sul telecomando esegue le operazioni automatiche delle funzioni Ricerca ingresso, Regolaz. PC auto e Keystone automatico.

- 1) **Premere ▲▼ per selezionare [Autoregolazione].**
- 2) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Viene visualizzata la schermata [Autoregolazione].
- 3) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Ricerca ingresso]	Ricerca ingresso è una funzione per rilevare automaticamente il segnale di ingresso e commutare l'ingresso.
[Regolaz. PC auto]	Questa funzione è usata per regolare automaticamente [Sincron. fine], [Posizione H], [Posizione V] e [Dimensione H.] quando il segnale in ingresso è RGB analogico con immagini statiche.
[Keystone automatico]	Questa funzione si usa per correggere automaticamente la distorsione trapezoidale verticale automatico dell'immagine proiettata.

[Ricerca ingresso]

Impostare per abilitare/disabilitare la funzione di ricerca dell'ingresso.

- 1) **Premere ▲▼ per selezionare [Autoregolazione].**
- 2) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Viene visualizzata la schermata [Autoregolazione].

- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Ricerca ingresso].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
- 5) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[On]	Abilita l'esecuzione automatica della funzione Ricerca ingresso.
[Off]	Disabilita l'esecuzione automatica della funzione Ricerca ingresso.

[Regolaz. PC auto]

Imposta il funzionamento della funzione Ricerca PC auto.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Autoregolazione].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Viene visualizzata la schermata [Autoregolazione].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Regolaz. PC auto].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
- 5) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[On]	Abilita l'esecuzione automatica della funzione Regolaz. PC auto.
[Off]	Disabilita l'esecuzione automatica della funzione Regolaz. PC auto.

[Keystone automatico]

Imposta il funzionamento della funzione Keystone automatico.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Autoregolazione].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Viene visualizzata la schermata [Autoregolazione].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Keystone automatico].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
- 5) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Auto]	Rileva l'inclinazione del proiettore in tempo reale e corregge la distorsione trapezoidale verticale, a prescindere dalla pressione del tasto <AUTO SETUP>.
[Manuale]	Abilita l'esecuzione automatica della funzione Keystone automatico.
[Off]	Disabilita l'esecuzione automatica della funzione Keystone automatico.

Nota

- [Ricerca ingresso], [Regolaz. PC auto] e [Keystone automatico] non possono essere impostati contemporaneamente su [Off]. Impostare almeno uno di questi su una voce diversa da [Off].
- Alcune volta la funzione di correzione automatica del trapezio può correggere l'immagine in maniera imperfetta ed è necessario il trapezio manuale.
- Quando [Display] → [Progetto modo] è impostato su [Soffitto/Frontale] o [Soffitto/Retro], [Regolaz. PC auto] sarà impostato automaticamente su [On], [Keystone automatico] sarà impostato automaticamente su [Off] e non sarà disponibile.

[Trapezio]

È possibile correggere la distorsione trapezoidale o la distorsione di curvatura che si verifica quando si usa la funzione di regolazione dello schermo.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Trapezio].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Trapezio].

3) Premere ▲▼ per selezionare una voce.

[Trapezio]	Imposta se mantenere la correzione trapezoidale dopo aver spento il proiettore o scollegato il cavo di alimentazione.
[Trapezio H/V]	Regola quando il trapezoido orizzontale o verticale dell'immagine proiettata è distorto.
[Correzione angolo]	Regola quando i quattro angoli dell'immagine proiettata sono distorti.
[Correzione curvatura]	Regola quando la linearità non è uniforme o le linee verticali e orizzontali sono distorte.
[Azzera valore]	Ripristina le impostazioni predefinite dei valori corretti.

[Trapezio]

Imposta se mantenere la correzione trapezoidale dopo aver spento il proiettore o scollegato il cavo di alimentazione.

1) Premere ▲▼ per selezionare [Trapezio].

2) Premere il tasto <ENTER>.

- Comparirà la schermata [Trapezio].

3) Premere ▲▼ per selezionare [Trapezio].

4) Premere il tasto <ENTER>.

5) Premere ▲▼ per commutare la voce.

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Ripristina]	Se [Impostazione] → [Modalità stand by] è impostata su [Economia], la correzione trapezoidale verrà annullata quando si spegne il proiettore o scollega il cavo di alimentazione. Se [Impostazione] → [Modalità stand by] è impostata su [Normal], la correzione trapezoidale verrà annullata quando si scollega il cavo di alimentazione; la correzione trapezoidale verrà mantenuta quando si spegne il proiettore.
[Memorizza]	La correzione trapezoidale verrà mantenuta quando si spegne il proiettore o scollega il cavo di alimentazione.

[Trapezio H/V]

1) Premere ▲▼ per selezionare [Trapezio].

2) Premere il tasto <ENTER>.

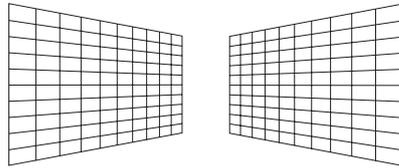
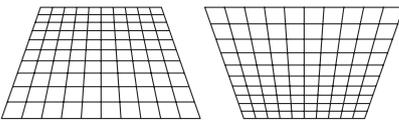
- Comparirà la schermata [Trapezio].

3) Premere ▲▼ per selezionare [Trapezio H/V].

4) Premere il tasto <ENTER>.

- Comparirà la schermata di regolazione singola [Trapezio H/V].

5) Premere ▲▼◀▶ per regolare la voce.

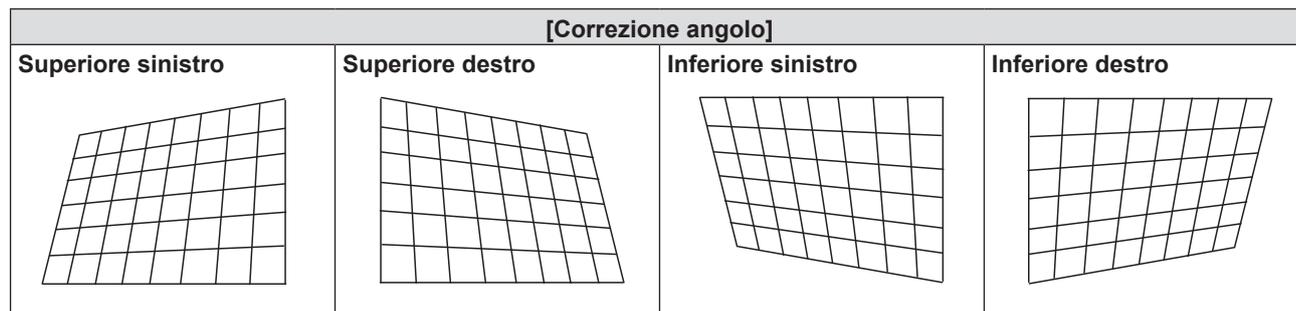
Elementi	Operazione	Regolazione	
Orizzontale	Premere il tasto ▶.	Regola la destra del trapezio.	
	Premere il tasto ◀.	Regola la sinistra del trapezio.	
Verticale	Premere il tasto ▲.	Regola l'alto del trapezio.	
	Premere il tasto ▼.	Regola il basso del trapezio.	

Nota

- La freccia rossa indica la direzione in cui è stata corretta la distorsione mentre quella bianca indica la direzione in cui la distorsione non è stata corretta.
- La freccia scompare quando la correzione raggiunge il livello massimo.

[Correzione angolo]

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Trapezio].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Trapezio].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Correzione angolo].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
 - Le frecce di correzione angolo appaiono nell'angolo superiore sinistro dell'immagine proiettata.
 - L'angolo regolabile cambia secondo l'ordine superiore sinistro → superiore destro → inferiore sinistro → inferiore destro a ciascuna pressione del tasto <KEYSTONE> sul telecomando o sul pannello di controllo.
- 5) Premere ▲▼◀▶ per regolare il valore.

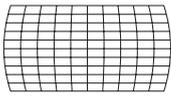
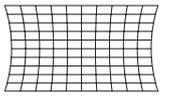
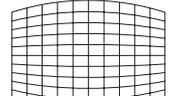
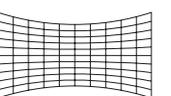
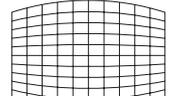
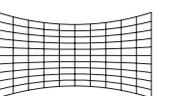
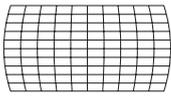
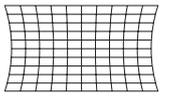


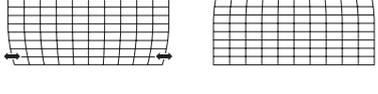
Nota

- La freccia rossa indica la direzione in cui è stata corretta la distorsione mentre quella bianca indica la direzione in cui la distorsione non è stata corretta.
- La freccia scompare quando la correzione raggiunge il livello massimo.

[Correzione curvatura]

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Trapezio].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Trapezio].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Correzione curvatura].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Correzione curvatura].
 - La voce cambia secondo l'ordine [Guadagno X/Y correzione curvatura] → [Offset X correzione curvatura] → [Offset Y correzione curvatura] a ciascuna pressione del tasto <KEYSTONE> sul telecomando o sul pannello di controllo.
- 5) Premere ▲▼◀▶ per regolare la voce.

Elementi	Operazione	Regolazione		
[Guadagno X/Y correzione curvatura]	Premere il tasto ▶.	La parte sinistra e destra della linea verticale sporgerà.		
	Premere il tasto ◀.	La parte sinistra e destra della linea verticale sarà ridotta.		
	Premere il tasto ▲.	La parte superiore e inferiore della linea orizzontale sporgerà.		
	Premere il tasto ▼.	La parte superiore e inferiore della linea orizzontale sarà ridotta.		

Elementi	Operazione	Regolazione
[Offset X correzione curvatura]	Premere il tasto ►.	Si usa per correggere le righe verticali del lato destro. Allunga la parte superiore e inferiore mantenendo al contempo la parte centrale così com'è. 
	Premere il tasto ◄.	Si usa per correggere le righe verticali del lato sinistro. Allunga la parte superiore e inferiore mantenendo al contempo la parte centrale così com'è. 
	Premere il tasto ▲.	Si usa per correggere le righe verticali di entrambi i lati. Allungare gli angoli inferiori mantenendo al contempo la parte centrale e quella superiore così come sono. 
	Premere il tasto ▼.	Si usa per correggere le righe verticali di entrambi i lati. Allunga gli angoli superiori mantenendo al contempo la parte centrale e quella superiore così come sono. 
[Offset Y correzione curvatura]	Premere il tasto ►.	Si usa per correggere le righe orizzontali del lato destro. Allunga la parte superiore e inferiore mantenendo al contempo la parte centrale così com'è. 
	Premere il tasto ◄.	Si usa per correggere le righe orizzontali del lato sinistro. Allunga la parte superiore e inferiore mantenendo al contempo la parte centrale così com'è. 
	Premere il tasto ▲.	Si usa per correggere le righe orizzontali di entrambi i lati. Allungare gli angoli inferiori mantenendo al contempo la parte centrale e quella superiore così come sono. 
	Premere il tasto ▼.	Si usa per correggere le righe orizzontali di entrambi i lati. Allunga gli angoli superiori mantenendo al contempo la parte centrale e quella superiore così come sono. 

Nota

- Qualsiasi impostazione di [Trapezio H/V] o [Correzione angolo] è valida. Se l'altra voce viene regolata dopo che è stato regolato [Trapezio H/V] o [Correzione angolo], il valore precedente dell'impostazione sarà azzerato.
- [Offset X correzione curvatura] e [Offset Y correzione curvatura] non possono essere regolati in modo indipendente. Dopo aver regolato [Guadagno X/Y correzione curvatura] all'inizio, regolare [Offset X correzione curvatura] e [Offset Y correzione curvatura].
- Premendo il tasto <KEYSTONE> sul pannello di controllo o sul telecomando quando viene visualizzata la schermata di regolazione individuale [Trapezio H/V], [Correzione angolo] o [Correzione curvatura], la schermata cambia come segue. - [Trapezio H/V] ⇒ [Correzione angolo] (Superiore sinistro) ⇒ [Correzione angolo] (Superiore destro) ⇒ [Correzione angolo] (Inferiore destro) ⇒ [Correzione angolo] (Inferiore sinistro) ⇒ [Guadagno X/Y correzione curvatura] ⇒ [Offset X correzione curvatura] ⇒ [Offset Y correzione curvatura] ⇒ [Trapezio H/V] ⇒ ...
- Per le regolazioni con [Trapezio] è disponibile la correzione fino a $\pm 15^\circ$ per l'inclinazione in senso verticale e $\pm 15^\circ$ per l'inclinazione in orizzontale. Tuttavia, la qualità dell'immagine peggiorerà e sarà più difficile mettere a fuoco se si applica una forte correzione. Si raccomanda di installare il proiettore in modo da utilizzare la minima correzione possibile.
- Anche la dimensione dello schermo cambierà quando si usa [Trapezio H/V] per realizzare varie regolazioni.
- Il rapporto di aspetto delle dimensioni dell'immagine potrebbe spostarsi a seconda della correzione.

Azzerare lo stato della correzione di [Trapezio]

Annulla lo stato della correzione della funzione di regolazione dello schermo e torna ai valori predefiniti di fabbrica.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Trapezio].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Trapezio].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Azzerare valore].

4) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Lo stato della correzione trapezio è annullato.

[Logo]

Imposta la selezione del logo, la registrazione del logo dell'utente e le operazioni di sicurezza relative al logo.

1) **Premere ▲▼ per selezionare [Logo].**

2) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Comparirà la schermata [Logo].

3) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Selezione logo]	Seleziona il logo da visualizzare all'avvio del proiettore.
[Cattura]	Registra il logo dell'utente. L'immagine proiettata verrà catturata e utilizzata come logo da visualizzare all'avvio del proiettore.
[Blocco codice PIN logo]	Impedisce la modifica del logo da persone che non siano l'amministratore, impostando un codice PIN logo di tre cifre.
[Modifica codice PIN logo]	Modifica il codice PIN del logo.

[Selezione logo]

Seleziona il logo da visualizzare all'avvio del proiettore.

1) **Premere ▲▼ per selezionare [Logo].**

2) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Comparirà la schermata [Logo].

3) **Premere ▲▼ per selezionare [Selezione logo].**

4) **Premere il tasto <ENTER>.**

5) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Off]	Visualizza solo il conto alla rovescia alla proiezione all'avvio del proiettore.
[Predefinito]	Visualizza il logo Panasonic e il conto alla rovescia all'avvio del proiettore.
[Utente] ^{*1}	Visualizza solo l'immagine registrata dall'utente all'avvio del proiettore.

*1 [Utente] non sarà disponibile quando non si registra l'immagine acquisita.

Nota

- [Selezione logo] non può essere impostato se [Blocco codice PIN logo] è impostato su [On]

[Cattura]

Registra il logo dell'utente da visualizzare all'avvio del proiettore.

1) **Premere ▲▼ per selezionare [Logo].**

2) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Comparirà la schermata [Logo].

3) **Premere ▲▼ per selezionare [Cattura].**

- Visualizza l'immagine che si vuol proiettare all'avvio del proiettore.

4) **Premere il tasto <ENTER>.**

5) **Quando viene visualizzata la schermata di conferma, premere ▲▼ per selezionare [Sì], quindi premere il tasto <ENTER>.**

- L'immagine catturata è registrata come logo dell'utente sul proiettore.
- Una volta acquisita l'immagine, [Selezione logo] viene impostato su [Utente] Il logo dell'utente viene visualizzato al prossimo avvio del proiettore.

Nota

- Supporta solo segnali in ingresso di computer basati su fermo immagine (RGB) e segnali in ingresso HDMI basati su fermo immagine.
- A seconda del segnale in ingresso potrebbe non essere disponibile l'acquisizione.
- Si consiglia di acquisire il segnale della stessa risoluzione dei dot del display (pannello Risoluzione) del proiettore.
Per PT-TW371R: 1 280 x 800
- [Cattura] non può essere impostato se [Blocco codice PIN logo] è impostato su [On]
- Lo stato della correzione di [Trapezio] sarà annullato temporaneamente quando viene acquisita l'immagine.

[Blocco codice PIN logo]

Impedisce la modifica del logo da persone che non siano l'amministratore, impostando un codice PIN logo di tre cifre.

- 1) **Premere ▲▼ per selezionare [Logo].**
- 2) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Comparirà la schermata [Logo].
- 3) **Premere ▲▼ per selezionare [Blocco codice PIN logo].**
- 4) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Viene visualizzata la schermata [Codice PIN logo].
- 5) **Premere il tasto <ENTER>.**
- 6) **Immettere il codice PIN del logo impostato attenendosi alle procedure di "Immettere un codice PIN logo".**
 - Per impostare il codice PIN logo la prima volta, è possibile immettere il numero (numero a tre cifre) da impostare seguendo la procedura "Immettere un codice PIN logo".

■ Immettere un codice PIN logo

- i) **Premere ▲▼ per selezionare un numero da 0 a 9.**
 - ii) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Il numero fisso cambia in * e il cursore si sposta alla cifra successiva.
 - iii) **Ripetere le procedure menzionate in precedenza e immettere un numero a tre cifre.**
 - Spostare il cursore su [Conferma] una volta immesso il numero a tre cifre.
 - iv) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Tornare alla schermata [Logo].
- 7) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[On]	Selezionare questa voce per disabilitare l'impostazione o la modifica di [Selezione logo] e [Cattura].
[Off]	Selezionare questa voce per abilitare l'impostazione o la modifica di [Selezione logo] e [Cattura].

Attenzione

- Il codice PIN del logo iniziale è "111".
- Cambiare il codice PIN periodicamente in modo che sia difficile da indovinare.

Nota

- Per correggere la cifra, premere il tasto <MENU> in modo da resettare la cifra e immetterla di nuovo.
- Premere il tasto <ENTER> dopo aver spostato il cursore su [Annulla] per tornare alla schermata menu.
- Se si immette una cifra non corretta, la cifra (*) diventa rossa e si resetta, quindi immetterla di nuovo.

[Modifica codice PIN logo]

Modifica il codice PIN del logo.

- 1) **Premere ▲▼ per selezionare [Logo].**
- 2) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Comparirà la schermata [Logo].
- 3) **Premere ▲▼ per selezionare [Modifica codice PIN logo].**
- 4) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Viene visualizzata la schermata [Codice PIN logo].

- 5) **Premere il tasto <ENTER>.**
- 6) **Immettere il codice PIN del logo impostato attenendosi alle procedure di "Immettere un codice PIN logo" (⇒ pagina 66).**
- 7) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Viene visualizzata la schermata [Nuovo codice PIN LOGO].
- 8) **Immettere il codice PIN del logo attenendosi alle procedure di "Immettere un codice PIN logo".**

Nota

- Per correggere la cifra, premere il tasto ▲▼ in modo da resettare la cifra, quindi premere ▲▼ e immetterla di nuovo.
- Premere il tasto <ENTER> dopo aver spostato il cursore su [Annulla] per tornare alla schermata menu.
- Se si immette una cifra non corretta, la cifra (*) diventa rossa e si resetta, quindi immetterla di nuovo.

[Sicurezza]

Impostare il codice PIN per evitare operazioni non autorizzate. All'accensione del proiettore verrà visualizzata la schermata di inserimento del [Codice PIN].

- 1) **Premere ▲▼ per selezionare [Sicurezza].**

- 2) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Comparirà la schermata [Sicurezza].

- 3) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Blocco codice PIN]	Impedisce che terzi utilizzino il proiettore impostando un codice PIN.
[Modifica codice PIN]	Modifica il codice PIN.

Attenzione

- Il codice PIN iniziale è "111".
- Cambiare il codice PIN periodicamente in modo che sia difficile da indovinare.
- Per tornare al codice PIN predefinito di fabbrica, rivolgersi al proprio rivenditore.

[Blocco codice PIN]

Impedisce che terzi utilizzino il proiettore impostando un codice PIN.

- 1) **Premere ▲▼ per selezionare [Sicurezza].**

- 2) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Comparirà la schermata [Sicurezza].

- 3) **Premere ▲▼ per selezionare [Blocco codice PIN].**

- 4) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Viene visualizzata la schermata [Codice PIN].

- 5) **Premere il tasto <ENTER>.**

- 6) **Immettere il codice PIN impostato attenendosi alle procedure di "Immettere un codice PIN".**

- Per impostare il codice PIN la prima volta, è possibile immettere il numero (numero a tre cifre) da impostare seguendo la procedura "Immettere un codice PIN".

■ Immettere un codice PIN

- i) **Premere ▲▼ per selezionare un numero da 0 a 9.**

- ii) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Il numero fisso cambia in * e il cursore si sposta alla cifra successiva.

- iii) **Ripetere le procedure menzionate in precedenza e immettere un numero a tre cifre.**

- Spostare il cursore su [Conferma] una volta immesso il numero a tre cifre.

- iv) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Tornare alla schermata [Sicurezza].

- 7) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[On]	All'accensione del proiettore, verrà visualizzata la schermata [Codice PIN]. Non è possibile utilizzare il proiettore senza immettere il codice PIN.
[Off]	È possibile utilizzare il proiettore senza immettere il codice PIN.

Nota

- Per correggere la cifra, premere il tasto <MENU> in modo da resettare la cifra e immetterla di nuovo.
- Premere il tasto <ENTER> dopo aver spostato il cursore su [Annulla] per tornare alla schermata menu.
- Se si immette una cifra non corretta, la cifra (*) diventa rossa e si resetta, quindi immetterla di nuovo.

[Modifica codice PIN]

Modifica il codice PIN.

- 1) **Premere ▲▼ per selezionare [Sicurezza].**
- 2) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Comparirà la schermata [Sicurezza].
- 3) **Premere ▲▼ per selezionare [Modifica codice PIN].**
- 4) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Viene visualizzata la schermata [Codice PIN].
- 5) **Immettere il codice PIN impostato attenendosi alle procedure di "Immettere un codice PIN" (➔ pagina 67).**
- 6) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Viene visualizzata la schermata [Nuovo codice PIN].
- 7) **Immettere il nuovo codice PIN attenendosi alle procedure di "Immettere un codice PIN".**

[Risparmio energetico]

Mettere il proiettore in stato standby o pronto quando continua l'assenza di segnale. È possibile selezionare lo stato di standby o pronto, il tempo di attesa prima che entri in funzione il risparmio energetico e il tempo di attesa prima che si passi dallo stato pronto a standby.

- 1) **Premere ▲▼ per selezionare [Risparmio energetico].**
- 2) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Comparirà la schermata [Risparmio energetico].
- 3) **Premere ▲▼ per selezionare [Pronto], [Spegni] o [Off].**

[Pronto]	In assenza di segnale per 30 secondi, viene visualizzato il conto alla rovescia. La lampada di proiezione si spegne e si raffredda quando raggiunge l'ora impostata, mentre il proiettore entra in modalità Ready (Pronto) dopo il raffreddamento. La lampada di proiezione si accenderà se si ricollega il segnale di ingresso in modalità Pronto o si preme qualsiasi altro tasto (tranne che per il tasto di alimentazione <ϕ/> Premendo il tasto di alimentazione durante la modalità Pronto si entrerà in stato di standby. Inoltre, quando il tempo impostato in [Pronto countdown] è scaduto, il proiettore passerà dallo stato Pronto allo stato standby.
[Spegni]	In assenza di segnale per 30 secondi, viene visualizzato il conto alla rovescia. La lampada di proiezione si spegne e si raffredda quando raggiunge l'ora impostata in [Timer], mentre il proiettore entra in modalità Ready (Pronto) dopo il raffreddamento.
[Off]	Disabilita la funzione di risparmio energetico.

- 4) **Premere il tasto <ENTER>.**
 - Viene visualizzato un segno di spunta a sinistra della voce selezionata al punto 3).
 - Procedere al punto 5) quando è selezionato [Pronto] o [Spegni].
- 5) **Premere ▲▼ per selezionare [Timer].**
- 6) **Premere il tasto <ENTER>.**
- 7) **Premere ▲▼ per commutare l'impostazione del [Timer].**
 - L'impostazione cambia a ogni pressione del tasto.
 - È possibile impostare il tempo dallo stato di funzionamento di Risparmio energetico su qualsiasi valore compreso tra 1 e 30 minuti a incrementi di 1 minuto.
 - Procedere al punto 8) quando è selezionato [Pronto] al punto 3).

- 8) Premere il tasto <MENU>.
- 9) Premere ▲▼ per selezionare [Pronto countdown].
- 10) Premere il tasto <ENTER>.
- 11) Premere ▲▼ per commutare l'impostazione [Pronto countdown].
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.
 - Il tempo di attesa prima che il proiettore passi dallo stato pronto allo stato standby può andare da 1 a 30 minuti a incrementi da 1 minuto.
 - Quando impostato su [0 Min.], il proiettore rimarrà in stato Pronto anziché entrare in standby.

[Timer filtro]

Per verificare il tempo di utilizzo del filtro dell'aria o per impostare il ciclo di pulizia del filtro dell'aria. Azzerare il tempo di utilizzo del filtro dell'aria.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Timer filtro].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Timer filtro].
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Timer filtro]	Visualizza il tempo di utilizzo del filtro.
[Timer]	Imposta il ciclo di pulizia del filtro.
[Ripristino timer filtro]	Azzerare il tempo di utilizzo del filtro.

Impostazione del [Timer]

Imposta il ciclo per pulire periodicamente il filtro dell'aria. Una volta che il tempo del filtro raggiunge il valore impostato, verrà visualizzata l'icona di avvertenza [] sullo schermo di proiezione.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Timer filtro].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Timer filtro].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Timer].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
- 5) Premere ▲▼ per commutare l'impostazione del [Timer].
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.
[Off] → [100 ore] → [200 ore] → [300 ore]
 - L'icona di avvertenza del filtro [] non sarà visualizzata se [Timer] è impostato su [Off].

[Ripristino timer filtro]

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Timer filtro].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Timer filtro].
- 3) Premere ▲▼ per selezionare [Ripristino timer filtro].
- 4) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà lo schermo [Ripristinare timer filtro?].
- 5) Premere ▲▼ per selezionare [Si] e poi premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [OK?].
- 6) Premere ▲▼ per selezionare [Si] e poi premere il tasto <ENTER>.

[Schermo test]

Visualizza la schermata di test integrata nel proiettore.

Le impostazioni della posizione, della dimensione e di altri fattori non si riflettono nelle schermate di test. Assicurarsi di visualizzare il segnale di ingresso prima di effettuare varie regolazioni.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Schermo test].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Viene visualizzata la schermata [Schermo test].
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.

[Off]	Schermo test non viene visualizzato.
[Scala dei grigi 1]	Selezionare uno schermo di test per agevolare l'esecuzione delle varie regolazioni.
[Scala dei grigi 2]	
[Scala dei grigi 3]	
[Scala dei grigi 4]	
[Barra dei colori]	
[Rosso]	
[Verde]	
[Blu]	
[Quadrettatura]	
[Bianco]	
[Nero]	
[Raster grigio]	

- 4) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà il motivo di prova e scomparirà la schermata del menu.

Nota

- Premere il tasto <MENU> per visualizzare la schermata del menu e selezionare [Off] in [Schermo test] quando si desidera annullare la funzione Motivo di prova.

[Rete]

Effettua le impostazione di rete prima di utilizzare la funzione Rete.

[Impostazioni rete]

Eseguire le impostazioni di connessione per utilizzare la LAN cablata. Per l'impostazione LAN wireless, consultare "Quando ci si collega via LAN wireless" (➔ pagina 81).

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Rete].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - Comparirà la schermata [Rete].
- 3) Premere il tasto <ENTER>.
 - Sarà visualizzata la schermata [Impostazioni rete].
- 4) Premere ▲▼ per selezionare una voce e cambiare l'impostazione in base alle istruzioni.

[DHCP]	[On]: Se esiste un server DHCP nella rete a cui è collegato il proiettore, l'indirizzo IP sarà acquisito automaticamente. [Off]: Se non esiste un server DHCP nella rete a cui è collegato il proiettore, impostare anche [Indirizzo IP], [Subnet] e [Gateway].
[Indirizzo IP]	Inserire l'indirizzo IP se non si usa il server DHCP.
[Subnet]	Inserire la subnet mask se non si usa il server DHCP.
[Gateway]	Inserire l'indirizzo gateway se non si usa il server DHCP.
[DNS]	Inserire l'indirizzo del server DNS se non si usa il server DHCP.

- 5) Premere ▲▼ per selezionare [Conferma] e poi premere il tasto <ENTER>.
 - Le seguenti impostazioni si impostano prima che il proiettore lasci la fabbrica.

[DHCP]	Off
[Indirizzo IP]	192.168.1.100
[Subnet]	255.255.255.0
[Gateway]	192.168.1.1
[DNS]	192.168.1.1

Nota

- Prima di usare il server DHCP, accertarsi che esso sia già in funzione.
- Consultare il proprio amministratore di rete per informazioni su indirizzo IP, subnet e gateway.

[Informazioni rete]

1) Premere ▲▼ per selezionare [Rete].

2) Premere il tasto <ENTER>.

- Viene visualizzata la schermata [Rete] e quindi confermate le seguenti voci.

[Indirizzo MAC]	Visualizza l'indirizzo MAC del proiettore.
[Indirizzo IP]	Visualizza l'indirizzo IP attuale del proiettore.
[SSID]*1	Visualizza la stringa di caratteri SSID del proiettore mentre è collegata la LAN wireless.
[IP wireless]*1	Visualizza l'indirizzo IP del modulo wireless inserito nel proiettore mentre è collegata la LAN wireless.

*1 Sarà visualizzato quando è inserito il modulo wireless (Modello n.: ET-WML100) degli accessori opzionali.

[Telecomando]

Questa funzione di commutazione impedisce l'interferenza del telecomando quando si usano vari proiettori o apparecchiature video contemporaneamente.

1) Premere ▲▼ per selezionare [Telecomando].

2) Premere il tasto <ENTER>.

- Sarà visualizzata la schermata [Telecomando].

3) Premere ▲▼ per selezionare una voce.

- Questo proiettore fornisce 7 diversi codici del telecomando: [Tutti], [Code 1]~[Code 6].

[Tutti]	Selezionare per controllare i proiettori senza specificare un numero ID.
[Code 1] - [Code 6]	Selezionare per specificare un numero ID per controllare un singolo proiettore.

4) Premere il tasto <ENTER>.

- Il [Telecomando] è impostato.

Nota

- Per specificare un numero ID per il controllo individuale, il numero ID di un telecomando deve corrispondere con il numero ID del proiettore.
- Quando si imposta il numero ID su [Tutti], il proiettore funzionerà a prescindere dal numero ID specificato dal telecomando. Se vengono impostati proiettori multipli uno accanto all'altro con gli ID impostati su [Tutti], essi non possono essere controllati separatamente dai proiettori con altri numeri ID.
- Per sapere come impostare il numero ID sul telecomando, consultare "Impostazione del numero identificativo sul telecomando" (➔ pagina 44).

[Impostazioni di fabbrica]

Ripristinare i valori di impostazione default del fabbricante per diverse impostazioni.

1) Premere ▲▼ per selezionare [Impostazioni di fabbrica].

2) Premere il tasto <ENTER>.

- Viene visualizzata la schermata [Torna a impostaz.fabbrica?].

3) Premere ▲▼ per selezionare [Si] e poi premere il tasto <ENTER>.

- Comparirà la schermata [OK?].

4) Premere ▲▼ per selezionare [Si] e poi premere il tasto <ENTER>.

- Comparirà il messaggio [Attendere] e inizierà l'operazione di azzeramento, al termine della quale scomparirà il messaggio [Attendere].

Attenzione

- Dopo aver eseguito [Impostazioni di fabbrica], accertarsi di spegnere il proiettore (➔ pagina 36), scollegare la spina di alimentazione dalla presa a muro e accendere il proiettore per rendere effettivi i valori di impostazione iniziale.

Nota

- Quando si esegue [Impostazioni di fabbrica], tutte le impostazioni tranne Logo utente, Blocco codice PIN, Blocca codice PIN logo, Contatore lampada, Timer filtro e [Selezione logo] saranno riportate alle impostazioni predefinite di fabbrica.

Menu [Memory Viewer]

Nella schermata menu, selezionare [Memory Viewer] dal menu principale, quindi selezionare una voce dal sotto-menu. Per il "Navigazione attraverso il menu" (➔ pagina 46) funzionamento della schermata del menu, consultare.

Nota

- Il menu [Memory Viewer] in presenza di ingresso del segnale Memory Viewer.
- Il menu tranne che per [Imposta diapositiva] le cui impostazioni sono state cambiate non è ancora effettivo prima dell'esecuzione di [Applica].

[Imposta diapositiva]

Avvia la presentazione.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Imposta diapositiva].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
 - La presentazione inizierà.

[Effetto di animazione]

Imposta l'effetto di transizione delle slide quando si cambia l'immagine della presentazione.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Effetto di animazione].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Scorri in basso]	Porta l'immagine dalla parte superiore a quella inferiore.
[Scorri a destra]	Porta l'immagine dalla parte sinistra a quella destra.

[Ordinamento]

Imposta l'ordinamento della presentazione.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Ordinamento].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Estendi ordine]	Riproduce i file in ordine crescente per estensione.
[Dimensione ordine]	Riproduce file o cartelle in ordine crescente per dimensione dei dati.
[Ora ordine]	Riproduce file o cartelle in ordine crescente per ora di creazione.
[Nome ordine]	Riproduce file o cartelle in ordine crescente per nome.

[Ruota]

Imposta la direzione di rotazione dell'immagine.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Ruota].
- 2) Premere il tasto <ENTER>.
- 3) Premere ▲▼ per commutare la voce.
 - Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[Non ruotare]	La rotazione viene disabilitata.
[270 gradi]	Ruota di 270 gradi in senso orario.
[180 gradi]	Ruota di 180 gradi.
[90 gradi]	Ruota di 90 gradi in senso orario.

[Ottimale]

Imposta se adattare o meno l'immagine allo schermo proiettato.

- 1) Premere ▲▼ per selezionare [Ottimale].

2) **Premere il tasto <ENTER>.**

3) **Premere as per commutare la voce.**

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[On]	Visualizza l'immagine a schermo intero in orizzontale e/o verticale mantenendo però il rapporto d'aspetto.
[Off]	Visualizza l'immagine con i pixel normali.

[Ripeti]

Imposta se riprodurre o meno la presentazione più volte.

1) **Premere ▲▼ per selezionare [Ripeti].**

2) **Premere il tasto <ENTER>.**

3) **Premere ▲▼ per commutare la voce.**

- Le voci commuteranno a ogni pressione del tasto.

[On]	Ripete la trasmissione del primo file una volta trasmesso l'ultimo file.
[Off]	Tornare alla visualizzazione miniature una volta trasmesso l'ultimo file.

[Applica]

Esegue l'impostazione nella presentazione.

1) **Premere ▲▼ per selezionare [Applica].**

2) **Premere il tasto <ENTER>.**

- Viene applicata l'impostazione delle voci, ad eccezione di [Imposta diapositiva].

Menu [Informazioni]

Nella schermata menu, selezionare [Informazioni] dal menu principale.

Per il "Navigazione attraverso il menu" (➔ pagina 46) funzionamento della schermata del menu, consultare.

[Informazioni]

Visualizza lo stato del proiettore.

1) Premere ▲▼ per selezionare [Informazioni].

- Comparirà la schermata [Informazioni].
- È anche possibile premere il tasto <INFO.> sul telecomando. (➔ pagina 41)



[Ingresso]	Compaiono la sorgente di ingresso e il sistema selezionati.
[Freq. orizz.]	La frequenza orizzontale del segnale di ingresso viene visualizzata in kHz. Quando non viene rilevato alcun segnale, viene visualizzato [- - -].
[Freq. vert.]	La frequenza verticale del segnale di ingresso viene visualizzata in Hz. Quando non viene rilevato alcun segnale, viene visualizzato [- - -].
[Stato lampada]	Viene visualizzata l'impostazione [Controllo lampada].
[Timer lampada]	Viene visualizzato il tempo di utilizzo della lampada. (Visualizza il tempo di funzionamento convertito quando si usa [💡 (Economia)]).
[Risparmio energetico]	Viene visualizzata l'impostazione [Risparmio energetico].
[Modalità immagine]	Viene visualizzata l'impostazione [Modalità immagine].
[S/N]	Visualizza il numero di serie del proiettore. Il numero seriale viene utilizzato per eseguire interventi di assistenza sul proiettore.

Capitolo 5 Operazioni della funzione

In questo capitolo vengono descritti i metodi di operazione di alcune funzioni.

Funzione Memory Viewer

La funzione Memory Viewer consente di proiettare le immagini statiche memorizzate nella memoria USB.

È possibile eseguire la proiezione con la funzione Memory Viewer

La funzione Memory Viewer supporta i seguenti file di immagini.

	Estensione	Formato	Descrizione
Immagine	jpg/jpeg	Codifica baseline 24 bit RGB progressivo 24 bit	Risoluzione: 8 x 8 ~ 10 000 x 10 000 Risoluzione: 8 x 8 ~ 1 280 x 800
	bmp	Basato sulla palette 1, 4, 8 bit, RGB 24, 32 bit	Risoluzione massima: 1 280 x 800
	png	True color 24 bit/48 bit	Risoluzione massima: 1 280 x 800
	gif	Basato sulla palette 1, 4, 8 bit	Palette: spazi colore 24 bit; Risoluzione massima: 1 280 x 800
	tif / tiff	—	Risoluzione massima: 1 280 x 800

Nota

- È possibile riprodurre file di dimensione massima di 2 GB.
- Il numero totale massimo di cartelle/file che possono essere riconosciuti sul proiettore è 500.
- I file protetti da DRM (Digital Rights Management) non sono riproducibili.
- Potrebbe essere impossibile la riproduzione anche se il file è registrato nel formato supportato.

Attenzioni nell'uso della memoria USB

Osservare quanto segue.

- Non lasciare la memoria USB o il suo cappuccio alla portata dei bambini. In caso di ingestione potrebbero restare soffocati.
- Nel caso in cui fuoriuscisse del fumo o strani odori, rimuovere la memoria USB dal proiettore, quindi contattare il rivenditore.
- Non fare entrare in contatto la memoria USB con acqua, sostanze chimiche oppure olio. Potrebbero derivarne cortocircuiti o incendi.
- Non collocare corpi estranei od oggetti metallici nel terminale USB. Ciò potrebbe provocare perdite o corruzioni di dati.
- Non togliere la memoria USB dal computer o dal proiettore mentre sta leggendo o scrivendo i dati. Ciò potrebbe provocare perdite o corruzioni di dati.
- Non lasciare la memoria USB in un luogo con elevata umidità o polvere.
- Non lasciare la memoria USB in un luogo in cui viene generata elettricità statica o radiazioni elettromagnetiche.

Nota

- È compatibile con la memoria USB commercializzata.
- Non è possibile usare altro formato se non quello formattato con FAT16 e FAT32.

Collegamento della memoria USB

1) Collegare saldamente la memoria USB nel terminale <USB A (VIEWER/WIRELESS)>.

Attenzione

- Prestare attenzione alla direzione del terminale per evitare danni al terminale durante il collegamento della memoria USB.
- Collegare direttamente la memoria USB nel terminale <USB A (VIEWER/WIRELESS)> del proiettore. Non utilizzare una prolunga o hub USB.

Rimozione della memoria USB

1) Verificare che l'indicatore sulla memoria USB non lampeggi, quindi scollegarla.

Attenzione

- Durante la rimozione della memoria USB, prendere nota dei seguenti punti.
 - Quando l'indicatore sulla memoria USB collegata al proiettore lampeggia, indica che il proiettore sta leggendo la memoria USB. Non rimuovere la memoria USB dal proiettore mentre l'indicatore lampeggia.
 - Quando si utilizza una memoria USB priva di un indicatore, non è possibile accedere allo stato della memoria. In questo caso, toglierla dal proiettore dopo aver chiuso la funzione Memory Viewer o aver spento il proiettore.
 - Non inserire e rimuovere la memoria USB in breve tempo. Togliere la memoria USB almeno 5 secondi dopo l'inserimento. E inserirla almeno 5 secondi dopo la rimozione. Quando si inserisce o si rimuove la memoria USB, il proiettore richiede circa 5 secondi per identificare il funzionamento.

Visualizzazione della schermata Memory Viewer

- 1) **Premere il tasto <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> sul telecomando o commutare la sorgente di ingresso Memory Viewer.**
 - Premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo e selezionare la sorgente di ingresso nel menu Input (Ingresso)
- 2) **Collegare saldamente la memoria USB nel terminale <USB A (VIEWER/WIRELESS)>.**
 - Mentre è visualizzata l'icona della memoria USB in basso a sinistra dello schermo, compare la schermata di standby "please press RC ENTER".
- 3) **Premere il tasto <ENTER> sul telecomando.**
 - La directory radice della memoria USB comparirà come miniatura sullo schermo.

Riproduzione delle immagini

- 1) **Premere ▲▼◀▶ sul telecomando per selezionare un file da riprodurre sulla schermata Memory Viewer.**
- 2) **Premere il tasto <ENTER> sul telecomando.**
 - L'immagine viene visualizzata a schermo intero.
- 3) **Premere ▶ per passare all'immagine successiva e premere ◀ per tornare all'immagine precedente.**
- 4) **Premere il tasto <ENTER> sul telecomando.**
 - Tornare alla schermata delle anteprime.

Nota

- Se il numero di pixel di registrazione è inferiore al numero massimo di punti del display^{*1}, verrà effettuato un ingrandimento mantenendo il rapporto d'aspetto.
- Se il numero di pixel di registrazione è superiore al numero massimo di punti del display^{*1}, verrà effettuata una riduzione mantenendo il rapporto d'aspetto.
- Se il numero di pixel di registrazione è lo stesso del numero massimo di punti del display^{*1}, l'immagine non verrà né ingrandita né ridotta in modo da ridurre il degrado.

*1 Il numero massimo di punti visualizzati per ciascun prodotto è come segue.

PT-TW371R: 1 280 x 800

Riproduzione della diapositiva

Tutte le immagini contenute nella stessa cartella saranno visualizzate automaticamente quando [Ordinamento] e [Effetto di animazione] e così via del menu [Memory Viewer] sono impostati su impostazione speciale.

- 1) **Premere ▲▼◀▶ sul telecomando per selezionare un file.**
- 2) **Premere il tasto <MENU> per selezionare [Memory Viewer] → [Imposta diapositiva].**
- 3) **Premere il tasto <ENTER> sul telecomando.**
 - Inizierà la presentazione.
 - Premere il tasto <ENTER> per tornare alla schermata delle miniature.

Nota

- Se si preme il tasto <MENU> durante lo slideshow, l'immagine si arresterà e comparirà un menu. La riproduzione continuerà quando scompare il menu.
- Quando lo slideshow riproduce i file nella seconda pagina o nelle pagine delle miniature successive, se si cambiano le impostazioni del menu [Memory Viewer], lo slideshow riprenderà dal primo file della pagina delle miniature.

Chiusura di Memory Viewer

- 1) **Premere ▲▼◀▶ per selezionare la miniatura  visualizzata nell'angolo superiore sinistro.**
- 2) **Premere il tasto <ENTER> sul telecomando.**
 - Per tornare alla schermata di standby "please press RC ENTER".
A seconda della lunghezza del percorso del file, potrebbe essere necessario ripetere i punti 1) e 2) prima di tornare alla schermata di standby.

Nota

- Si può uscire da Memory Viewer, anche commutando su un ingresso diverso da Memory Viewer.

Funzione USB Display

La funzione USB Display consente di proiettare immagini e audio dal computer mediante un cavo di conversione USB. Quando si utilizza la funzione di visualizzazione USB su Mac OS, l'uscita audio è disabilitata.

Quando si usa Windows

■ Ambiente operativo

Sistema operativo	Windows 7 32/64 bit, Windows 8.1 32/64 bit, Windows 10 32/64 bit
CPU	Processore compatibile Intel Core 2 Duo 2,0 GHz o superiore
Spazio libero su disco	Almeno 20 MB
Display	Risoluzione: 640 x 480 o oltre, 1 600 x 1 200 o meno

- Non si garantisce che tutti i computer che soddisfano le condizioni precedenti funzionino correttamente.

Proiezione di USB display

Nota

- La funzione di visualizzazione USB e il software Presenter Light non sono utilizzabili contemporaneamente. Prima di usare la funzione di visualizzazione USB, uscire dal software Presenter Light.

- 1) Collegare il terminale <USB B (DISPLAY)> del proiettore ad un computer con un cavo USB.**
- 2) Premere il tasto <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> sul telecomando per commutare la sorgente di ingresso su USB Display.**
 - Premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo e selezionare la sorgente di ingresso nel menu Input (Ingresso)
 - La schermata di avvio sarà visualizzata automaticamente grazie al driver integrato nel proiettore e che esegue l'installazione in base alle istruzioni a schermo. La visualizzazione della schermata di installazione automatica dipende dalle impostazioni del computer. In questa occasione, selezionare "Run autorun.exe". Fare doppio clic sul "autorun.exe" nella cartella del "USB Display" quando l'avvio automatico è disabilitato.
 - Viene proiettato lo schermo del computer.
- 3) Fare clic sull'icona del driver  nel dock del computer (in fondo a destra nel computer) e selezionare un elemento nel menu a comparsa.**
 - Il menu a comparsa viene visualizzato solo in inglese.
 - La voce visualizzata in grigio non è disponibile.

[Active audio] / [Disable audio]	Impostare se emettere l'audio dal computer.
[Play video] / [Pause video]	Passa tra riproduzione e interruzione dell'immagine.
[Start] / [Stop]	Impostare se emettere l'audio dal computer.
[Exit]	Visualizzato in grigio e non selezionabile.

Nota

- La proiezione dello schermo del computer richiede del tempo.
- Collegare un cavo USB direttamente al connettore USB di un computer. Non funziona quando si effettua il collegamento tramite hub USB.
- Nel momento in cui viene proiettata la schermata computer, è possibile forzare la modifica della risoluzione del computer a seconda della combinazione di computer e proiettore.
- Quando è stata eseguita un'operazione non valida durante l'ingresso USB Display, comparirà l'icona  che indica l'operazione non valida.

Chiusura di USB Display

- 1) Quando si chiude USB Display, rimuovere direttamente il cavo USB.**
 - Non è necessario seguire la procedura "Remove hardware safely" quando si scollega un cavo USB.

Quando si usa Mac OS

■ Ambiente operativo

Sistema operativo	OS X 10.11, macOS Sierra / High Sierra
CPU	Processore compatibile Intel Core 2 Duo 2,0 GHz o superiore
Spazio libero su disco	Almeno 20 MB
Display	Risoluzione: 640 x 480 o oltre, 1 600 x 1 200 o meno

- Non si garantisce che tutti i computer che soddisfano le condizioni precedenti funzionino correttamente.

Proiezione di USB display

- 1) Collegare il terminale <USB B (DISPLAY)> del proiettore ad un computer con un cavo USB.
- 2) Premere il tasto <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> sul telecomando per commutare la sorgente di ingresso su USB Display.
 - Premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo e selezionare la sorgente di ingresso nel menu Input (Ingresso)
 - Il disco virtuale denominato "USB Display" sarà montato sulla scrivania.
- 3) Fare doppio clic su "Monitor.app" nel disco virtuale montato.
 - Viene proiettato lo schermo del computer.
- 4) Fare clic sull'icona del driver  nel dock del computer e selezionare un elemento nel menu a comparsa.
 - La voce visualizzata in grigio non è disponibile.

[Active audio] / [Disable audio]	L'uscita audio è disabilitata.
[Play video] / [Pause video]	Passa tra riproduzione e interruzione dell'immagine.
[Start] / [Stop]	Impostare se emettere l'audio dal computer.
[Options]	Impostare le voci di "Keep in Dock", "Open at Login" o "Show in Finder".
[Show All Windows]	Visualizzazione temporanea dello sfondo del computer a pieno schermo.
[Hide] / [Show]	Impostare se visualizzare o meno l'icona del driver USB.
[Quit]	Terminare la visualizzazione USB.

Nota

- La proiezione dello schermo del computer richiede del tempo.
- Collegare un cavo USB direttamente al connettore USB di un computer. Non funziona quando si effettua il collegamento tramite hub USB.
- Nel momento in cui viene proiettata la schermata computer, è possibile forzare la modifica della risoluzione del computer a seconda della combinazione di computer e proiettore.
- Quando è stata eseguita un'operazione non valida durante l'ingresso USB Display, comparirà l'icona  che indica l'operazione non valida.
- Il disco virtuale potrebbe non essere montato sul desktop a seconda del computer. In tal caso, aprire [Finder] e poi consultare "USB Display" in [DISPOSITIVI].

Connessione di rete

Questo proiettore è dotato della funzione di rete che permette di eseguire quanto segue collegando un computer. Il modulo wireless (Modello n.: ET-WML100) degli accessori opzionali è richiesto se si desidera usare la funzione di rete attraverso la LAN wireless.)

• Controllo WEB

Accedendo al proiettore da un computer, è possibile eseguire impostazioni, regolazioni, visualizzazioni di stato, ecc. del proiettore. Consultare "Funzione di controllo Web" (➔ pagina 84) per dettagli.

Si può utilizzare "Multi Monitoring & Control Software", un'applicazione software per monitorare e controllare più dispositivi di visualizzazione (proiettore o display a schermo piatto) collegati alla Intranet.

Si può utilizzare il plug-in "Early Warning Software", che monitora lo stato dei dispositivi di visualizzazione e relative periferiche sull'Intranet, e segnala anomalie di tali dispositivi.

Per dettagli, visitare il sito web Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

• Il software di trasferimento delle immagini

Utilizzando il software di trasferimento delle immagini di Panasonic, è possibile proiettare l'immagine inviata da un dispositivo.

Per dettagli su come utilizzare il software di trasferimento delle immagini "Presenter Light" compatibile con Windows, consultare le relative istruzioni di funzionamento. È possibile scaricare il software "Presenter Light" accedendo al proiettore via browser web. Per dettagli, consultare "Informazioni su Presenter Light" (➔ pagina 83). È possibile scaricare il software e le istruzioni di funzionamento dal nostro sito web (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

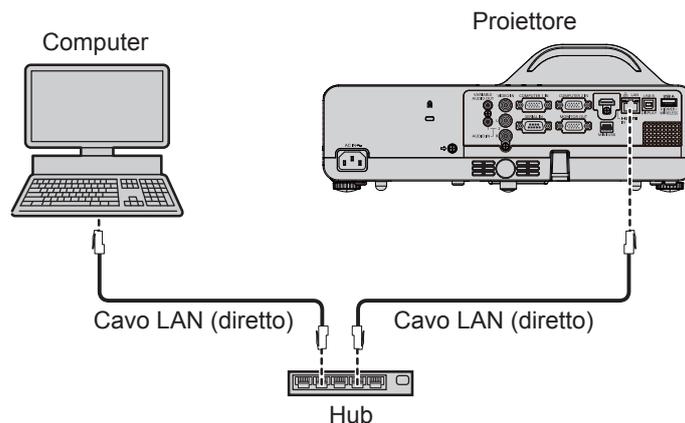
Per dettagli sul software applicativo di trasferimento delle immagini "Wireless Projector" compatibile con iPad/iPhone/iPod touch e dispositivi Android, fare riferimento al sito web Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

• PjLink

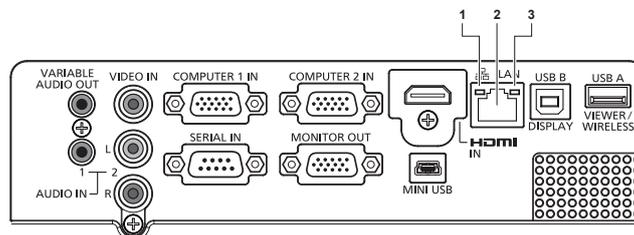
Usando il protocollo PjLink, è possibile inviare richieste sulle operazioni o lo stato del proiettore da un computer. Per i dettagli, consultare "Uso del protocollo PjLink" (➔ pagina 100).

Quando ci si collega via LAN cablata

Esempio di collegamento



■ Nome e funzione del terminale <LAN>



1 Spia LAN LINK/ACT (gialla)

Si accende alla connessione.
Lampeggia quando si trasmettono/ricevono dati.

2 Terminale <LAN> (10BASE-T/100BASE-TX)

Si usa per collegare il cavo LAN qui.

3 Spia LAN 10/100 (verde)

Si accende alla connessione a 100BASE-TX.

Attenzione

- Quando un cavo LAN è direttamente collegato al proiettore, la connessione di rete deve essere effettuata all'interno di un edificio.
- Quando si collegano i cavi ai terminali <HDMI IN> e <USB B (DISPLAY)>, potrebbe essere difficile rimuovere il cavo collegato al terminale <LAN>. Prima di rimuovere il cavo LAN dal terminale <LAN>, rimuovere un cavo collegato al terminale <HDMI IN> o <USB B (DISPLAY)>.

Nota

- È necessario un cavo LAN per usare la funzione LAN cablata.
- Usare un cavo LAN (Cavo STP) compatibile con categoria 5 o superiore.
- Usare un cavo LAN di lunghezza non maggiore di 100 m.

Impostazioni del proiettore

- 1) Usare il cavo LAN (dritto) per collegare il proiettore al computer.
- 2) Accende il proiettore.
- 3) Impostare il menu [Espandi] → [Rete] → [Impostazioni rete].
 - Per ulteriori dettagli, fare riferimento al menu [Espandi] → [Rete] (➔ pagina 70).

Nota

- Confermare di essere l'amministratore di rete prima di collegarsi a una rete esistente.
- Non è possibile usare una LAN cablata e una LAN wireless nello stesso segmento.
- Prima che il proiettore esca dalla fabbrica vengono effettuate le seguenti impostazioni.

[DHCP]	Off
[Indirizzo IP]	192.168.1.100
[Subnet]	255.255.255.0
[Gateway]	192.168.1.1
[DNS]	192.168.1.1

Impostazioni del computer

- 1) Accendere il computer.
- 2) Effettuare le impostazioni di rete secondo quanto indicato dall'amministratore di rete.
 - Se le impostazioni del proiettore sono le impostazioni predefinite, è possibile utilizzare il computer con le seguenti impostazioni di rete.

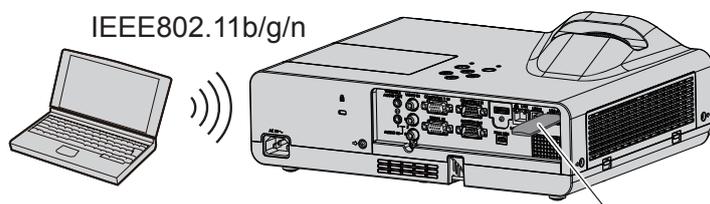
[Indirizzo IP]	192.168.1.101
[Subnet]	255.255.255.0
[Gateway]	192.168.1.1

Quando ci si collega via LAN wireless

In caso di LAN wireless, il modulo wireless (Modello n.: ET-WML100) degli accessori opzionali è richiesto se si desidera usare la funzione di rete attraverso la LAN wireless.

- Solo un proiettore può essere collegato alla LAN wireless.

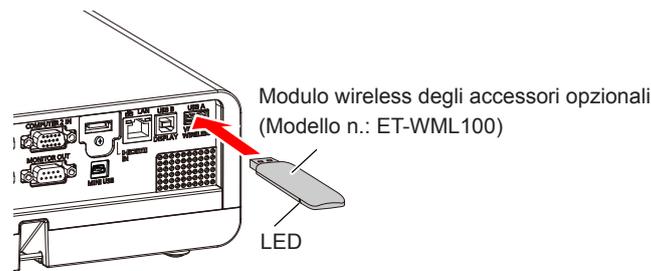
Esempio di collegamento



Modulo wireless degli accessori opzionali (Modello n.: ET-WML100)

Preparazione e conferma del proiettore

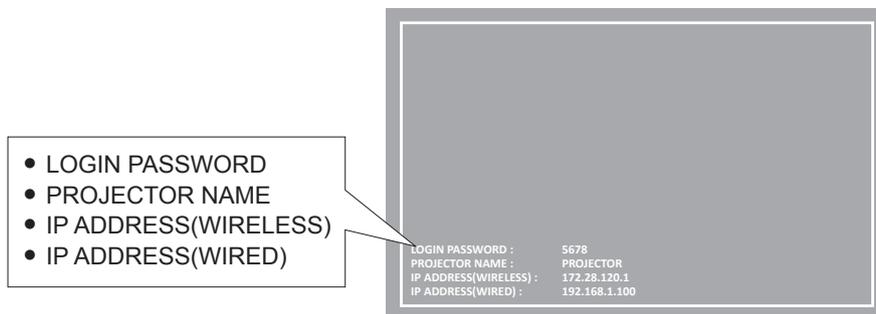
- 1) Accende il proiettore.
- 2) Inserire saldamente il modulo wireless (Modello n.: ET-WML100) degli accessori opzionali nel terminale <USB A (VIEWER/WIRELESS)>.



3) Premere il tasto <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> sul telecomando per commutare la sorgente su ingresso Rete.

- Comparirà la schermata inattiva dell'ingresso di rete. Nella schermata inattiva saranno visualizzati la password di accesso (un numero di quattro cifre generato automaticamente), nome del proiettore: PROJECTOR (fisso), l'indirizzo IP (LAN wireless) e l'indirizzo IP (LAN cablata).
- Si può anche premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo e comparirà la schermata delle sorgenti di ingresso, poi premere ▲▼ per selezionare [Rete].

Schermata inattiva dell'ingresso di rete



Attenzione

- Non spostare o trasportare il proiettore quando è fissato il modulo wireless. In caso contrario, si potrebbero arrecare danni al modulo wireless.
- Il LED blu del modulo wireless sarà spento quando il proiettore è in modalità standby, si accenderà all'inserimento dell'alimentazione e lampeggerà durante la comunicazione wireless. Non togliere il modulo wireless mentre il LED lampeggia.
- Quando è stata eseguita un'operazione non valida durante l'ingresso di rete, comparirà l'icona  che indica l'operazione non valida. In questo caso, premere il tasto <MENU> ed eseguire ogni funzione tramite il menu.

Nota

- Il nome del proiettore è fisso come "PROJECTOR" e non può essere modificato.
- Non è possibile usare una LAN wireless e una LAN cablata nello stesso segmento.
- Le specifiche del modulo wireless sono le seguenti.

[SSID]	NetworkDisplay
[Canale]	1
[Indirizzo IP]	172.28.120.1
[Subnet]	255.255.255.0
[Gateway]	0.0.0.0
[Crittatura punto di accesso]	Nessuno

Impostazioni del computer

- 1) **Accendere il computer.**
- 2) **Effettuare le impostazioni di rete secondo quanto indicato dall'amministratore di rete.**
 - Eseguire le impostazioni di rete per il computer e il proiettore in base all'amministratore di sistema.
- 3) **Collegare il computer alla rete impostata per i proiettori.**
 - Se si usa un computer, fare clic sulla barra delle applicazioni  (in basso a destra del computer), poi selezionare lo stesso nome dell'[SSID] impostato nel proiettore.
 - Confermare [SSID] nel menu [Espandi] → [Rete] → [Informazioni rete] di questo proiettore.

Nota

- Se si utilizza qualsiasi utilità di connessione LAN che soddisfi gli standard SO, attenersi alle istruzioni di funzionamento dell'utilità ed eseguire la connessione.

Informazioni su Presenter Light

(Il modulo wireless (Modello n.: ET-WML100) degli accessori opzionali è richiesto se si desidera usare la funzione di rete attraverso la LAN wireless.)

Usando il software di trasferimento di immagini "Presenter Light" che supporta computer Windows, è possibile trasferire immagini e audio al proiettore attraverso la LAN cablata/LAN wireless^{*1}.

*1 Durante il trasferimento di audio/immagini, possono verificarsi interruzioni o rumore. In questo caso, selezionare l'opzione di silenziamento nelle impostazioni audio del software applicativo.

Scaricare "Presenter Light" sul computer

- 1) **Attivare il browser web nel personal computer.**
- 2) **Immettere l'indirizzo IP impostato sul proiettore nel campo di immissione dell'indirizzo del browser web.**
 - Sarà visualizzata la schermata [Network Display System].
- 3) **Fare clic su [Download].**
 - Comparirà la schermata di scaricamento di "Presenter Light".



- 4) **Fare clic su [Download].**
 - Comparirà la schermata di conferma del file compresso "Presenter Light.zip".
- 5) **Salvare e decomprimere "Presenter Light.zip".**
 - Una decompresso, viene generata una cartella "Presenter Light" che contiene il file eseguibile "Presenter Light.exe" e un cartella "License", con le licenze open source usate per "Presenter Light".
 - Eseguire direttamente "Presenter Light.exe" per utilizzare il software Presenter Light. Salvare questo software o realizzare una scorciatoia per usarlo agevolmente. Non è necessario installare il software sul computer.

Nota

- Per ulteriori dettagli su come usare il software "Presenter Light", consultare le istruzioni di funzionamento di software "Presenter Light", visitare il sito web Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>)

Funzione di controllo Web

(Il modulo wireless (Modello n.: ET-WML100) degli accessori opzionali è richiesto se si desidera usare la funzione di rete attraverso la LAN wireless.)

Utilizzando le funzioni di controllo Web, è possibile eseguire le seguenti operazioni dal computer.

- Impostazione e regolazione del proiettore
- Visualizzazione dello stato del proiettore
- Impostazione dell'invio del messaggio e-mail

Nota

- È necessaria la comunicazione con un server e-mail per usare la funzione e-mail. Assicurarsi in anticipo che l'e-mail possa essere utilizzata.

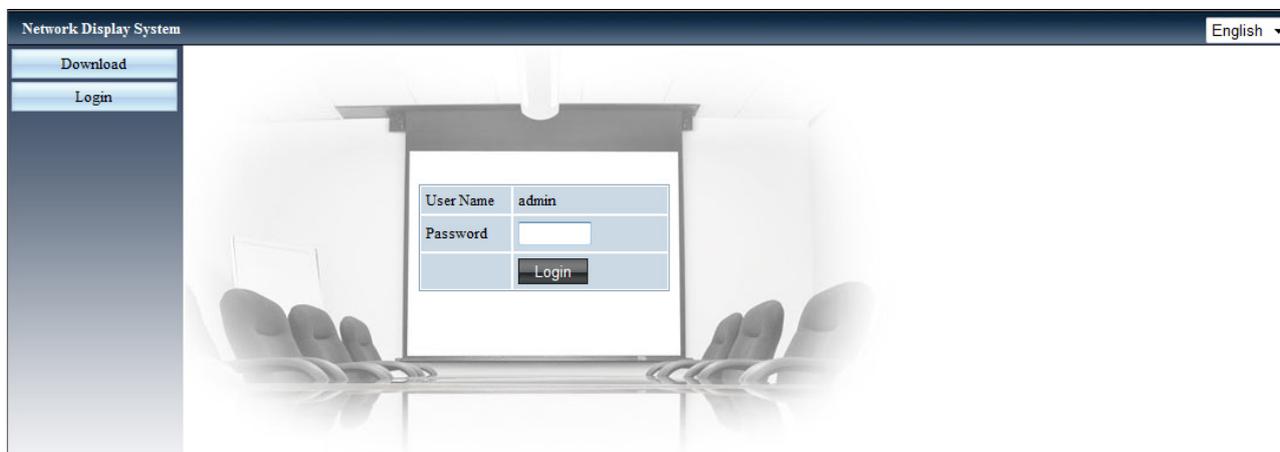
Computer utilizzabile per l'impostazione

È necessario un browser Web per utilizzare la funzione di controllo Web. Assicurarsi in anticipo che il browser Web possa essere utilizzato.

Sistema operativo	Browser web compatibile
Windows	Internet Explorer 11.0 Microsoft Edge
Mac OS	Safari 8.0/9.0/10.0/11.0

Accesso tramite browser web

- 1) **Attivare il browser web nel personal computer.**
- 2) **Immettere l'indirizzo IP impostato sul proiettore nel campo di immissione dell'indirizzo del browser web.**
 - Sarà visualizzata la schermata [Network Display System] (schermata di controllo web).
- 3) **Fare clic su [Login] e inserire la password nella colonna [Password].**
 - L'impostazione predefinita del nome utente è "admin" (fisso) e la password è "admin".



- 4) **Fare clic su [Login].**
 - Viene visualizzata la pagina [System Status].

Nota

- È possibile fare clic sull'angolo superiore destro della schermata del browser web per selezionare la lingua visualizzata. (Solo per inglese, giapponese, cinese tradizionale e cinese semplificato)
- Non effettuare l'impostazione o il controllo nello stesso momento avviando diversi browser web. Non impostare o controllare il proiettore da diversi computer.
- Per prima cosa cambiare la password. (otto caratteri in byte singolo) (➔ pagina 86)
- Se lo schermo per il controllo Web non viene visualizzato, consultare il proprio amministratore di rete.

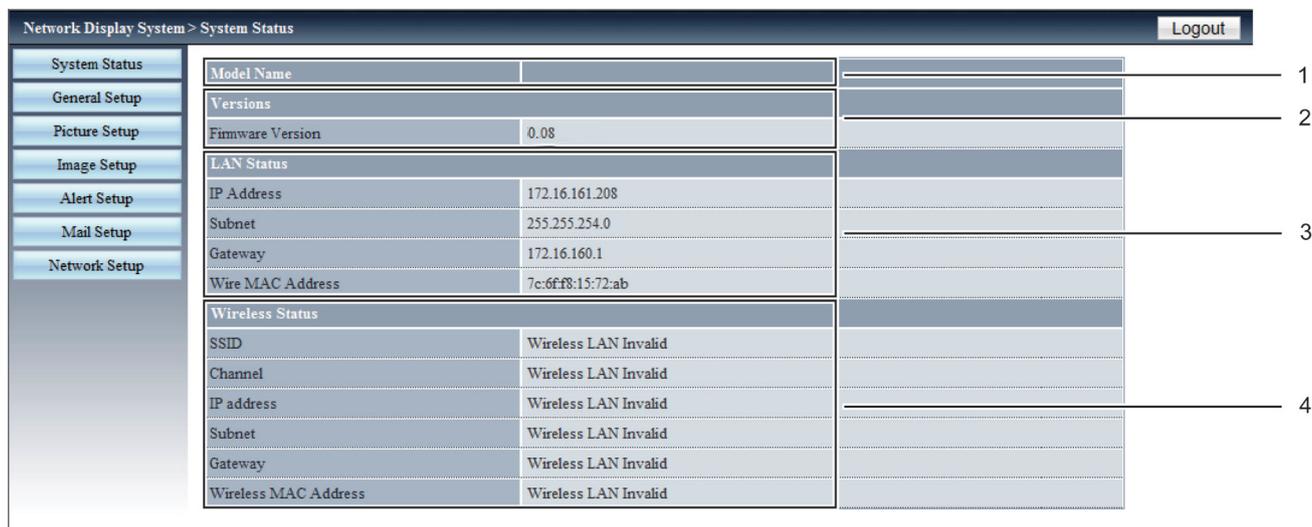
Descrizione di ciascuna voce



- 1 **[Logout]**
Fare clic per terminare il controllo web.
- 2 **[System Status]**
Facendo clic su questa voce viene visualizzata la pagina [System Status].
- 3 **[General Setup]**
Facendo clic su questa voce viene visualizzata la pagina [General Setup].
- 4 **[Picture Setup]**
Facendo clic su questa voce viene visualizzata la pagina [Picture Setup].
- 5 **[Image Setup]**
Facendo clic su questa voce viene visualizzata la pagina [Image Setup].
- 6 **[Alert Setup]**
Facendo clic su questa voce viene visualizzata la pagina [Alert Setup].
- 7 **[Mail Setup]**
Facendo clic su questa voce viene visualizzata la pagina [Mail Setup].
- 8 **[Network Setup]**
Facendo clic su questa voce viene visualizzata la pagina [Network Setup].

Pagina [System status]

Visualizza lo stato del proiettore per le seguenti voci.



- 1 **[Model Name]**
Visualizza il numero di modello del proiettore.
- 2 **[Versions]**
Visualizza la versione del firmware del proiettore.
- 3 **[LAN Status]**
Visualizzare lo stato di connessione della LAN.
- 4 **[Wireless Status]**
Visualizza lo stato di connessione della LAN wireless.

Pagina [General Setup]

Per modificare la password della funzione di controllo web, attivare o disattivare l'alimentazione e commutare l'ingresso.

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1 [Enter Old password]
Immettere la password corrente. 2 [Enter New password]
Immettere la nuova password. 3 [Confirm New password]
Immettere di nuovo per conferma la nuova password desiderata. | <ol style="list-style-type: none"> 4 [Apply]
Consente di aggiornare le impostazioni. 5 [Power]
Accende/spegne l'alimentazione. 6 [Source Select]
Cambia la sorgente di ingresso del proiettore. |
|--|---|

Pagina [Picture Setup]

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1 [Brightness]
Regola la luminosità dell'immagine proiettata. 2 [Contrast]
Regola il contrasto dell'immagine proiettata. 3 [Sharpness]
Regola la nitidezza dell'immagine proiettata. | <ol style="list-style-type: none"> 4 [Color]
Regola la saturazione del colore dell'immagine proiettata. 5 [Tint]
Regola l'incarnato nell'immagine proiettata. 6 [Color temperature]
Regola la saturazione del colore dell'immagine proiettata. |
|---|--|

Pagina [Image Setup]

Network Display System > Image Setup			Logout
System Status	Aspect	Normal	1
General Setup	Fine sync (0 --- 31)	30	2
Picture Setup	H Position (-5 --- 5)	0	3
Image Setup	V Position (-5 --- 5)	0	4
Alert Setup	H.Size (-15 --- 15)	0	5
Mail Setup	Freeze	<input type="radio"/> On <input checked="" type="radio"/> Off	6
Network Setup	Auto PC adj.		7
	V Keystone (-60 --- 60)	0	8
	H Keystone (-30 --- 30)	0	9
	Curved correction XGain (-40 --- 40)	0	10
	Curved correction YGain (-40 --- 40)	0	
	Curved correction XOffset_x (0 --- 1279)	640	
	Curved correction XOffset_y (0 --- 799)	400	
	Curved correction YOffset_x (0 --- 1279)	640	
	Curved correction YOffset_y (0 --- 799)	400	
	Comer correction TopLeft_x (0 --- 1279)	0	11
	Comer correction TopLeft_y (0 --- 799)	0	
	Comer correction TopRight_x (0 --- 1279)	1279	
	Comer correction TopRight_y (0 --- 799)	0	
	Comer correction BottomLeft_x (0 --- 1279)	0	
	Comer correction BottomLeft_y (0 --- 799)	799	
	Comer correction BottomRight_x (0 --- 1279)	1279	
	Comer correction BottomRight_y (0 --- 799)	799	

- | | |
|--|---|
| <p>1 [Aspect]
Cambia l'aspetto dell'immagine proiettata.</p> <p>2 [Fine sync]
Regola la sincronia fine dell'immagine proiettata.</p> <p>3 [H Position]
Regola la posizione orizzontale dell'immagine proiettata.</p> <p>4 [V Position]
Regola la posizione verticale dell'immagine proiettata.</p> <p>5 [H.Size]
Regola il numero totale di punti dell'immagine proiettata.</p> <p>6 [Freeze]
Attiva e disattiva la funzione Freeze.</p> | <p>7 [Auto PC adj.]
Esegue la funzione Regolaz. PC auto.</p> <p>8 [V Keystone]
Corregge la distorsione verticale.</p> <p>9 [H Keystone]
Corregge la distorsione orizzontale.</p> <p>10 [Curved correction]
Corregge la deformazione a cuscinetto o a barilotto dell'immagine proiettata.</p> <p>11 [Corner correction]
Corregge i quattro angoli dell'immagine proiettata.</p> |
|--|---|

Pagina [Alert Setup]

Per impostare il contenuto dell'e-mail che informa sull'anomalia del proiettore.

- | | |
|--|---|
| <p>1 [Alert Type]
Seleziona il tipo di avviso.</p> <p>2 [Alert Mail Notification]
Controlla l'e-mail di avviso quando si trasmette.</p> <p>3 [Mail Subject]
Inserire l'oggetto dell'e-mail. (fino a 100 caratteri in un singolo byte)</p> | <p>4 [Mail Content]
Inserire il contenuto dell'e-mail associata all'[Alert Type] selezionato, quindi fare clic su [Apply] (fino a 255 caratteri in un singolo byte)</p> <p>5 [Apply]
Fare clic su [Apply] per salvare il contenuto inserito in [Mail Subject] e [Mail Content].</p> |
|--|---|

Nota

- [Mail Subject]/[Mail Content] non è supportato con i caratteri a doppio byte (ad es., coreano, cinese e giapponese).

Pagina [Mail Setup]

- | | |
|--|--|
| <p>1 [Mail Server]
Immettere l'indirizzo IP del server SMTP. (fino a 39 caratteri in un singolo byte)</p> <p>2 [User Name]
Immettere il nome utente. (fino a 19 caratteri in un singolo byte)</p> <p>3 [Password]
Immettere la password. (fino a 19 caratteri in un singolo byte)</p> | <p>4 [To]
Inserire i destinatari dell'e-mail. Se si desidera inviare l'e-mail a vari destinatari, separarli usando il punto e virgola (;). (fino a 299 caratteri in un singolo byte)</p> <p>5 [Test Mail]
Fare clic su [Test Mail] per inviare l'e-mail di prova.</p> <p>6 [Apply]
Fare clic su [Apply] per salvare i contenuti dopo aver inserito ciascuna voce.</p> |
|--|--|

Nota

- Se il server non è compatibile con l'autenticazione di login dell'SMTP avanzato, la funzione di posta elettronica è disabilitata.
- Se il server non è compatibile con l'SMTP avanzato, è obbligatorio lo [User Name], ma non la [Password].
- Se non viene inviata l'email di prova, accertarsi che tutte le voci siano impostate correttamente.

Pagina [Network Setup]



1 [LAN Setup]

Imposta le voci della LAN cablata.

[Obtain an IP address automatically]/[Use the following IP address]

Selezionare [Obtain an IP address automatically] per abilitare il client DHCP.

[IP Address]

Immettere l'indirizzo IP quando non si usa un server DHCP.

[Subnet]

Immettere la subnet mask quando non si usa un server DHCP.

[Gateway]

Immettere l'indirizzo del gateway predefinito quando non si usa un server DHCP.

[DNS]

Immettere il server DNS quando non si usa un server DHCP.

Caratteri consentiti: Numeri (0 - 9), punto (.)
(Esempio: 192.168.0.253)

2 [Wireless Setup]

Imposta le voci della LAN wireless.

[Wireless LAN]

Selezionare [Enable] quando si desidera abilitare la funzione LAN wireless.

[SSID]

La stringa di caratteri si potrà cambiare quando si collega il proiettore.

[Channel]

Selezionare il canale da usare da [1] ~ [11].

[Access Point Encryption]

Selezionare [Disable] quando la crittatura è disabilitata.

Selezionare [WPA2PSK_AES] quando la crittatura è abilitata.

[Access Point key]

Immettere la chiave di crittatura. (8 a 63 alfanumerici).

Controllare [Show key] per rendere visibili i caratteri.

3 [Apply]

Consente di aggiornare le impostazioni.

Nota

- La modifica delle impostazioni LAN mentre si è collegati potrebbe causare l'interruzione della connessione.
- Quando si esegue [Impostazioni di fabbrica], le impostazioni di [Wireless Setup] saranno riportate alle impostazioni predefinite di fabbrica.
- La crittatura della LAN wireless viene disabilitata prima che il proiettore lasci la fabbrica. Se si desidera usare la LAN wireless per comunicare, si consiglia di impostare la crittatura della [Wireless Setup] su [WPA2PSK-AES] per sicurezza.

Capitolo 6 Manutenzione

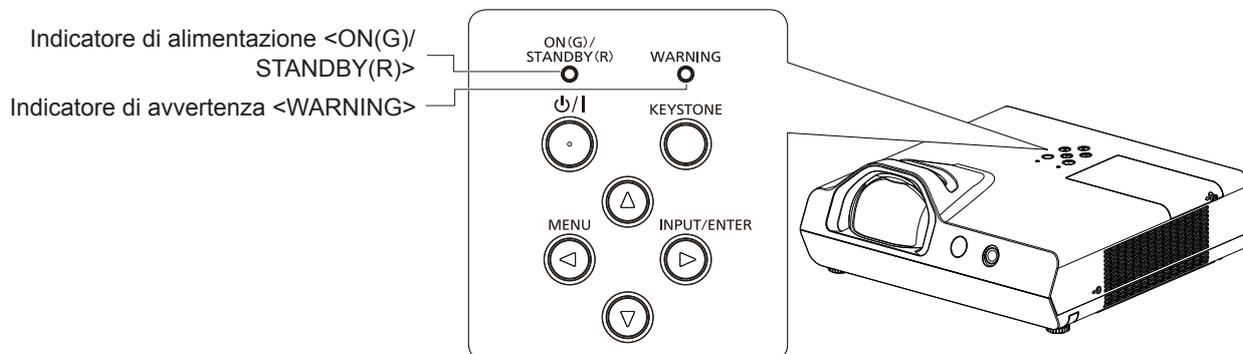
Questo capitolo descrive i metodi di ispezione in presenza di problemi, la manutenzione e la sostituzione delle unità.

Indicatori di alimentazione/avvertenza

Se si verifica un problema all'interno del proiettore, le spie di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> e avvertenza <WARNING> si accendono o lampeggiano per avvisare l'utente. Controllare lo stato degli indicatori e porre rimedio ai problemi indicati come segue.

Attenzione

- Prima di intraprendere misure correttive, seguire la procedura di disinserimento dell'alimentazione indicata in "Spegnimento del proiettore" (➔ pagina 36).



Indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)>		Indicatore di avvertenza <WARNING>	Stato	Causa	Soluzione
Off		Off	La spina non è inserita nella presa.	--	Collegare la spina di alimentazione a una presa.
Rosso	Lampeggiamento	Acceso in rosso	Si è raggiunto la durata prevista per la sostituzione dell'unità lampada	<ul style="list-style-type: none"> • La spia si accende quando il tempo di funzionamento della lampada ha raggiunto le 20 000 ore (quando [Controllo lampada] è impostato su [💡 (Economia)]). 	<ul style="list-style-type: none"> • Sostituire l'unità lampada.
	Lampeggiamento	Lampeggiante in rosso	Si ha superato la durata prevista per la sostituzione dell'unità lampada e il proiettore si spegna automaticamente.	<ul style="list-style-type: none"> • La spia si accende quando il tempo di funzionamento della lampada ha raggiunto le 22 000 ore (quando [Controllo lampada] è impostato su [💡 (Economia)]). 	
Verde	Acceso	Acceso in rosso	Viene visualizzato il tempo di sostituzione della lampada. (Proiezione)	<ul style="list-style-type: none"> • L'icona di avvertenza  di sostituzione lampada viene visualizzata quando si accende o spegne il proiettore? • La spia si accende quando il tempo di funzionamento della lampada ha raggiunto le 20 000 ore (quando [Controllo lampada] è impostato su [💡 (Economia)]). 	<ul style="list-style-type: none"> • Sostituire l'unità lampada.
	Acceso	Lampeggiante in rosso	Si ha superato la durata prevista per la sostituzione dell'unità lampada e il proiettore si spegna automaticamente.	<ul style="list-style-type: none"> • La spia si accende quando il tempo di funzionamento della lampada ha raggiunto le 22 000 ore (quando [Controllo lampada] è impostato su [💡 (Economia)]). 	
	Lampeggiamento	Off	Il cavo di alimentazione è collegato e la lampada è spenta. (Stato pronto)	<ul style="list-style-type: none"> • [Risparmio energetico] è impostato su [Pronto]. La lampada di proiezione si accenderà se si ricollega il segnale di ingresso in modalità Pronto o si preme qualsiasi altro tasto (tranne che per il tasto di alimentazione <⏻/ > Premendo i tasti di alimentazione <⏻/ > durante la modalità Pronto si entrerà in stato di standby. (➔ pagina 68) 	

Indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)>		Indicatore di avvertenza <WARNING>	Stato	Causa	Soluzione
Arancione	Acceso	Off	Il proiettore rileva una condizione anomala e non è possibile accenderlo. (Avvertenza)	--	<ul style="list-style-type: none"> Se il proiettore si spegne, scollegare il cavo di alimentazione CA e rivolgersi al rivenditore.
	Acceso	Acceso	C'è un problema con il circuito dell'otturatore del diaframma. (Avvertenza)	--	<ul style="list-style-type: none"> Spegnere il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione CA e rivolgersi al rivenditore.
	Lampeggiamento	Lampeggiamento	La lampada o l'alimentazione rileva una condizione anomala e non è possibile accendere il proiettore. (Avvertenza)	<ul style="list-style-type: none"> Il proiettore è stato riacceso immediatamente dopo lo spegnimento? 	<ul style="list-style-type: none"> Attendere fino al raffreddamento della lampada per illuminazione, quindi accendere il proiettore.
				<ul style="list-style-type: none"> Si è verificato un problema nel circuito della lampada. È stata cambiata la tensione della sorgente? (Caduta) 	<ul style="list-style-type: none"> Disattivare il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione CA e consultare il rivenditore.
Lampeggiamento	Off	<p>La temperatura interna è elevata. (Avvertenza)</p> <p>Quando la temperatura interna si innalza ulteriormente e sullo schermo compare l'icona di avvertenza del filtro dell'aria , dopo un po' è possibile che il proiettore si spenga automaticamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> La porta di aerazione in ingresso/uscita è ostruita? La temperatura della stanza è troppo alta? La presa d'aria/uscita di aerazione è bloccata? 	<ul style="list-style-type: none"> Rimuovere qualsiasi oggetto che stia ostruendo la porta di ventilazione di ingresso/uscita. Installare il proiettore in un luogo dove la temperatura ambiente sia compresa tra 5°C (41°F) e 40°C (104°F). Non usare il proiettore a quote elevate di 2 700 m (8 858') o superiori al livello del mare. Pulire il filtro dell'aria o sostituirlo. 	

*1A prescindere dal tempo impostato in [Espandi] → [Timer filtro], l'icona di avvertenza del filtro dell'aria  viene visualizzata a causa dell'innalzamento della temperatura interna, e sarà visualizzata per 10 secondi ogni 5 minuti se la temperatura non diminuisce.

Nota

- Se l'Indicatore di avvertenza <WARNING> continua ad accendersi o lampeggiare dopo aver intrapreso tali misure, come spegnere il proiettore e disinserire il cavo di alimentazione, rivolgersi al rivenditore per assistenza o riparazione.
- Se la Indicatore di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> continua ad accendersi o lampeggiare in arancione dopo aver intrapreso tali misure, come spegnere il proiettore e disinserire il cavo di alimentazione, rivolgersi al rivenditore per assistenza o riparazione.

Manutenzione/sostituzione

Prima dell'esecuzione della manutenzione/sostituzione

- Prima di eseguire operazioni di manutenzione o di sostituzione delle parti, spegnere sempre l'alimentazione ed estrarre la spina di alimentazione dalla presa a parete. (➔ pagina 36)
- Assicurarsi di osservare la procedura di "Spegnimento del proiettore" (➔ pagina 36) quando si realizza l'operazione di alimentazione.

Manutenzione

Involucro esterno

Eliminare lo sporco e la polvere con un panno morbido e asciutto.

- Se lo sporco è persistente, bagnare il panno con acqua e strizzarlo completamente prima di procedere alla pulizia. Asciugare il proiettore con un panno asciutto.
- Non usare benzene, diluente, alcol denaturato, altri solventi o prodotti per la pulizia della casa. L'uso di questi prodotti può danneggiare l'involucro esterno.
- Quando si usano panni antipolvere trattati con prodotti chimici, seguirne le istruzioni.

Superficie del vetro anteriore dell'obiettivo

Rimuovere lo sporco e la polvere dalla superficie frontale dell'obiettivo con un panno morbido e asciutto.

- Non usare un panno con superficie abrasiva o che contenga umidità, olio o polvere.
- Non applicare una forza eccessiva quando si pulisce l'obiettivo poiché è fragile.
- Non usare benzene, diluente, alcol denaturato, altri solventi o prodotti per la pulizia della casa. L'uso di questi prodotti può danneggiare l'obiettivo.

Attenzione

- L'obiettivo può essere danneggiato se si colpisce con un oggetto duro o si strofina con forza eccessiva. Maneggiare con cura.



NON PULIRE L'OBIETTIVO DURANTE IL FUNZIONAMENTO.

La pulizia dell'obiettivo durante il funzionamento potrebbe far sì che oggetti estranei aderiscano all'obiettivo o danneggino la superficie.

Unità filtro aria

Effettuare la manutenzione del filtro dell'aria nei seguenti casi.

- Se è trascorso il tempo di impostazione nel menu [Espandi] → [Timer filtro], viene visualizzata l'icona  di avvertenza filtro.
- Se il filtro dell'aria è intasato di polvere, la spia di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> lampeggia in arancione, o sarà visualizzata l'icona di avvertenza del filtro dell'aria  e dopo un po' il proiettore si spegnerà automaticamente.

Attenzione

- Accertarsi di spegnere l'alimentazione prima di eseguire la manutenzione del filtro.
- Accertarsi che il proiettore sia stabile ed eseguire la sostituzione in un luogo sicuro in cui l'unità filtro aria non sarà danneggiata anche se cadesse in terra.

Rimozione del filtro dell'aria

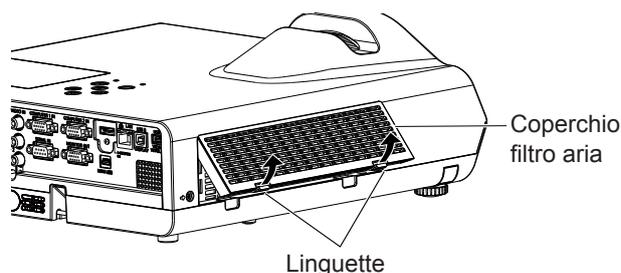


Fig.1

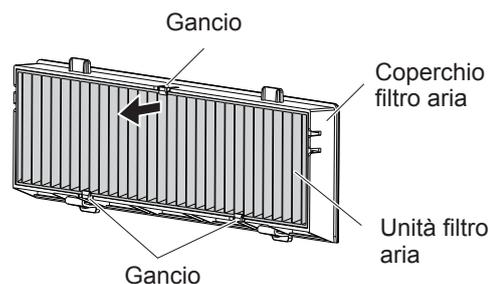


Fig.2

1) Rimuovere il coperchio del filtro dell'aria. (Fig.1)

- Estrarre il coperchio del filtro dell'aria dal gancio del proiettore mentre si spingono leggermente verso l'alto le alette del coperchio del filtro dell'aria e aprirlo in direzione della freccia nella figura.

2) Rimuovere l'unità filtro aria.

- Il filtro dell'aria è fissato con 3 ganci. Afferrare la fibra del filtro dell'aria vicino al lato del coperchio con un gancio e poi tirare il filtro dell'aria estraendolo dal relativo coperchio, come indicato dalla direzione della freccia. (Fig.2)
- Dopo aver estratto il filtro dell'aria, rimuovere gli eventuali corpi estranei dal vano del filtro dell'aria e dalla porta di immissione dell'aria.

Pulizia dell'unità filtro aria.

Rimuovere innanzitutto l'unità filtro aria seguendo la procedura precedentemente descritta in "Rimozione del filtro dell'aria".

1) Pulizia dell'unità filtro aria.

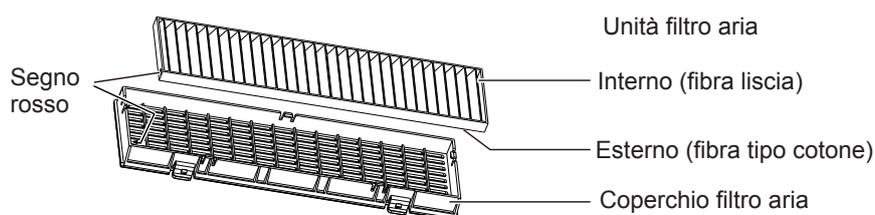
- Rimuovere sporcizia e polvere dal filtro dell'aria.
- Non lavare l'unità filtro aria.



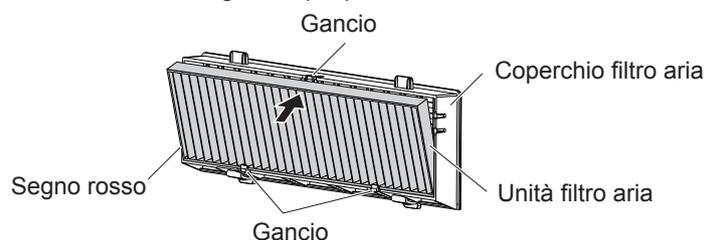
Installazione dell'unità filtro aria

1) Fissare la nuova unità filtro dell'aria al relativo coperchio.

- Esiste una distinzione tra l'interno e l'esterno dell'unità filtro dell'aria. Allineare il segno rosso sull'unità filtro dell'aria con il segno rosso sul coperchio.



- Inserire l'unità filtro dell'aria sul lato con i 2 ganci e poi premere l'altro lato dell'unità nel lato del coperchio con 1 gancio.



2) Collegare il coperchio del filtro aria al proiettore.

- Eseguire il punto 1) di "Rimozione del filtro dell'aria" (➔ pagina 93) in ordine inverso.
- Accertarsi che il coperchio del filtro dell'aria sia chiuso saldamente.

Azzeramento del contatore del filtro

Accertarsi di azzerare il timer filtro dopo aver pulito il filtro dell'aria.

- 1) Collegare la spina di alimentazione e premere il tasto di alimentazione <⏻/|>.
- 2) Premere il tasto <MENU> per visualizzare il menu principale, poi premere ▲▼ per selezionare [Espandi].
- 3) Premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo o il tasto <ENTER> sul telecomando, poi premere ▲▼ come per selezionare [Timer filtro].
- 4) Premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo o il tasto <ENTER> sul telecomando, poi premere ▲▼ come per selezionare [Ripristino timer filtro].
- 5) Premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo o il tasto <ENTER> sul telecomando.
 - Viene visualizzata la schermata [Ripristinare timer filtro?].
- 6) Premere ▲▼ come per selezionare [Si], poi premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo o il tasto <ENTER> sul telecomando.
 - Comparirà la schermata [OK?].

7) Premere ▲▼ come per selezionare [Si], poi premere il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo o il tasto <ENTER> sul telecomando.

- Il tempo di utilizzo del filtro è 0 dopo l'azzeramento.

Attenzione

- Non disassemblare l'unità filtro aria.
- Per la sostituzione del filtro dell'aria, assicurarsi che il proiettore sia stabile e lavorare prestando la massima attenzione alla sicurezza, anche in caso di caduta del filtro dell'aria.
- Accertarsi che l'unità filtro aria sia collegata correttamente prima di utilizzare il proiettore. Se l'unità non è collegata, il proiettore assorbirà sporco e polvere, provocando un malfunzionamento.

Nota

- Dopo aver sostituito il filtro dell'aria, azzerare il timer filtro. In caso contrario, non sarà possibile confermare il tempo effettivo di utilizzo del filtro.
- Sostituire il filtro dell'aria con un nuovo filtro di ricambio opzionale (Modello n.: ET-RFL300) se è danneggiato o se lo sporco non è stato rimosso a seguito del lavaggio.

Sostituzione dell'unità

Unità lampada

L'unità lampada è un prodotto di consumo. Fare riferimento a "Quando sostituire la lampada" (➔ pagina 95) per dettagli sul ciclo di sostituzione.

Rivolgersi al rivenditore quando si acquista l'unità sostitutiva della lampada opzionale (Modello n.: ET-LAL510).

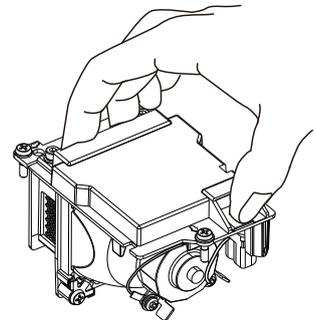
Avvertenza

Non sostituire il gruppo lampada se è caldo. (Attendere almeno un'ora dopo l'utilizzo.)

Le superfici interne possono presentare temperature molto elevate. Prestare la massima attenzione per evitare lesioni personali.

Note sulla sostituzione dell'unità lampada

- È necessario un cacciavite Phillips quando si sostituisce l'unità lampada.
- Poiché la lampada per illuminazione è fatta di vetro, potrebbe esplodere se viene lasciata cadere o è colpita da un oggetto duro. Maneggiare con cura.
- Non smontare né modificare la lampada.
- Quando si sostituisce l'unità lampada, assicurarsi di mantenerla dalla maniglia poiché la sua superficie è appuntita e la sua forma è sporgente.
- La lampada potrebbe rompersi. Sostituire l'unità lampada con attenzione in modo che i frammenti di vetro della lampada non si spargano. Se il proiettore è collegato al soffitto, non lavorare proprio sotto l'unità lampada oppure non eseguire operazioni quando il volto è vicino all'unità lampada.
- La lampada contiene mercurio. Per lo smaltimento delle unità lampada usate, contattare le autorità locali o il rivenditore per le informazioni sui metodi per un corretto smaltimento.



Attenzione

- Panasonic non è responsabile di alcun danno o disfunzione del prodotto che derivi dall'uso di unità lampada non prodotte da Panasonic. Usare solo le unità lampada specificate.

Nota

- I numeri di modello degli accessori ordinari e opzionali sono soggetti a modifiche senza preavviso.

Quando sostituire la lampada

L'unità lampada è un prodotto di consumo. Poiché la sua luminosità diminuisce gradualmente col tempo, è necessario sostituirla regolarmente.

Per l'uso della lampada, consultare il tempo visualizzato in [Timer lampada] di [Informazioni] (➔ pagina 74).

La durata stimata prima della sostituzione è di 20 000 ore ed è visualizzata in [Timer lampada], ma la lampada potrebbe spegnersi prima del termine del tempo mostrato a seconda delle caratteristiche della singola lampada, delle condizioni di utilizzo e dell'ambiente di installazione. Si consiglia di preparare anticipatamente l'unità lampada sostitutiva.

Il tempo visualizzato in [Timer lampada] è un tempo totale in cui il tempo di utilizzo reale in [💡 (Normal)], [💡 (Economia)] o [💡 (Silenzio)] viene convertito nel tempo di funzionamento in [💡 (Economia)]. Non vengono visualizzati singolarmente.

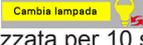
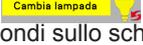
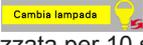
Il tempo visualizzato in [Timer lampada] = "Tempo di funzionamento lampada di [💡 (Normal)]" × 2 + "Tempo di funzionamento lampada di [💡 (Economia)]" + "Tempo di funzionamento lampada di [💡 (Silenzio)]" × 2

Il tempo di utilizzo reale quando il tempo visualizzato in [Timer lampada] è 20 000 ore significa,

Quando [Controllo lampada] è costantemente impostato su [💡 (Normal)] senza passare ad altre modalità = 10 000 ore

Quando [Controllo lampada] è costantemente impostato su [💡 (Economia)] senza passare ad altre modalità = 20 000 ore

Quando [Controllo lampada] è costantemente impostato su [🔇 (Silenzio)] senza passare ad altre modalità = 10 000 ore
 Se si continua a usare la lampada dopo che è trascorso il tempo visualizzato in [Timer lampada] di 22 000 ore, la lampada si spegne automaticamente circa 10 minuti dopo il disinserimento dell'alimentazione, per non provocare funzionamenti anomali del proiettore.

Il tempo visualizzato in [Timer lampada]	Display su schermo	Indicatore <WARNING>
Oltre 19 700 ore, meno di 20 000 ore	<ul style="list-style-type: none"> L'icona di avvertenza  di sostituzione viene visualizzata per 10 secondi. Se si preme un tasto qualsiasi durante questi 10 secondi, l'icona scompare. L'icona di avvertenza  di sostituzione viene visualizzata per 4 secondi sullo schermo dopo aver commutato la sorgente di ingresso o aver acceso il proiettore. 	--
Oltre 20 000 ore, meno di 22 000 ore	<ul style="list-style-type: none"> L'icona di avvertenza  di sostituzione della lampada viene visualizzata per 10 secondi. Se si preme un tasto qualsiasi durante questi 10 secondi, l'icona scompare. L'icona di avvertenza  di sostituzione viene visualizzata per 4 secondi sullo schermo dopo aver commutato la sorgente di ingresso o aver acceso il proiettore. 	Acceso in rosso. (La spia non si accende in modalità standby)
Oltre 22 000 ore	<ul style="list-style-type: none"> L'icona di avvertenza  di sostituzione della lampada viene visualizzata per 10 secondi. Se si preme un tasto qualsiasi durante questi 10 secondi, l'icona scompare. L'icona di avvertenza  di sostituzione viene visualizzata per 4 secondi sullo schermo dopo aver commutato la sorgente di ingresso o aver acceso il proiettore. La lampada si spegne automaticamente circa 10 minuti dopo il disinserimento dell'alimentazione. 	Lampeggiante in rosso. (La spia non si accende in modalità standby)

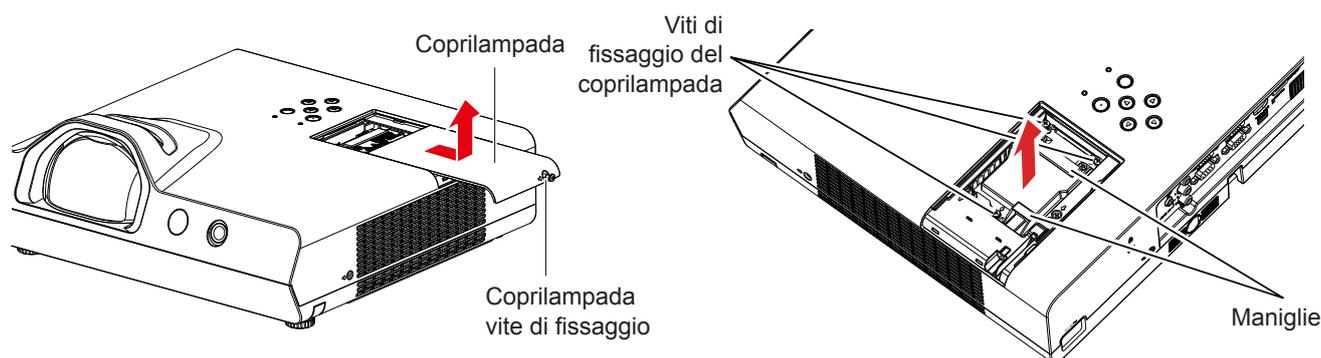
Nota

- Durante "Freeze" o "AV mute" l'icona di sostituzione lampada o l'avviso di sostituzione lampada non saranno visualizzati.
- Il periodo di utilizzo di 20 000 ore visualizzato in [Timer lampada] è una stima approssimativa e non è garantita.

Sostituzione della lampada

Attenzione

- Quando il proiettore è montato a soffitto, non lavorare con il viso in prossimità del proiettore.
- Non rimuovere o non allentare viti che non siano quelle specificate quando si sostituisce l'unità lampada.
- Accertarsi di collegare saldamente l'unità lampada e il coprilampada.



- 1) **Spegnere il proiettore osservando la procedura di "Spegnimento del proiettore" (➔ pagina 36). Estrarre la spina di alimentazione CA dalla presa a muro.**
 - Attendere almeno 1 ora e assicurarsi che il gruppo lampada e le zone circostanti si siano raffreddati.
- 2) **Usare un cacciavite Phillips per allentare la vite di fissaggio (×1) finché non si muove liberamente e rimuoverla dal coperchio della lampada.**
 - Rimuovere il coperchio della lampada estraendolo lentamente nella direzione indicata dalla freccia come illustrato nella figura sopra.
- 3) **Utilizzare un cacciavite Phillips per allentare le tre viti di fissaggio dell'unità lampada (×3) finché si muoveranno liberamente.**
- 4) **Afferrando il gruppo lampada usato per l'apposito manico, estrarlo con cautela dal proiettore.**

- 5) **Inserire la nuova lampada dell'unità nella direzione corretta. Stringere le tre viti di fissaggio del gruppo lampada (×3) con un cacciavite Phillips.**
 - Qualora si riscontrino difficoltà nell'inserimento dell'unità lampada, estrarlo completamente e provare di nuovo. Se si usa forza eccessiva per installare l'unità lampada, è possibile danneggiare il connettore di contatto.
- 6) **Collegare il coprilampada. Stringere la vite di fissaggio del coperchio della lampada (×1) con un cacciavite Phillips.**
 - Eseguire il Punto 2) nell'ordine inverso per collegare il coprilampada.

Azzeramento del timer lampada

Accertarsi di azzerare il timer filtro dopo aver sostituito il gruppo lampada.

- 1) **Collegare la spina di alimentazione e premere il tasto di alimentazione <⏻/|>.**
- 2) **Tenendo premuto il tasto ▲ sul pannello di controllo, premere e tenere premuto il tasto <INPUT/ENTER> sul pannello di controllo per 8 secondi o più.**
 - Il timer lampada viene ripristinato su 0. (A questo punto, non vi è alcuna visualizzazione).
- 3) **Premere il tasto <INFO.> sul telecomando.**
 - Comparirà la schermata [Informazioni].
 - Assicurarsi che la visualizzazione di [Timer lampada] sia su [0 H].
 - Se il timer lampada non è stato azzerato, provare nuovamente il punto 2).

Nota

- Dopo aver sostituito il gruppo lampada, azzerare il timer lampada. In caso contrario, non sarà possibile confermare il tempo effettivo di utilizzo della lampada.

Unità filtro aria

Se dopo la pulizia rimane polvere, è necessario sostituire il filtro.

L'Unità filtro di ricambio (Modello n.: ET-RFL300) è un accessorio opzionale. Per acquistare il prodotto, consultare il rivenditore.

Sostituire l'unità del filtro dell'aria

Attenzione

- Accertarsi di disattivare l'alimentazione prima di sostituire l'unità filtro aria.
 - Accertarsi che il proiettore sia stabile ed eseguire la sostituzione in un luogo sicuro in cui l'unità filtro aria non sarà danneggiata anche se cadesse in terra.
- 1) **Rimuovere il coperchio del filtro dell'aria.**
 - Consultare "Rimozione del filtro dell'aria" (➔ pagina 93).
 - 2) **Rimuovere l'unità filtro aria.**
 - Consultare "Rimozione del filtro dell'aria" (➔ pagina 93).
 - 3) **Installare l'Unità filtro di ricambio opzionale (Modello n.: ET-RFL300) nel coperchio del filtro dell'aria.**
 - Consultare "Installazione dell'unità filtro aria" (➔ pagina 94).
 - 4) **Collegare il coperchio del filtro dell'aria al proiettore.**
 - Consultare "Installazione dell'unità filtro aria" (➔ pagina 94).
 - 5) **Azzerare il contatore del filtro.**
 - Consultare "Azzeramento del contatore del filtro" (➔ pagina 94).

Attenzione

- Quando si utilizza il proiettore, accertarsi di collegare l'unità filtro aria. Se l'unità non è collegata, il proiettore assorbirà sporco e polvere, provocando un malfunzionamento.
- Il filtro dell'aria sostitutivo deve essere un prodotto nuovo.

Nota

- Il tempo necessario affinché il filtro dell'aria si ostruisca varia notevolmente a seconda dell'ambiente di utilizzo.
- Quando il proiettore è utilizzato senza azzerare il timer del filtro, il tempo di utilizzo reale del filtro non può essere confermato.

Risoluzione dei problemi

Controllare i punti descritti di seguito. Per dettagli, vedere le pagine corrispondenti.

Problema	Causa	Pagina di riferimento
L'unità non si accende.	<ul style="list-style-type: none"> • Il cavo di alimentazione potrebbe essere scollegato. • Nessuna alimentazione alla presa elettrica. • Sono scattati gli interruttori di protezione. • Le spie di alimentazione <ON(G)/STANDBY(R)> o avvertenza <WARNING> sono accese con luce fissa o lampeggiante? • Il coperchio della lampada non è stato installato correttamente. 	— — — 91 96
	<ul style="list-style-type: none"> • La sorgente del segnale video potrebbe non essere collegata correttamente ad un terminale. • L'impostazione della selezione ingresso potrebbe non essere corretta. • L'impostazione di regolazione [Luminosità] potrebbe essere all'impostazione minima. • La sorgente di ingresso che è collegata al proiettore potrebbe avere un problema. • La funzione AV MUTE potrebbe essere in uso. 	30 37 53 — 42
L'immagine è sfocata.	<ul style="list-style-type: none"> • La messa a fuoco dell'obiettivo potrebbe non essere stata impostata correttamente. • L'obiettivo potrebbe essere sporco. • La posizione relativa tra proiettore e schermo è corretta? 	38 17 —
	<ul style="list-style-type: none"> • La regolazione [Colore] o [Tinta] potrebbe essere errata. • La sorgente di ingresso che è collegata al proiettore potrebbe non essere regolata correttamente. • Il cavo di segnale RGB è danneggiato. 	54 — —
Non viene emesso audio dall'altoparlante incorporato.	<ul style="list-style-type: none"> • I terminali di ingresso potrebbero non essere collegati correttamente al dispositivo esterno. • Il volume potrebbe essere impostato al livello minimo. • Potrebbe essere attiva la funzione di AV MUTE. • Potrebbe essere attiva la funzione MUTE. • Quando il terminale <VARIABLE AUDIO OUT> è inserito, il diffusore integrato del proiettore non è disponibile. 	31 43, 58 42 43, 58 30
	<ul style="list-style-type: none"> • Le batterie potrebbero essere scariche. • Le batterie potrebbero non essere state inserite correttamente. • Il ricevitore del segnale del telecomando sul proiettore potrebbe essere ostruito. • Il telecomando potrebbe trovarsi fuori dal raggio operativo. • Una forte sorgente di luce, ad esempio una lampada a fluorescenza, colpisce il ricevitore del segnale. • Il funzionamento del telecomando è impostato su disabilitato in [Blocco comandi] del menu [Impostazione]? • Quando sul proiettore e sul telecomando si impostano codici diversi. 	— 24 21 21 21 58 44
	<ul style="list-style-type: none"> • Il funzionamento del pannello di controllo è impostato su disabilitato in [Blocco comandi] del menu [Impostazione]? 	58
	<ul style="list-style-type: none"> • Potrebbe esserci un problema con il VCR oppure con un'altra sorgente di segnali. • Si sta ricevendo un segnale non compatibile con il proiettore. • L'impostazione dell'uscita computer è corretta? 	— 104 —
L'immagine da un computer non viene visualizzata.	<ul style="list-style-type: none"> • È possibile che la lunghezza del cavo utilizzato sia superiore alla lunghezza dell'apposito cavo opzionale. • L'uscita video esterna da un computer portatile potrebbe non essere corretta. 	— —
L'immagine proveniente da un dispositivo HDMI non compare o non è stabile.	<ul style="list-style-type: none"> • Il cavo HDMI è collegato saldamente? • Disinserire l'alimentazione del proiettore e dei dispositivi collegati. Inserire nuovamente l'alimentazione del proiettore e dei dispositivi collegati. • Il cavo del segnale collegato non è supportato? 	30 — 104
	<ul style="list-style-type: none"> • Impostare il canale del suono del dispositivo collegato su PCM lineare. • Collegare il computer al terminale <HDMI IN> tramite il cavo di conversione HDMI-DVI, impostare [Suono] di [Regolazione HDMI] su [Computer], quindi immettere il segnale audio analogico sul terminale <AUDIO IN 1>. 	— 32, 59
Sullo schermo viene visualizzato il simbolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Indica che il proiettore non può eseguire l'operazione. Controllare i collegamenti e i segnali di ingresso, quindi utilizzare correttamente. 	—

Attenzione

- Qualora il problema persista anche dopo aver eseguito le operazioni descritte in questa tabella, rivolgersi al proprio rivenditore.

Capitolo 7 Appendice

Questo capitolo descrive le specifiche e l'assistenza postvendita del proiettore.

Informazioni tecniche

Uso del protocollo PJLink

La funzione di rete del proiettore supporta PJLink classe 1 e il protocollo PJLink può essere usato per eseguire l'impostazione del proiettore e le operazioni di query sullo stato del proiettore da un computer.

Comandi di controllo

La tabella che segue presenta i comandi del protocollo PJLink che possono essere usati per controllare il proiettore.

- I caratteri x nelle tabelle sono caratteri non specifici.

Comando	Dettagli del comando	Parametro/stringa ritorno	Osservazione		
POWR	Comando di alimentazione	0 1	Standby Accensione		
POWR ?	Interrogazione sullo stato di alimentazione	0 1 2 3	Standby Accensione Raffreddamento in corso Riscaldamento in corso		
INPT	Selezione ingresso	11 12 21	Computer 1 Computer 2 Video		
INPT ?	Query su selezione ingresso	22 23 31 41 51 52	S-Video Component HDMI Memory Viewer USB Display Rete		
AVMT	Controllo AV mute/Muto	10 11 20	Disattivazione video spenta Disattivazione video accesa Disattivazione audio spenta		
AVMT ?	Interrogazione su stato AV muto/Muto	21 30 31	Disattivazione audio accesa AV mute spento AV mute accesa		
ERST ?	Query su stato di errore	xxxxxx	1° byte	Fisso su 0	<ul style="list-style-type: none"> • 0 = nessun errore rilevato • 1 = avvertenza • 2 = errore
			2° byte	indica errori della lampada, intervallo 0 - 2	
			3° byte	indica errori di temperatura, intervallo 0 - 2	
			4° byte	Fisso su 0	
			5° byte	Fisso su 0	
			6° byte	Fisso su 0	
LAMP ?	Interrogazione su stato della lampada	xxxxx x	1° cifre(cifre 1 - 5): tempo di funzionamento totale lampada 2° cifra: 0 = Lampada spenta, 1 = Lampada accesa		
INST ?	Query su elenco di selezione ingresso	11 12 21 22 23 31 41 51 52			
NAME ?	Query su nome proiettore	PROJECTOR			
INF1 ?	Query su nome fabbricante	Panasonic	Restituisce il nome fabbricante.		
INF2 ?	Query su nome modello	PT-TW371R	Restituisce il nome modello.		
INF0 ?	Altra query per informazioni	xxxxxx	Restituisce informazioni come il numero di versione.		
CLSS ?	Query per informazione classe	1	Restituisce la classe per PJLink.		

Autenticazione di sicurezza PJLink

La password usata per PJLink è la stessa password impostata per il controllo del controllo web.

Quando si utilizza il proiettore senza l'autenticazione di sicurezza, non impostare una password per il controllo web.

- Per le specifiche relative a PJLink, consultare il sito web della Japan Business Machine and Information System Industries Association.

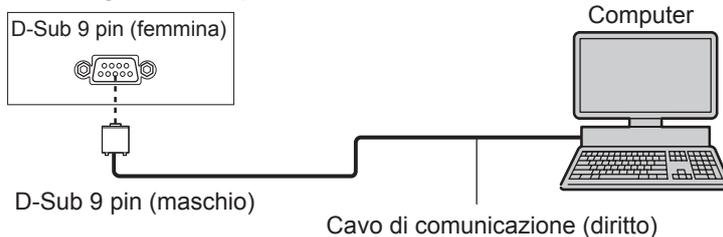
URL <http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

Terminale <SERIAL IN>

Il terminale <SERIAL IN> del proiettore è conforme a RS-232C in modo da poter collegare il proiettore a un computer per il controllo.

Collegamento

Terminali di collegamento sul proiettore



Assegnazione dei pin e nomi dei segnali

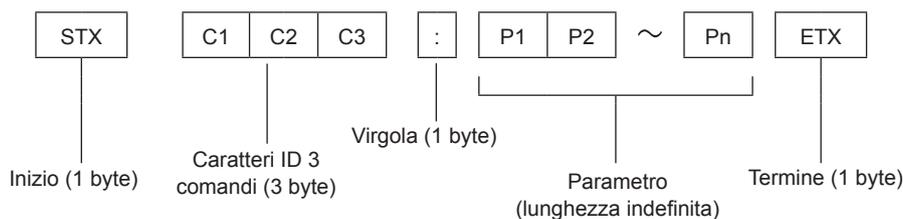
D-Sub 9-pin (femmina) Vista dall'esterno	N° pin	Nome segnale	Contenuti
	①	—	NC
	②	TXD	Dati trasmessi
	③	RXD	Dati ricevuti
	④	—	NC
	⑤	GND	Terra
	⑥	—	NC
	⑦	CTS	Connesso internamente
	⑧	RTS	
	⑨	—	NC

Condizioni di comunicazione

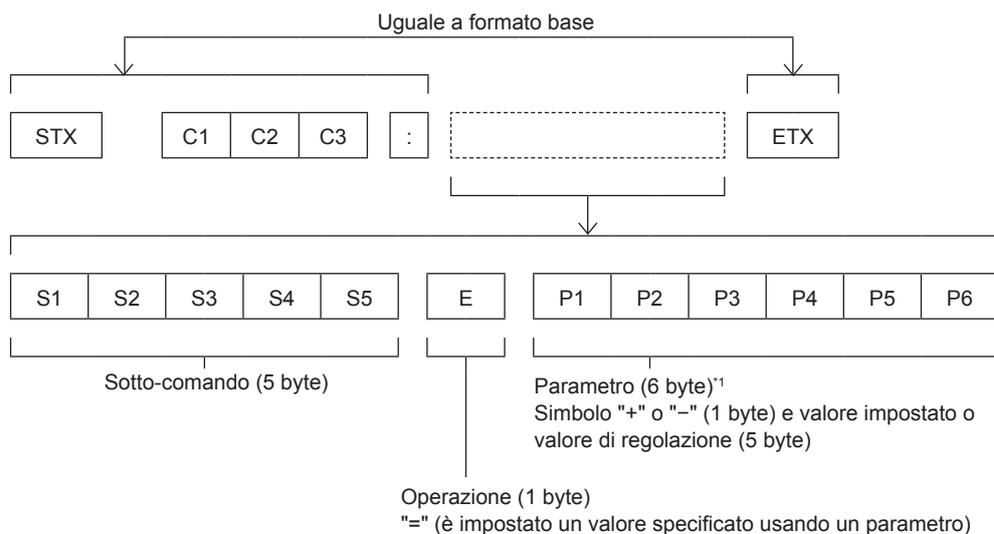
Livello del segnale	Compatibilità con RS-232C
Metodo di sincronizzazione	Asincrono
Velocità di trasmissione dati	19 200 bps
Parità	Nessuno
Lunghezza caratteri	8 bits
Bit di stop	1 bit
Parametro X	Nessuno
Parametro S	Nessuno

Formato base

La trasmissione dal computer parte con STX, quindi comando, parametro ed ETX vengono inviati in questo ordine. Aggiungere parametri in base ai dettagli del controllo.



Formato base (con sotto-comando)



*1 Quando si trasmette un comando che non ha bisogno di un parametro, l'operazione (E) e il parametro non sono necessari.

Attenzione

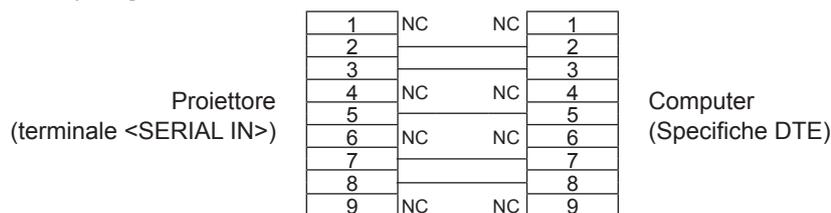
- Se un comando viene trasmesso dopo l'accensione della lampada, ci potrebbe essere un ritardo nella risposta o il comando potrebbe non essere eseguito. Provare a inviare o a ricevere un comando dopo 60 secondi.
- Quando si trasmettono comandi multipli, assicurarsi di attendere almeno 0,5 secondi dalla ricezione della risposta dal proiettore prima di inviare il comando seguente. Quando si trasmette un comando che non ha bisogno di un parametro, i due punti (:) non sono necessari.

Nota

- Se non è possibile eseguire un comando, il proiettore invia la risposta "ER401" al computer.
- Se viene inviato un parametro non valido, il proiettore invia la risposta "ER402" al computer.
- STX e ETX sono i codici carattere. STX visualizzato in esadecimale è 02 e ETX visualizzato in esadecimale è 03.

Specifiche cavi

[Con collegamento a un computer]



Comandi di controllo

Quando si comanda un proiettore dal computer, sono disponibili i seguenti comandi:

■ Comando di controllo proiettore

Comando	Significato	Parametro/stringa ritorno	Osservazioni (parametro)
PON	Accensione	—	Per controllare se l'alimentazione è attiva, usare il comando "Query alimentazione".
POF	Standby		
IIS	Commutazione del segnale di ingresso	VID SVD RG1 RG2 HD1 CP1 MV1 UD1 NWP	Video S-Video Computer 1 Computer 2 HDMI Component Memory Viewer USB Display Rete
AUU	Volume su	—	—
AUD	Volume giù		
OSH	Funzione AV mute	—	L'invio del comando commuta tra accensione/ spegnimento. Non commutare tra accensione/ spegnimento in un periodo di tempo breve.
AMT	Funzione Mute	0	Off
		1	On
QPW	Query alimentazione	000	Standby
		001	Accensione
Q\$\$	Richiesta condizioni lampada	0	Stand-by
		1	Comando Lamp ON attivo
		2	Lamp ON
		3	Comando Lamp OFF attivo

Elenco dei formati di segnale compatibili

La seguente tabella elenca il tipo di segnali compatibili con i proiettori.

• I simboli che indicano i formati sono i seguenti.

- V: VIDEO, Y/C
- R: RGB (analogico)
- Y: YC_BC_R/YP_BP_R (analogico)
- H: HDMI

Modo	Risoluzione di visualizzazione (punti)	Scansione frequenza		Frequenza di dot clock (MHz)	Formato*1	PnP ²	
		Oriz. (kHz)	Vert. (Hz)			Computer 1/ Computer 2	HDMI
NTSC/NTSC4.43/ PAL-M/PAL60	720 x 480i	15,7	59,9	--	V	--	--
PAL/PAL-N/ SECAM	720 x 576i	15,6	50,0	--	V	--	--
480/60i	720 x 480i	15,7	59,9	13,5	R/Y	--	--
576/50i	720 x 576i	15,6	50,0	13,5	R/Y	--	--
480/60i	720 (1 440) x 480i ³	15,7	59,9	27,0	H	--	✓
576/50i	720 (1 440) x 576i ³	15,6	50,0	27,0	H	--	✓
480/60p	720 x 483	31,5	59,9	27,0	R/Y/H	--	✓
576/50p	720 x 576	31,3	50,0	27,0	R/Y/H	--	✓
720/60p	1 280 x 720	45,0	60,0	74,3	R/Y/H	--	✓
720/50p	1 280 x 720	37,5	50,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1080/60i	1 920 x 1 080i	33,8	60,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1080/50i	1 920 x 1 080i	28,1	50,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1080/24p	1 920 x 1 080	27,0	24,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1080/24sF	1 920 x 1 080i	27,0	48,0	74,3	R/Y/H	--	--
1080/25p	1 920 x 1 080	28,1	25,0	74,3	R/Y/H	--	--
1080/30p	1 920 x 1 080	33,8	30,0	74,3	R/Y/H	--	--
1080/60p	1 920 x 1 080	67,5	60,0	148,5	R/Y/H	--	✓
1080/50p	1 920 x 1 080	56,3	50,0	148,5	R/Y/H	--	✓
640 x 480/60	640 x 480	31,5	59,9	25,2	R/H	✓	✓
640 x 480/67	640 x 480	35,0	66,7	30,2	R/H	--	--
640 x 480/73	640 x 480	37,9	72,8	31,5	R/H	✓	✓
640 x 480/75	640 x 480	37,5	75,0	31,5	R/H	✓	✓
640 x 480/85	640 x 480	43,3	85,0	36,0	R/H	--	--
800 x 600/56	800 x 600	35,2	56,3	36,0	R/H	✓	✓
800 x 600/60	800 x 600	37,9	60,3	40,0	R/H	✓	✓
800 x 600/72	800 x 600	48,1	72,2	50,0	R/H	✓	✓
800 x 600/75	800 x 600	46,9	75,0	49,5	R/H	✓	✓
800 x 600/85	800 x 600	53,7	85,1	56,3	R/H	--	--
832 x 624/75	832 x 624	49,7	74,6	57,3	R/H	✓	✓
1024 x 768/60	1 024 x 768	48,4	60,0	65,0	R/H	✓	✓
1024 x 768/70	1 024 x 768	56,5	70,1	75,0	R/H	✓	✓
1024 x 768/75	1 024 x 768	60,0	75,0	78,8	R/H	✓	✓
1024 x 768/85	1 024 x 768	68,7	85,0	94,5	R/H	--	--
1152 x 864/75	1 152 x 864	67,5	75,0	108,0	R/H	--	--
1152 x 870/75	1 152 x 870	68,7	75,1	100,0	R/H	✓	✓
1280 x 720/50	1 280 x 720	37,1	49,8	60,5	R/H	--	--
1280 x 720/60	1 280 x 720	44,8	59,9	74,5	R/H	--	--
1280 x 768/60	1 280 x 768	47,8	59,9	79,5	R/H	--	--
1280 x 768/75	1 280 x 768	60,3	74,9	102,3	R/H	--	--
1280 x 768/85	1 280 x 768	68,6	84,8	117,5	R/H	--	--
1280 x 800/50	1 280 x 800	41,3	50,0	68,0	R/H	--	--

Capitolo 7 Appendice - Informazioni tecniche

Modo	Risoluzione di visualizzazione (punti)	Scansione frequenza		Frequenza di dot clock (MHz)	Formato*1	PnP ²	
		Oriz. (kHz)	Vert. (Hz)			Computer 1/ Computer 2	HDMI
1280 x 800/60	1 280 x 800	49,7	59,8	83,5	R/H	✓	✓
1280 x 800/75	1 280 x 800	62,8	74,9	106,5	R/H	--	--
1280 x 800/85	1 280 x 800	71,6	84,9	122,5	R/H	--	--
1280 x 960/60	1 280 x 960	60,0	60,0	108,0	R/H	✓	✓
1280 x 1024/60	1 280 x 1 024	64,0	60,0	108,0	R/H	✓	✓
1280 x 1024/75	1 280 x 1 024	80,0	75,0	135,0	R/H	✓	✓
1280 x 1024/85	1 280 x 1 024	91,1	85,0	157,5	R/H	--	--
1366 x 768/50	1 366 x 768	39,6	49,9	69,0	R/H	--	--
1366 x 768/60	1 366 x 768	47,7	59,8	85,5	R/H	--	--
1400 x 1 050/60	1 400 x 1 050	65,3	60,0	121,8	R/H	--	--
1400 x 1 050/75	1 400 x 1 050	82,3	74,9	156,0	R/H	--	--
1440 x 900/60	1 440 x 900	55,9	59,9	106,5	R/H	--	--
1600 x 900/60	1 600 x 900	55,9	60,0	119,0	R/H	--	--
	1 600 x 900*4	60,0	60,0	108,0	R/H	✓	✓
1600 x 1 200/60	1 600 x 1 200	75,0	60,0	162,0	R/H	✓	✓
1680 x 1 050/60	1 680 x 1 050	65,3	60,0	146,3	R/H	--	--
1920 x 1 080/60	1 920 x 1 080*4	66,6	59,9	138,5	R/H	--	--
1920 x 1 200/60	1 920 x 1 200*4	74,0	60,0	154,0	R/H	--	--

*1 Il terminale <COMPUTER 2 IN> è solo per segnali RGB in ingresso.

*2 Laddove i segnali siano contrassegnati da "✓" significa che Plug and Play è compatibile con EDID del proiettore. I segnali non contrassegnati in Plug and Play potrebbero anche essere conformi se i terminali di ingresso sono scritti nell'elenco del formato. Laddove Plug and Play non sia contrassegnato e nulla sia scritto nell'elenco del formato, potrebbero verificarsi delle difficoltà nella proiezione dell'immagine anche quando il computer e il proiettore sembrano avere la stessa risoluzione.

*3 Solo segnale Pixel-Repetition (frequenza dot clock 27,0 MHz).

*4 Conforme con VESA CVT-RB (cancellazione ridotta).

Nota

- Il numero di punti di visualizzazione è 1 280 x 800.
Un segnale con risoluzione diversa sarà proiettato dopo la conversione della risoluzione perché coincida con il display del proiettore.
- La lettera "i" aggiunta al valore di risoluzione indica che il segnale è interlacciato.
- Se vengono connessi segnali interlacciati, l'immagine proiettata potrebbe presentare fenomeni di sfarfallio.
- L'immagine potrebbe non essere visualizzata a schermo intero a seconda delle impostazioni di uscita del computer.

Specifiche

Le specifiche del proiettore sono le seguenti.

Alimentazione		100 V - 240 V ~ (100 V - 240 V corrente alternata), 50 Hz/60 Hz
Consumo corrente		3,5 A - 1,5 A, 300 W in modalità standby (quando [Modalità stand by] è impostata su [Economia]): 0,5 W In modalità standby (quando [Modalità stand by] è impostata su [Normal]): 6 W
Pannello LCD	Dimensioni pannello	1,5 cm (0,59") (rapporto di aspetto 16:10)
	Metodo di visualizzazione	Pannello LCD a schermo traslucido a 3 pannelli, sistema a 3 colori primari
	Metodo di funzionamento	Matrice attiva
	Pixel	1 024 000 pixel (1 280 x 800 punti) x 3 pannelli
Obiettivo		Fuoco fisso (rapporto di proiezione: 0,46:1) Messa a fuoco manuale: F = 1,8, f = 6,08 mm
Lampada per illuminazione		Lampada UHM 230 W
Luminosità^{*1}		3 300 lm
Rapporto contrasto^{*1}		16 000: 1 (Quando [Controllo lampada] è impostato su [💡 (Normal)], [Modalità immagine] è impostata su [Dinamica] e [iris] è impostato su [On].)
Sistema colore		7 (NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-N, PAL-M, SECAM, PAL60)
Dimensioni di proiezione		1,27 m - 2,54 m (50" - 100")
Rapporto d'aspetto schermo		16 10
Schema di proiezione		[Frontale], [Retro], [Soffitto/Frontale], [Soffitto/Retro] (Menu Impostazione sistema)
Altoparlante incorporato		10 W (monofonico) x 1
Lunghezza cavo di alimentazione		3,0 m (118-3/32")
Corpo		Plastica termoformata
Dimensioni		Larghezza: 335 mm (13-3/16") Altezza: 134,1 mm (5-9/32") (con piedini regolabili retratti) Profondità: 329 mm (12-15/16")
Peso		Circa 3,9 kg (8,60 libbre) ^{*2}
Livello rumorosità^{*1}		Quando impostato su [💡 (Normal)] in [Controllo lampada]: 39 dB Quando impostato su [💡 (Economia)] in [Controllo lampada]: 35 dB Quando impostato su [🔇 (Silenzio)] in [Controllo lampada]: 30 dB
Ambiente operativo	Temperatura ambiente operativo^{*3}	tra 5°C (41F°) a 40°C (104F°) (Altitudine: inferiore a 1 400 m (4 593')) tra 5°C (41F°) a 35°C (95F°) (Altitudine: tra 1 400 m (4 593') a 2 700 m (8 858'))
	Umidità ambiente operativo	20% - 80% (senza condensa)
Telecomando	Alimentazione	CC 3 V (batteria AAA/R03/LR03 x 2)
	Campo d'azione	Circa 5 m (16'4-13/16") (se azionato direttamente di fronte al ricevitore)
	Peso	63 g (batterie incluse)
	Dimensioni	Larghezza: 44 mm (1-23/32"), Profondità: 105 mm (4-1/8"), Altezza: 20,5 mm (13/16")

*1 Le condizioni di misurazione e il metodo di annotazione soddisfano gli standard internazionali ISO/IEC 21118:2012.

*2 Valore medio. Può variare da un esemplare all'altro.

*3 Quando il proiettore è utilizzato a un'altitudine fino a 1 400 m (4 593'), se la temperatura ambiente supera i 35 °C, [Controllo lampada] passerà automaticamente a [💡 (Economia)] per proteggere il proiettore; Quando il proiettore è utilizzato a un'altitudine tra 1 400 m (4 593') e 2 700 m (8 858'), se la temperatura ambiente supera i 30 °C, [Controllo lampada] passerà automaticamente a [💡 (Economia)] per proteggere il proiettore.

Nota

- I numeri di parte degli accessori e dei componenti venduti separatamente sono soggetti a modifiche senza preavviso.

■ Terminale di collegamento

Terminale <COMPUTER 1 IN>	1 (Alta-densità D-sub 15 pin femmina) Segnale RGB 0,7 V [p-p] 75 Ω compatibile con HD/SYNC TTL alta impedenza, identificazione automatica polarità positiva/negativa compatibile con VD TTL alta impedenza, identificazione automatica polarità positiva/negativa (SYNC/HD e VD non supportano SYNC composita a 3 valori.) Segnale YP_BP_R Y: 1,0 V [p-p] compreso segnale di sincronizzazione, P _B P _R : 0,7 V [p-p] 75 Ω Segnale Y/C Y: 1,0 V [p-p] C: 0,286 V [p-p] 75 Ω S1 segnale compatibile
Terminale <COMPUTER 2 IN>	1 (Alta-densità D-sub 15 pin femmina) Segnale RGB 0,7 V [p-p] 75 Ω compatibile con HD/SYNC TTL alta impedenza, identificazione automatica polarità positiva/negativa compatibile con VD TTL alta impedenza, identificazione automatica polarità positiva/negativa (SYNC/HD e VD non supportano SYNC composita a 3 valori.)
Terminale <MONITOR OUT>	1 (Alta-densità D-sub 15 pin femmina) Segnale RGB 0,7 V [p-p] 75 Ω compatibile con HD/SYNC TTL alta impedenza, polarità positiva/negativa compatibile con VD TTL alta impedenza, polarità positiva/negativa
Terminale <VIDEO IN>	1 (Connettore 1,0 V [p-p] 75 Ω)
Terminale <HDMI IN>	1 (HDMI 19 pin, HDCP e compatibile con Deep color) Segnali audio: Segnale audio PCM lineare (frequenza di campionamento: 48 kHz/44,1 kHz/32 kHz)
Terminale <AC IN>	1 (mini jack M3 stereo, 0,5 V [rms], impedenza d'ingresso 22 kΩ o superiore) 1 (jack x 2 (L-R), 0,5 V [rms], impedenza d'ingresso 22 kΩ o superiore)
Terminale <VARIABLE AUDIO OUT>	1 (M3 stereo mini jack, uscita stereo monitor compatibile, da 0 V [rms] a 2,0 V [rms] variabile, impedenza uscita 2,2 kΩ e inferiore)
Terminale <USB A (VIEWER/WIRELESS)>	Connettore USB (tipo A x 1, uscita DC 5 V, 500 mA massimo) Memoria USB/Modulo wireless compatibile (Modello n.: ET-WML100)
Terminale <USB B (DISPLAY)>	Connettore USB (tipo B x1), solo per USB Display
Terminale <SERIAL IN>	1 (D-sub a 9 pin, RS-232C compatibile, per l'uso del controllo del computer)
Terminale <LAN>	1 (per connessione di rete RJ-45, compatibile con PLink 10Base-T/100Base-TX)
Terminale <MINI USB>	1 (Connettore mini USB per la funzione interattiva)

■ LAN wireless

Per utilizzare la funzione LAN wireless con il proiettore è necessario inserire il modulo wireless opzionale (Modello n.: ET-WML100).

Standard di conformità	IEEE802.11b/g/n	
Metodo di trasmissione	DSSS, OFDM	
Gamma di frequenza (Canale)	Da 2 412 MHz a 2 462 MHz (canali da 1 a 11)	
Velocità di trasmissione (Valore standard)	IEEE802.11b	massimo 11 Mbps
	IEEE802.11g	massimo 54 Mbps
	IEEE802.11n	massimo 150 Mbps
Metodo di cifratura	WPA2-PSK (AES)	

■ Segnali compatibili

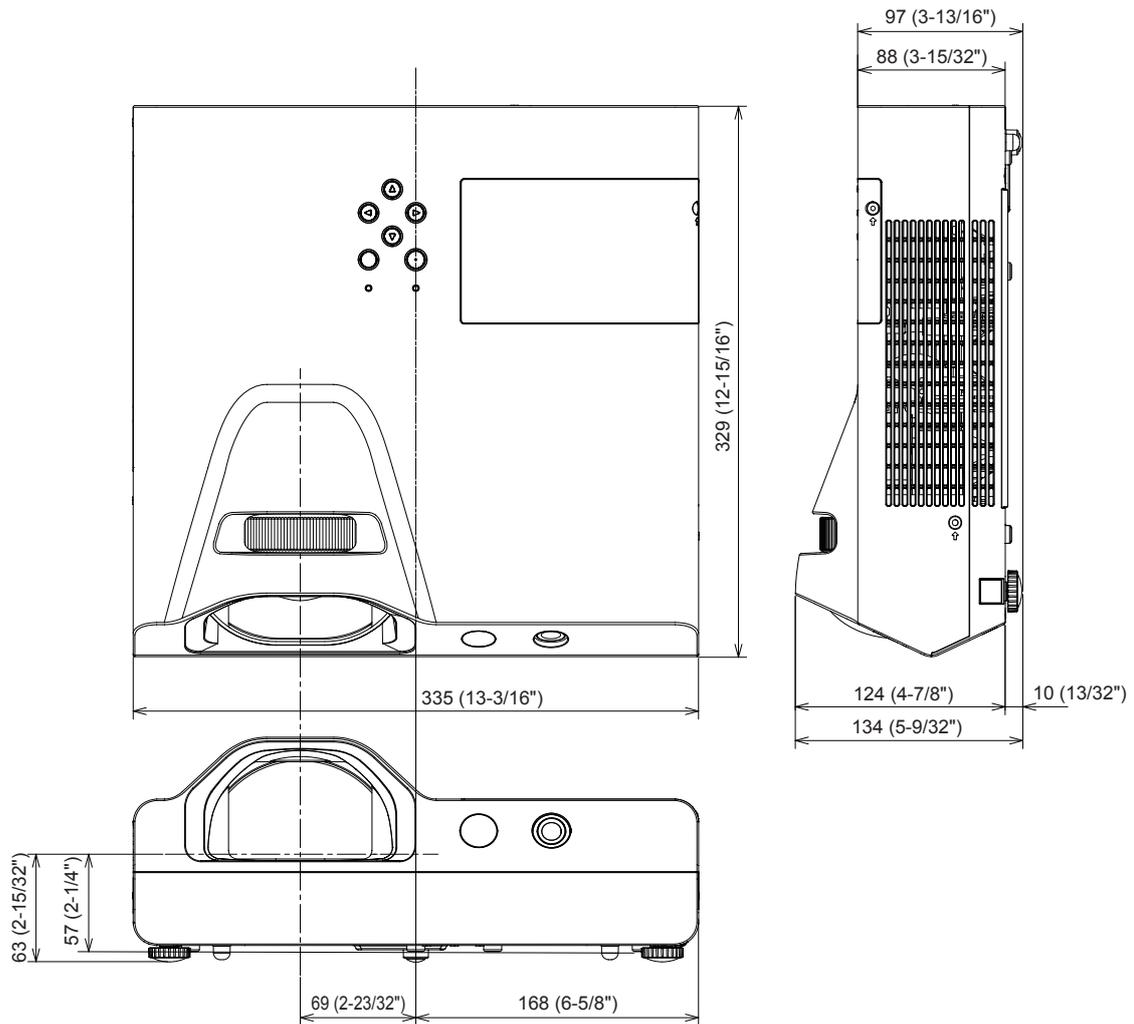
Fare riferimento a "Elenco dei formati di segnale compatibili" (➔ pagina 104) per i tipi di segnali video che possono essere usati col proiettore.

Per segnale Video	Orizzontale: 15,73 kHz Verticale: 59,94 Hz Orizzontale: 15,63 kHz Verticale: 50,00 Hz
Per segnale Y/C	Orizzontale: 15,73 kHz Verticale: 59,94 Hz Orizzontale: 15,63 kHz Verticale: 50,00 Hz
Per segnale RGB	Orizzontale da 15 kHz a 91 kHz, Verticale da 24 Hz a 85 Hz Frequenza di clock: 162 MHz o inferiore
Per segnale $Y C_B C_R / Y P_B P_R$	Risoluzione visualizzabile: da 480i/576i a 1 920 x 1 080 Frequenza di clock: 148,5 MHz o inferiore
Per segnale HDMI	Risoluzione visualizzabile per segnali di ingresso basati su filmati: da 480i/576i*1 a 1 920 x 1 080 Risoluzione visualizzabile per segnali di fermo immagine: da 640 x 480 a 1 920 x 1 200 (non interlacciato) Frequenza di clock: 25 MHz - 162 MHz

*1 Solo segnale Pixel-Repetition (frequenza dot clock 27,0 MHz)

Dimensioni

Unità: mm (pollici)



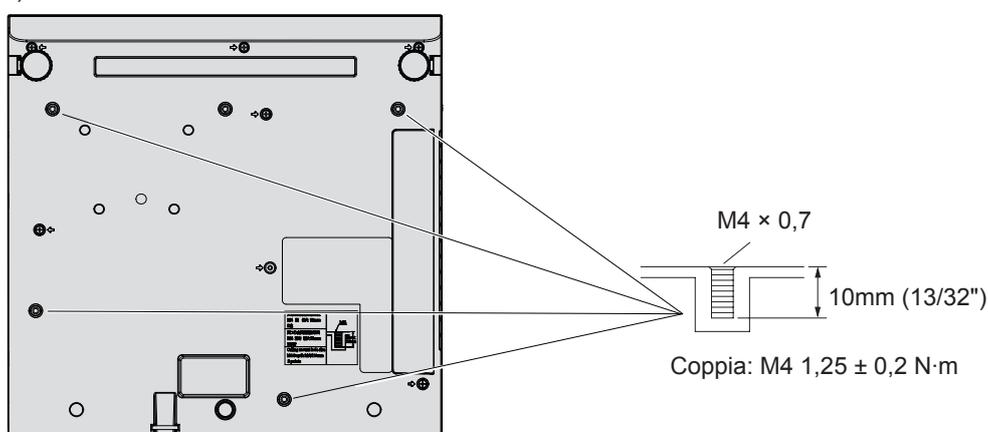
* Le dimensioni effettive possono variare a seconda del prodotto.

Precauzioni per l'utilizzo del supporto da soffitto

- Quando si installa il proiettore a soffitto, accertarsi di utilizzare l'apposito Supporto di montaggio a soffitto per proiettori opzionale. **Modello n.: ET-PKL100H (per soffitti alti), ET-PKL100S (per soffitti bassi), ET-PKL430B (Staffa di montaggio del proiettore)**
- Quando si installa il proiettore, collegare il kit di prevenzione della caduta fornito con il Supporto di montaggio a soffitto per proiettori.
- Chiedere a un tecnico qualificato di eseguire il lavoro di installazione, tipo nei casi di montaggio del proiettore a soffitto.
- Panasonic non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni al proiettore derivanti dall'uso di un supporto di montaggio a soffitto non fabbricato da Panasonic o dalla scelta di un luogo di installazione non adatto, anche nel caso in cui il proiettore sia ancora coperto da garanzia.
- I prodotti non utilizzati devono essere prontamente rimossi da un tecnico qualificato.
- Usare un cacciavite torsiometrico o una chiave torsiometrica Allen per serrare i bulloni alle coppie di serraggio specificate. Non utilizzare cacciaviti elettrici o avvitatrici a impulso.
- Fare riferimento a Istruzioni per l'installazione per dettagli sul Supporto di montaggio a soffitto per proiettori.
- I numeri di modello degli accessori ordinari e opzionali sono soggetti a modifiche senza preavviso.

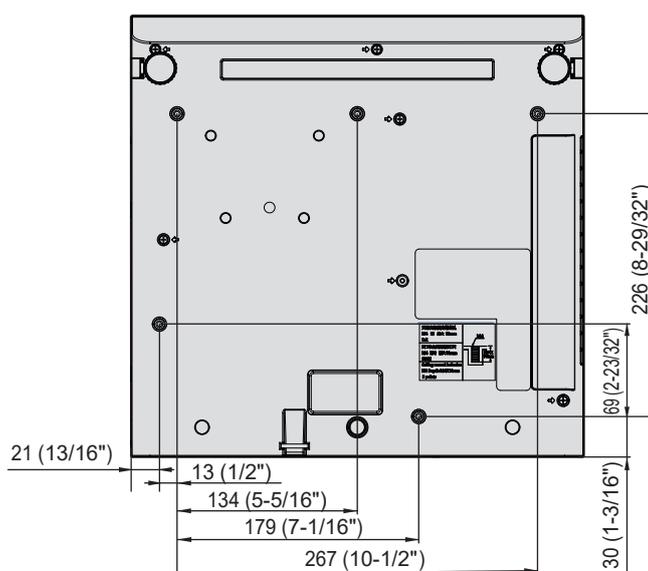
■ Specifiche per i fori delle viti per fissare il proiettore (vista lato inferiore del proiettore)

Unità: mm (pollici)



■ Dimensioni per i fori delle viti per fissare il proiettore (vista lato inferiore del proiettore)

Unità: mm (pollici)



Indice

A			
Accensione del proiettore	35	Menu principale	47
[Accensione rapida]	56	Menu [Regolaz. Colore]	53
Accessori	18	Modalità di installazione	27
Accessori opzionali	19	[Modalità immagine]	53
[Applica]	73	[Modalità stand by]	56
[Aspetto]	51	N	
[Autoregolazione]	60	Navigazione attraverso il menu	46
Avviso importante per la sicurezza!	4	[Nitidezza]	55
B		O	
[Blocco comandi]	58	Operazioni di base usando il	
C		telecomando	40
Caratteristiche del proiettore	11	[Ordinamento]	72
[Closed caption]	57	[Ottimale]	72
Collegamento	30	P	
Collegamento del cavo di		[Posizione H]	50
alimentazione	34	[Posizione menu]	52
[Colore]	54	[Posizione V]	51
Come usare la penna luminosa		Precauzioni per il trasporto	13
interattiva	25	Precauzioni per l'installazione	13
Connessione di rete	80	Precauzioni per l'uso	13
[Contrasto]	53	Precauzioni per l'utilizzo del	
Controllo del volume		supporto da soffitto	110
dell'altoparlante	43	[Progetto modo]	51
[Controllo lampada]	56	Proiezione	37
[Controllo ventola]	56	R	
Corpo del proiettore	21	[Raffreddamento rapido]	57
D		Regolazione dell'immagine	38
[Daylight View]	55	[Regolazione HDMI]	59
[Dimensione H.]	51	[Regolaz. PC auto]	50
Dimensioni	109	[Rete]	70
Dimensioni schermo e raggio di		[Ripeti]	73
azione	28	Risoluzione dei problemi	98
E		[Risparmio energetico]	68
[Effetto di animazione]	72	[Rosso] / [Verde] / [Blu]	54
Effettuare regolazioni e selezioni	35	[Ruota]	72
Elenco dei formati di segnale		S	
compatibili	104	[Schermo test]	69
F		Selezione del segnale di ingresso	37
Funzione Memory Viewer	76	[Sfondo display]	52
Funzione USB Display	78	[Sicurezza]	67
I		[Sincron. fine]	50
Immagazzinamento	16	[Sistema]	52
[Imposta diapositiva]	72	Sostituzione dell'unità	95
Impostazione	27	Sotto-menu	48
Impostazione del numero identificativo		Specifiche	106
sul telecomando	44	Spegnimento del proiettore	36
[Impostazioni di fabbrica]	71	Spia di alimentazione	22, 34, 91
Indicatore di avvertenza	22, 91	[Suono]	58
[Informazioni]	74	T	
Informazioni su Presenter Light	83	Tasti <D.ZOOM +/->	
Inserimento e rimozione delle		Telecomando	20, 43
batterie	24	Tasti <VOLUME +/->	
[Iris]	58	Telecomando	20, 43
L		Tasto <ASPECT>	
[Lingua]	60	Telecomando	20, 41
[Logo]	65	Tasto <AUTO SETUP>	
[Luminosità]	53	Telecomando	20, 40
M		Tasto <AV MUTE>	
Manutenzione/sostituzione	93	Telecomando	20, 42
Menu [Display]	50	Tasto <COMPUTER 1>	
Menu [Espandi]	60	Telecomando	20
Menu [Impostazione]	56	Tasto <DAYLIGHT VIEW>	
Menu [Memory Viewer]	72	Telecomando	20, 44
		Tasto di alimentazione	
		Pannello di controllo	22
		Telecomando	20
		Tasto <ENTER>	
		Telecomando	20
		Tasto <FREEZE>	
		Telecomando	20, 42
		Tasto <IMAGE>	
		Telecomando	20, 43
		Tasto <INFO.>	
		Telecomando	20, 41
		Tasto <INPUT/ENTER>	
		Pannello di controllo	22
		Tasto <KEYSTONE>	
		Pannello di controllo	22
		Telecomando	20, 41
		Tasto <LAMP>	
		Telecomando	20, 42
		Tasto <MENU>	
		Pannello di controllo	22
		Telecomando	20, 46
		Tasto <MUTE>	
		Telecomando	20, 43
		Tasto <P-TIMER>	
		Telecomando	20, 42
		[Telecomando]	71
		Telecomando	20
		[Temp. colore]	54
		Terminale <AC IN>	21
		Terminale <SERIAL IN>	101
		[Timer filtro]	69
		[Tinta]	54
		[Trapezio]	61
		U	
		Unità filtro aria	93
		Unità lampada	95
		Uso del protocollo PLink	100

Smaltimento di vecchie apparecchiature e batterie usate Solo per Unione Europea e Nazioni con sistemi di raccolta e smaltimento



Questi simboli sui prodotti, sull'imballaggio e/o sulle documentazioni o manuali accompagnanti i prodotti indicano che i prodotti elettrici, elettronici e le batterie usate non devono essere smaltiti come rifiuti urbani ma deve essere effettuata una raccolta separata. Per un trattamento adeguato, recupero e riciclaggio di vecchi prodotti e batterie usate vi invitiamo a consegnarli agli appositi punti di raccolta secondo la legislazione vigente nel vostro paese. Con uno smaltimento corretto, contribuirete a salvare importanti risorse e ad evitare i potenziali effetti negativi sulla salute umana e sull'ambiente.

Per ulteriori informazioni su raccolta e riciclaggio, vi invitiamo a contattare il vostro comune. Lo smaltimento non corretto di questi rifiuti potrebbe comportare sanzioni in accordo con la legislazione nazionale.



Note per il simbolo batterie (simbolo sotto)

Questo simbolo può essere usato in combinazione con un simbolo chimico. In questo caso è conforme ai requisiti indicati dalla Direttiva per il prodotto chimico in questione.

Informazioni sullo smaltimento rifiuti in altri Paesi fuori dall'Unione Europea

Questi simboli sono validi solo all'interno dell'Unione Europea.

Se desiderate smaltire questi articoli, vi preghiamo di contattare le autorità locali od il rivenditore ed informarvi sulle modalità per un corretto smaltimento.