

Projetor

PX602UL-WH/PX602UL-BK/ PX602WL-WH/PX602WL-BK

Manual do usuário

- Apple, Mac, Mac OS, iMac e MacBook são marcas comerciais da Apple Inc. registradas nos EUA e em outros países.
- Microsoft, Windows, Windows Vista, Internet Explorer, .NET Framework e PowerPoint são marcas comerciais registradas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.
- MicroSaver é uma marca comercial registrada da Kensington Computer Products Group, uma divisão da ACCO Brands.
- Adobe, Adobe PDF, Adobe Reader e Acrobat são marcas registradas ou marcas comerciais da Adobe Systems Incorporated nos Estados Unidos e/ou em outros países.
- O Virtual Remote Tool usa a biblioteca WinI2C/DDC, © Nicomsoft Ltd.
- Os termos HDMI e HDMI High-Definition Multimedia Interface, e o Logo HDMI são marcas comerciais ou marcas registradas da HDMI Licensing LLC nos Estados Unidos e em outros países.



- DisplayPort e DisplayPort Compliance Logo são marcas comerciais possuídas por Video Electronics Standards Association.



- HDBaseT™ é a marca comercial de HDBaseT Alliance.



- DLP e BrilliantColor são marcas comerciais da Texas Instruments.
- Trademark PJLink é uma marca comercial requerida para direitos de marcas comerciais no Japão, nos Estados Unidos da América e em outros países e áreas.
- Blu-ray é uma marca comercial da Blu-ray Disc Association
- CRESTRON e ROOMVIEW são marcas comerciais registradas da Crestron Electronics, Inc. nos Estados Unidos e em outros países.
- Ethernet é uma marca registrada ou uma marca comercial da Fuji Xerox Co., Ltd.
- Extron e XTP são marcas registradas da RGB Systems, Inc. nos Estados Unidos.
- Outros nomes de produtos e de empresas mencionados neste manual do usuário podem ser marcas comerciais ou marcas registradas de seus respectivos proprietários.
- Licenças da TOPPERS Software

Este produto inclui software distribuído de acordo com a Licença da TOPPERS.

Para mais informações sobre cada software, veja o arquivo “readme.pdf” dentro da pasta “about TOPPERS” no CD fornecido.

OBSERVAÇÕES

- (1) O conteúdo deste manual do usuário não poderá ser reimpresso em partes ou em sua totalidade sem permissão.
- (2) O conteúdo deste manual do usuário está sujeito a alterações sem aviso prévio.
- (3) Embora este manual tenha sido criado com muito cuidado, no caso de qualquer ponto questionável, erros ou omissões, fale conosco.
- (4) Independentemente do artigo (3), a NEC não será responsável por nenhuma reclamação ou outras questões consideradas resultantes do uso do Projetor.

Informações Importantes

Precauções de Segurança

Precauções

Leia este manual cuidadosamente antes de usar o projetor NEC e mantenha o manual em um local de fácil acesso para referência futura.

CUIDADO



Para desligar a energia principal, certifique-se de remover o plugue da tomada. O soquete da tomada deverá ser instalado o mais próximo possível do equipamento e deverá ter acesso fácil.

CUIDADO



PARA EVITAR CHOQUES, NÃO ABRA O GABINETE.
HÁ COMPONENTES DE ALTA TENSÃO NO INTERIOR.
SOLICITE ATENDIMENTO À EQUIPE DE SERVIÇO QUALIFICADA.



Este símbolo acautela o usuário de que voltagem não isolada dentro da unidade pode ser suficiente para causar choque elétrico. Por isso, é perigoso fazer qualquer tipo de contato com qualquer peça dentro da unidade.



Este símbolo alerta o usuário de que informação importante relacionada com a operação e manutenção desta unidade foi fornecida.

As informações deverão ser lidas cuidadosamente para evitar problemas.

AVISO: PARA EVITAR INCÊNDIO OU CHOQUE, NÃO EXPONHA ESTA UNIDADE À CHUVA OU UMIDADE. NÃO USE O PLUGUE DESTA UNIDADE COM EXTENSÕES OU EM TOMADAS A MENOS QUE TODOS OS PINOS POSSAM SER INTEIRAMENTE INSERIDOS.

DOC de Aviso de Conformidade (somente Canadá)

Este aparelho digital Classe A está em conformidade com o ICES-003 do Canadá.

AVISO

Este é um produto Classe A. Em um ambiente doméstico, este produto pode causar interferência de rádio e, neste caso, o usuário deverá tomar as medidas adequadas.

CUIDADO

- A fim de reduzir qualquer interferência com a recepção de rádio e televisão use um cabo com núcleo de ferrite acoplado. O uso de cabos de sinal sem um núcleo de ferrite acoplado pode causar interferência na recepção de rádio e televisão.
- Este equipamento foi testado e mostrou-se compatível com os limites para um dispositivo digital da Classe A, de acordo com a Parte 15 das Normas da FCC. Esses limites destinam-se a fornecer proteção razoável contra interferências nocivas quando o equipamento é operado em um ambiente comercial. Este equipamento gera, usa e pode irradiar energia de radiofrequência e, caso não seja instalado e usado de acordo com o manual de instalação, pode causar interferência nociva às comunicações de rádio. A operação deste equipamento em uma área residencial provavelmente provocará interferência nociva e, neste caso, o usuário deverá corrigir a interferência às suas próprias custas.

Regulamentação de Informações de Ruído de Máquinas – 3. GPSGV,

O valor mais alto da pressão de som é inferior a 70 dB (A) de acordo com a EN ISO 7779.

Descartando seus produtos usados



Na União Européia

A legislação na UE implementada em cada Estado Membro exige que os produtos elétricos e eletrônicos com esta marca (à esquerda) devem ser descartados separadamente do lixo doméstico normal. Isto inclui projectores e os seus acessórios eléctricos. Ao descartar esses produtos, por favor, siga a orientação das autoridades locais e/ou informe-se na loja onde você adquiriu o produto.

Depois de coletar os produtos usados, eles serão reutilizados e reciclados da maneira apropriada. Este esforço ajudará a reduzir ao nível mínimo os resíduos, bem como o impacto negativo para a saúde humana e o ambiente.

A marca nos produtos elétricos e eletrônicos se aplica somente aos Estados Membros da União Europeia.

Fora da União Européia

Se você quiser descartar produtos elétricos e eletrônicos usados, fora da União Européia, entre em contato com as autoridades locais e pergunte sobre a maneira correta de descarte.



Para a União Europeia: A lata com um X implica que as baterias usadas não devem ser colocadas no lixo doméstico geral! Há um sistema de coleta separado para as baterias usadas, permitindo o devido tratamento e reciclagem de acordo com a legislação.

Segundo a diretiva 2006/66/EC da União Europeia, a bateria não pode ser descartada incorretamente. A bateria deve ser separada para a coleta por um serviço local.

AVISO PARA RESIDENTES DA CALIFÓRNIA:

A manipulação dos cabos fornecidos com o produto causará exposição ao chumbo, um elemento químico conhecido no Estado da Califórnia por causar fetos com defeitos congênitos ou outros danos reprodutivos. LAVE AS MÃOS APÓS A MANIPULAÇÃO.

Somente Reino Unido: No Reino Unido, um cabo de alimentação com aprovação BS e plugue moldado possui um fusível preto (cinco Amps) instalado para uso com esse equipamento. Se nenhum cabo de alimentação for fornecido com este equipamento, entre em contato com seu fornecedor.

Questões Importantes de Segurança

Estas instruções de segurança destinam-se a garantir uma vida longa do seu projetor além de evitar incêndio e choque. Leia-as cuidadosamente e preste atenção aos avisos.

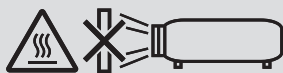


Instalação

- Não coloque o projetor nas seguintes condições:
 - sobre um carrinho, estande ou mesa instáveis.
 - próximo à água, banheiras ou ambientes úmidos.
 - com exposição direta à luz solar, próximo a aquecedores ou a dispositivos com radiação de calor.
 - em ambientes empoeirados, com fumaça ou com vapor.
 - sobre uma folha de papel ou tecido, tapetes ou carpetes.
- Não instale e armazene o projetor sob as condições abaixo. A não observância desta precaução pode causar mau funcionamento.
 - Em campos magnéticos fortes
 - Em ambiente de gás corrosivo
 - Ao ar livre
- Se desejar que o projetor seja instalado no teto:
 - Não tente instalar o projetor por conta própria.
 - O projetor deve ser instalado por técnicos qualificados para garantir a operação apropriada e reduzir o risco de lesões corporais.
 - Além disso, o teto deverá ser resistente o suficiente para suportar o projetor e a instalação deve ser feita de acordo com as normas de construção locais.
 - Por favor, consulte o seu revendedor para obter mais informações.

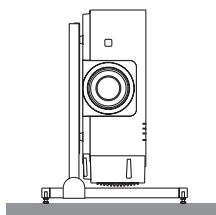
AVISO

- Não posicione nenhum objeto que possa ser facilmente afetado pelo calor na frente da lente do projetor. Fazer isto poderá fazer com que o objeto derreta por causa do calor que é emitido pela saída de luz.



Não use o projetor com inclinação para a esquerda e direita. Isto pode resultar em um mau funcionamento, porém, a instalação* em retrato é possível. Para a instalação de retrato, instale o projetor com a entrada de ventilação voltada para baixo. Observe as precauções para a instalação de retrato.

* É necessário anexar um suporte personalizado e uma capa de proteção (vendidos separadamente) ao projetor. (→ página 136)



⚠ Prevenções Contra Incêndio e Choque ⚠

- Verifique se há ventilação suficiente e se as saídas estão desobstruídas para evitar o acúmulo de calor no interior do seu projetor. Deixe um espaço suficiente entre o seu projetor e uma parede. (→ página vii)
- Não tente tocar na saída de ventilação na parte frontal esquerda (vista da frente), pois ela pode estar aquecida enquanto o projetor estiver ligado e imediatamente depois que ele for desligado. As peças do projetor podem ficar temporariamente aquecidas se ele for desligado com o botão POWER ou se a fonte de corrente alternada for desconectada durante a operação normal do projetor. Tenha cuidado ao levantar o projetor.
- Evite que objetos estranhos, como cliques de papel e pedaços de papel caiam dentro do seu projetor. Não tente recuperar nenhum objeto que possa cair dentro do seu projetor. Não insira nenhum objeto metálico, como arame ou chave de fenda no projetor. Se algo cair dentro do seu projetor, desconecte-o imediatamente e solicite que uma equipe de serviço responsável remova o objeto.
- Não coloque nenhum objeto em cima do projetor.
- Não toque o plugue de alimentação quando houver tempestades. Isso poderá causar choque elétrico ou incêndio.
- O projetor foi criado para operar em uma fonte de alimentação de corrente alternada de 100-240 V e 50/60 Hz. Verifique se a sua fonte de alimentação está em conformidade com esse requisito antes de usar o projetor.
- Não olhe através das lentes quando o projetor estiver ligado. Seus olhos poderão ser seriamente danificados.
- Não olhe para a fonte de luz usando instrumentos óticos (tais como, lentes de aumento e espelhos). Isto pode resultar em incapacidade visual.
- Quando ligar o projetor, certifique-se de que ninguém que esteja dentro do alcance de projeção esteja olhando para a lente.



- Não deixe qualquer item (lentes de aumento, etc.) no caminho da luz do projetor. A luz que está sendo projetada é extensiva, portanto, qualquer tipo de objeto anormal que possa redirecionar a luz proveniente da lente pode causar consequências imprevisíveis, como incêndio ou ferimento aos olhos.
- Não posicione nenhum objeto que possa ser afetado pelo calor na frente das saídas de exaustão do projetor. Fazer isso pode fazer com que o objeto derreta ou queime as suas mãos por causa do calor que é emitido pela saída de ventilação.

- Manipule o cabo de alimentação com cuidado. Cabos de energia danificados ou desgastados podem causar choque elétrico ou incêndio.
 - Não use nenhum cabo de energia a não ser o fornecido com o projetor.
 - Não curve ou puxe excessivamente o cabo de alimentação.
 - Não coloque o cabo de alimentação embaixo do projetor ou de qualquer objeto pesado.
 - Não cubra o cabo de alimentação com outros materiais maleáveis, como tapetes.
 - Não aqueça o cabo de alimentação.
 - Não manipule o plugue de alimentação com mãos úmidas.
- Desligue o projetor, desconecte o cabo de alimentação e solicite que uma equipe de serviço qualificada verifique o projetor nas seguintes condições:
 - Quando o cabo ou plugue de alimentação estiver danificado ou desgastado.
 - Se algum líquido tiver sido derramado no projetor ou se ele tiver sido exposto a chuva ou água.
 - Se o projetor não operar normalmente depois que todas as instruções descritas neste manual do usuário tiverem sido seguidas.
 - Se o projetor tiver caído ou se o gabinete tiver sido danificado.
 - Se o projetor exibir uma alteração distinta no desempenho, indicando necessidade de atendimento.
- Desconecte o cabo de alimentação e todos os outros cabos existentes antes de carregar o projetor.
- Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação antes de limpar o gabinete.
- Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação se o projetor não for usado por um longo período de tempo.
- Quando usar um cabo de rede LAN:
Como medida de segurança, não estabeleça conexões com o conector no cabeamento de dispositivos periféricos que possam conter tensão excessiva.

CUIDADO

- Não coloque seus dedos dentro do para-sol da lente enquanto realiza uma troca de lente. O descumprimento dessa instrução poderá fazer com que seus dedos fiquem presos entre o gabinete e a lente.
- Não use o pé de inclinação para outras finalidades que não sejam as originalmente pretendidas. A má utilização, como usar garras no pé de inclinação ou prendê-lo na parede, pode causar danos ao projetor.
- Não envie o projetor em embalagem maleável por serviço de entrega de encomendas ou transporte de carga. O projetor dentro da embalagem maleável poderá ser danificado.
- Selecione [HIGH] no Modo Ventilador se continuar a usar o projetor por dias consecutivos. (A partir do menu, selecione [CONFIG.] → [OPÇÕES(1)] → [MODO VENTILADOR] → [MODO] → [HIGH].)
- Não transporte o projetor segurando-o pelo parassol da lente. O projetor pode cair e machucar alguém.
- Se uma tampa de segurança (vendida separadamente) for usada, não transporte o projetor por ela. A tampa de segurança pode sair e o projetor pode cair, causando lesões corporais.
- Não desconecte o cabo de alimentação da tomada da parede ou do projetor quando ele estiver com a alimentação ligada. Fazer isso pode causar danos ao terminal AC IN do projetor e (ou) do forçado do cabo de alimentação. Para desligar a fonte de energia CA quando o projetor está ligado, use o interruptor de alimentação principal do projetor, uma fonte de alimentação equipada com um conector ou um fusível.

Cuidado ao manusear a Lente Opcional

Quando enviar o projetor com a lente, remova a lente antes de despachar o projetor. Sempre coloque a tampa da lente contra poeira quando ela não estiver montada no projetor. A lente e o mecanismo de mudança da lente poderão ser danificados devido ao manuseio inadequado durante o transporte.

Não segure a peça da lente quando transportar o projetor.

Fazer isto pode provocar a rotação do anel de foco, resultando na queda acidental do projetor.

Precauções com o Controle Remoto

- Manipule o controle remoto com cuidado.
- Se o controle remoto for molhado, seque-o imediatamente.
- Evite calor e umidade excessivos.
- Não ponha em curto circuito, aqueça ou separe as baterias.
- Não jogue as baterias no fogo.
- Se não for usar o controle remoto por um longo período de tempo, remova as baterias.
- Verifique se a polaridade (+/-) das baterias está alinhada corretamente.
- Não use baterias novas e velhas juntas, nem tipos diferentes de baterias umas com as outras.
- Descarte as baterias usadas de acordo com as normas locais.

Módulo de Luz

1. Um módulo de luz contendo diversos diodos a laser está instalado no projetor como a fonte de luz.
2. Esses diodos de laser estão selados no módulo de luz. Não é necessário nenhuma manutenção ou reparo para a execução do módulo de luz.
3. O usuário final não tem permissão para substituir o módulo de luz.
4. Entre em contato com um distribuidor qualificado para a substituição do módulo de luz e para obter mais informações.

Aviso de Segurança do Laser

- Este produto é classificado como Classe 2 de IEC60825-1 Segunda edição 2007-03. Ele também está de conformidade com os padrões de desempenho 21 CFR 1040.10 e 1040.11 da FDA para produtos a laser, exceto por desvios nos termos do Aviso de Laser nº 50, datado em 24 de junho de 2007. Obedeça as leis e regulamentos do seu país referentes à instalação e gerenciamento do dispositivo.
- O módulo a laser está instalado neste produto. O uso de controles ou ajustes dos procedimentos diferente dos aqui especificados pode resultar em exposição prejudicial à radiação.



NÃO OLHE FIXAMENTE PARA AS LENTES DURANTE O USO.

- As etiquetas de aviso estão na lateral do gabinete.



A etiqueta explicativa dos PRODUTOS A LASER DE CLASSE 2 se encontra no lado direito do corpo do projetor.

Sobre o modo de Alta Altitude

- Defina o [MODO VENTILADOR] como [ALTO] quando usar o projetor em altitudes de aproximadamente 2500 pés/760 metros ou mais altas. O uso do projetor em altitudes de aproximadamente 2500 pés/760 metros ou superiores sem definir como [ALTO] pode causar superaquecimento do projetor e ele poderá ser desligado. Se isso acontecer, espere alguns minutos e ligue o projetor.
- O uso do projetor em altitudes de aproximadamente 2500 pés/760 metros ou superiores pode reduzir a vida dos componentes ópticos, como o módulo da lâmpada.

Sobre os direitos autorais das imagens originais projetadas:

Por favor, observe que, ao usar este projetor com a finalidade de ganho comercial ou de atração da atenção do público em estabelecimentos como cafeterias ou hotéis e ao utilizar a compactação ou expansão da imagem da tela com as funções a seguir, questões sobre a violação de direitos autorais protegidos pela lei de direito autoral podem ser levantadas.

[RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO], [TRAPEZÓIDE], recurso Magnifying (Lupa) e outros recursos similares.

Informações sobre Restrição de Certas Substâncias Perigosas turcas relevantes para o mercado da Turquia

EEE Yonetmeliğine Uygundur.

Precauções com a saúde quando visualizar imagens em 3D

Antes da visualização, certifique-se de ler as precauções de cuidados de saúde que podem ser encontradas neste manual de usuário, incluídas com seus óculos 3D, ou seu conteúdo compatível com 3D, tais como os Discos Blue-ray, vídeo games, jogos de computador e similares.

Para evitar quaisquer sintomas adversos, observe o seguinte:

- Não use óculos 3D para ver qualquer material que não sejam imagens em 3D.
- Mantenha uma distância de 2 m/7 pés, ou mais, entre a tela e o usuário. Visualizar imagens em 3D a uma distância muito curta pode forçar os seus olhos.
- Evite visualizar imagens 3D por um período de tempo prolongado. Faça um intervalo de 15 minutos, ou mais, após cada hora de visualização.
- Se você, ou qualquer membro de sua família, tem um histórico de convulsões, consulte um médico antes de assistir imagens em 3D.
- Se você se sentir mal com náusea, tontura, enjoo, dor de cabeça, fadiga ocular, visão turva, convulsões ou entorpecimento, enquanto assistir imagens em 3D, pare de assisti-las. Se os sintomas ainda persistirem, consulte um médico.
- Assista as imagens 3D bem na frente da tela. Assistir de uma visão em ângulo pode causar fadiga ou tensão ocular.

Função de gerenciamento de energia

A fim de manter baixo o consumo de energia, as seguintes funções de gerenciamento da alimentação (1) e (2) foram definidas quando do embarque na fábrica. Por favor, exiba o menu na tela e altere as configurações (1) e (2) de conformidade com o objetivo de uso do projetor.

1. MODO ESPERA (Predefinição de fábrica: NORMAL)

- Quando [NORMAL] estiver selecionado para [MODO ESPERA], os seguintes conectores e funções não funcionarão:

Conector HDMI OUT, Porta Ethernet/HDBaseT, Porta USB, funções LAN, função de Alerta de Mensagens

(→ página 114)

2. DESLIGAÇÃO AUTOMÁTICA (Predefinição de fábrica: 1 hora)

- Quando [1:00] for selecionado para [DESLIGAÇÃO AUTOMÁTICA], você poderá ativar o projetor para ele desligar automaticamente em 1 hora se não houver nenhum sinal recebido por qualquer entrada ou se nenhuma operação for realizada.

(→ página 115)

Espaço para Instalar o Projetor

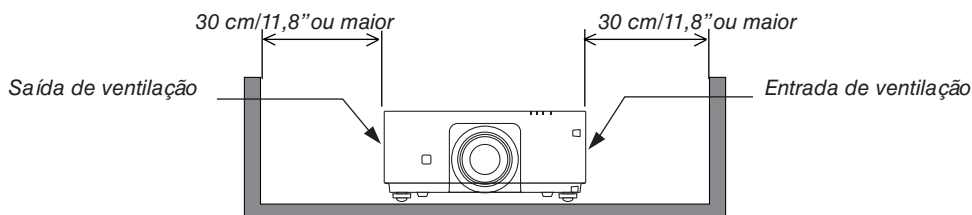
Permita espaço amplo entre o projetor e suas vizinhanças, conforme é mostrado abaixo.

A exaustão de alta temperatura saindo do dispositivo pode ser novamente sugada pelo aparelho.

Evite instalar o projetor num lugar onde o movimento do ar do HVAC seja dirigido para o projetor.

O ar aquecido do HVAC por ser puxado pela fresta da entrada de ventilação do projetor. Se isto acontecer, a temperatura dentro do projetor aumentará demais, fazendo com que o protetor contra superaquecimento automaticamente desligue a energia do projetor.

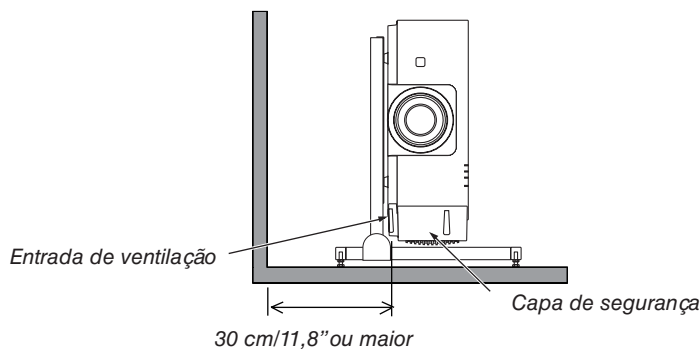
Exemplo 1 – se houver paredes em ambos os lados do projetor.



OBSERVAÇÃO:

O desenho mostra a folga adequada necessária para a frente, traseira e topo do projetor.

Exemplo 2 – no caso de projeção em retrato.



OBSERVAÇÃO:

- O desenho mostra a folga adequada necessária para a frente, traseira e topo do projetor.
- Consulte a página [135](#) para um exemplo de instalação na projeção retrato.

Sumário

Informações Importantes	i
1. Introdução	1
❶ O que há na Caixa?	1
❷ Introdução ao Projetor	2
Parabéns por Sua Aquisição do Projetor	2
Geral	2
Fonte de luz · Brilho	2
Instalação	2
Vídeos	3
Rede	3
Economia de energia	3
Sobre este manual do usuário	4
❸ Nomes das Partes do Projetor	5
Frente/Topo	5
Traseira	6
Controles/Painel Indicador	7
Recursos dos Terminais	8
❹ Nomes das Partes do Controle Remoto	9
Instalação da Pilha	10
Precauções com o Controle Remoto	10
Faixa de Operação do Controle Remoto Sem Fio	11
Usando o Controle Remoto na Operação com Fio	11
2. Projetando uma Imagem (Operação Básica)	12
❶ Fluxo de Projeção de uma Imagem	12
❷ Conectando Seu Computador/Conectando o Cabo de Alimentação	13
❸ Ligando o Projetor	14
Observação sobre a tela Startup (tela do Menu de Seleção do Idioma)	15
❹ Selecionando uma Fonte	16
Selecionando o computador ou a fonte de vídeo	16
❺ Ajustando o Tamanho e a Posição da Imagem	18
Ajustando a posição vertical de uma imagem projetada (Troca de lentes)	19
Foco	21
Zoom	21
Ajustando o Pé de Inclinação	22
❻ Otimizando o Sinal do Computador Automaticamente	23
Ajustando a Imagem com o Autoajuste	23
❼ Desligando o Projetor	24
❽ Após o Uso	25
3. Recursos Convenientes	26
❶ Desligar a luz do projetor (LENS SHUTTER)	26
❷ Desligando a Imagem	26
❸ Desligando o Menu na Tela (Mudo na Tela)	26
❹ Congelando uma Imagem	27
❺ Ampliando uma Imagem	28

6	Alterando o MODO DA LÂMPADA/Verificando o Efeito de Economia de Energia com o MODO DA LÂMPADA [MODO DA LÂMPADA].....	29
	Verificando o Efeito de Economia de Energia [MEDIDOR DE CARBONO].....	31
7	Corrigindo as Distorções do Trapezoide Horizontal e Vertical [ANGULAÇÃO].....	32
8	Evitando o Uso Não Autorizado do Projetor [SEGURANÇA].....	35
9	Projetando vídeos em 3D	38
	Procedimento para assistir vídeos em 3D usando este projetor	38
	Quando os vídeos não puderem ser exibidos em 3D	41
10	Controlando o Projetor com um Navegador HTTP	42
4.	Projeção de Tela Múltipla.....	48
1	Coisas que podem ser feitas usando a projeção de tela múltipla.....	48
	Caso 1. Usando um único projetor para projetar dois tipos de vídeos [PIP/IMAGEM POR IMAGEM]	48
	Caso 2. Usando quatro projetores (resolução: WUXGA) para projetar o vídeo com uma resolução de 2560 × 1600 pixels [LADO A LADO].....	49
	Coisas a serem observadas ao instalar os projetores	51
2	Exibindo Duas Imagens ao Mesmo Tempo	52
	Projetando duas telas	53
	Trocando a exibição principal com a subexibição e vice-versa.....	54
	Restrições	55
3	Exibindo uma Imagem com [COMBINAÇÃO DE LÂMINA]	56
	Definindo a sobreposição das telas de projeção	57
	Ajuste do Nível de Preto.....	60
5.	Usando o Menu na Tela	62
1	Usando os Menus.....	62
2	Elementos do Menu.....	63
3	Lista dos Itens de Menu	64
4	Descrições e Funções do Menu [ENTRADA]	70
	HDMI.....	70
	DisplayPort.....	70
	BNC	70
	(VC) BNC	70
	BNC (Y/C).....	70
	COMPUTADOR	70
	HDBaseT	70
	SLOT.....	70
	LISTA DE ENTRADAS.....	70
	PDR. TESTE	70
5	Descrições e Funções do Menu [AJUSTAR]	74
	[IMAGEM]	74
	[OPÇÕES IMAGEM]	78
	[VÍDEO].....	82
	[DEFINIÇÕES 3D]	84
6	Descrições e Funções do Menu [EXIB.].....	85
	[PIP/IMAGEM POR IMAGEM]	85
	[CORREÇÃO GEOMÉTRICA]	87
	[COMBINAÇÃO DE LÂMINA]	91

[TELA MÚLTIPLA].....	92
7 Descrições e Funções do Menu [CONFIG.]	94
[MENU]	94
[INSTALAÇÃO]	96
[CONTROLE]	99
[DEFINIÇÕES DE REDE]	107
[OPÇÕES DA FONTE]	112
[OPÇÕES DE ENERGIA]	114
Voltando ao Padrão de Fábrica [REINI.]	116
8 Funções e Descrições do Menu [INFO.].....	117
[TEMPO DE USO]	117
[FONTE (1)]	117
[FONTE (2)]	118
[FONTE (3)]	118
[FONTE (4)]	118
[REDE COM FIOS]	119
[VERSION(1)]	119
[OUTROS].....	119
[HDBaseT]	120
 6. Conectando Outro Equipamento	121
1 Montando uma lente (vendida separadamente)	121
Nomes das Partes do Suporte da Lente	121
Montando a lente	122
Removendo a lente	124
2 Fazendo Conexões.....	125
Conexão com sinal RGB analógico	125
Conexão com sinal RGB digital	126
Conectando um Monitor Externo	129
Conectando Seu Aparelho Blu-ray ou Outro Equipamento AV	130
Conectando a Entrada do Componente.....	131
Conectando a entrada HDMI	132
Conectando uma Rede com Fios.....	133
Conectando um dispositivo de transmissão HDBaseT (vendido comercialmente)	134
Projeção em retrato (orientação vertical)	135
Empilhando os projetores	138
 7. Manutenção	141
1 Limpeza das Lentes	141
2 Limpeza do Gabinete	141
 8. Supportware do Usuário	142
1 Ambiente Operacional do Software Incluído no CD-ROM	142
Nomes e Recursos dos Pacotes de Programas de Software.....	142
Serviço de download	142
Ambiente Operacional	142
2 Instalando o Programa de Software	143
Instalação do software do Windows.....	143
3 Operando o Projetor Via Rede (Virtual Remote Tool)	146

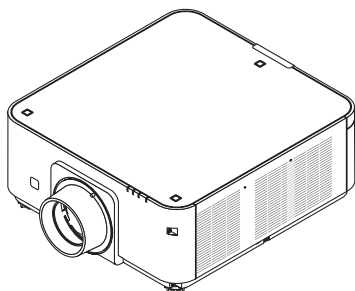
Conecte o projetor a uma rede.....	147
④ Controlando o Projetor em uma rede (PC Control Utility Pro 4/Pro 5)	149
9. Apêndice	153
① Distância de projeção e tamanho da tela	153
Tipos de lentes e distância da projeção.....	153
Tabelas de tamanhos das telas e dimensões	155
Alcance da troca das lentes.....	156
② Montando a Placa Opcional (vendida separadamente).....	157
③ Lista de Sinais de Entrada Compatíveis.....	159
④ Especificações.....	162
⑤ Dimensões do Gabinete	165
⑥ Atribuição dos pinos e nomes do sinal dos conectores principais.....	166
⑦ Solução de Problemas.....	168
Mensagens do Indicador.....	168
Problemas Comuns e Soluções	170
Se não houver nenhuma imagem ou se a imagem não for exibida corretamente.....	172
⑧ Códigos de Controle do PC e Conexão de Cabos	173
⑨ Lista de Verificação de Solução de Problemas.....	174

1. Introdução

1 O que há na Caixa?

Confira se a caixa contém tudo o que está listado. Se faltar alguma coisa, entre em contato com o revendedor. Guarde a caixa e a embalagem originais para o caso de precisar despachar o seu projetor.

Projetor

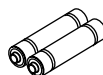


Tampa de poeira para a lente

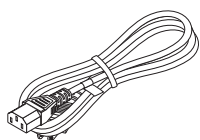
* O projetor é enviado sem a lente.
Para ver os tipos de lente e as distâncias de projeção, consulte a página 153.



Controle remoto
(7N901041)



Pilhas alcalinas AA (x2)

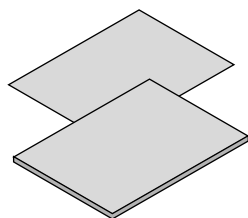


Cabo de alimentação
(EUA: 79TG0251)
(UE: 79TG0261)

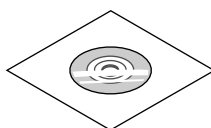


3 Suportes de empilhamento (79TG0291)

Ao empilhar os projetores (empilhamento duplo), o pé de inclinação do projetor superior será colocado em um desses suportes de empilhamento. (→ página 139)



- Informações Importantes (7N8N5113)
- Guia de Configuração Rápido (7N8N5132)
- Adesivo de Segurança (Use este adesivo quando uma senha de segurança estiver definida.)



CD-ROM do Projetor NEC
Manual do usuário (PDF) e
software utilitário
(7N952063)

Somente para a América do Norte
Garantia limitada

Para clientes na Europa:

Em nosso site Web, você encontrará
nossa Política de Garantia válida
atual:

www.nec-display-solutions.com

② Introdução ao Projetor

Esta seção apresenta seu novo projetor e descreve os recursos e os controles.

Parabéns por Sua Aquisição do Projetor

Este projetor é um dos melhores disponíveis no mercado atualmente. O projetor permite que você projete imagens precisas de até 500 polegadas (medidas diagonalmente) a partir de seu PC ou computador Mac (desktop ou notebook), aparelho de vídeo, aparelho Blu-ray ou câmera de documentos.

Você pode usar o projetor sobre uma mesa ou carrinho, para projetar imagens por trás da tela e montá-lo permanentemente no teto*1. O controle remoto pode ser usado sem fio.

*1 Não tente montar o projetor no teto por conta própria.

O projetor deve ser instalado por técnicos qualificados para garantir a operação apropriada e reduzir o risco de lesões corporais.

Além disso, o teto deve ser resistente o suficiente para suportar o projetor e a instalação deve ser feita de acordo com as normas de construção locais. Consulte seu revendedor para obter mais informações.

Geral

• Projetor DLP de chip único com alta resolução e alto brilho

Nome do modelo	Painel DMD	Resolução	Relação de apresentação
PX602UL-WH/PX602UL-BK	tipo 0.67	1.920 × 1.200 pixels	16:10
PX602WL-WH/PX602WL-BK	tipo 0.65	1.280 × 800 pixels	16:10

Fonte de luz • Brilho

• Um diodo a laser de longa duração está instalado no módulo de luz

O produto pode ser operado a baixo custo já que a fonte de luz laser, pode ser usada por um longo período de tempo sem que sejam necessárias substituição ou manutenção.

• O brilho pode ser ajustado dentro de amplo espectro

Ao contrário de luzes comuns, o brilho pode ser ajustado de 20 a 100% em incrementos de 1%.

• Modo[BRILHO CONSTANTE]

O brilho normalmente diminui com o uso, mas selecionando o modo [BRILHO CONSTANTE], sensores dentro do projetor automaticamente detectam e ajustam a saída, mantendo portanto brilho constante durante a vida útil do respectivo módulo.

No entanto, se a saída do brilho estiver ajustada para o máximo, o brilho diminuirá com o uso.

Instalação

• Lentes opcionais de grande alcance selecionáveis em conformidade com o local da instalação

Este projetor aceita 4 tipos, porém o PX602UL-WH e o PX602UL-BK aceitam 3 tipos de lentes opcionais, oferecendo uma seleção de lentes adaptáveis a vários locais de instalação e métodos de projeção.

Além disso, as lentes podem ser montadas e removidas com um toque.

Observe que nenhuma lente está montada no momento do envio da fábrica. Adquira separadamente as lentes opcionais.

• Projeção em retrato sem inclinação

Este projetor pode ser instalado em qualquer ângulo em um alcance vertical de 360°.

Ele também pode girar a imagem em 90° na orientação retrato.

Este projetor não pode ser instalado com uma inclinação para a direita ou a esquerda, exceto a projeção em retrato.

• Empilhamento duplo para uma projeção da saída com alta luz

Empilhando 2 projetores, é possível ter um brilho aumentado em uma grande tela.

- **Controle da lente avançado para um ajuste rápido e fácil**

Usando os botões no projetor ou no controle remoto, o zoom, foco e posição (mudança da lente) podem ser ajustados.

Vídeos

- **Ampla gama de conectores de entrada/saída (HDMI, DisplayPort, BNC, HDBaseT etc.) e alto-falante mono embutido**

O projetor está equipado com vários conectores de entrada/saída: HDMI, DisplayPort, BNC (5 núcleos), computador (analógico), HDBaseT etc.

Os conectores HDMI de entrada/saída do projetor e o conector de entrada DisplayPort suportam o HDCP.

HDBaseT, promovida e desenvolvida pela HDBaseT Alliance, é uma tecnologia de conectividade comercial e eletrônica para o consumidor (CE).

- **Slot da placa opcional**

Este projetor tem um slot para placas opcionais (vendidas separadamente).

- **Exibição simultânea de 2 imagens (PIP/IMAGEM POR IMAGEM)**

Duas imagens podem ser projetadas simultaneamente com um único projetor.

Há dois tipos de layouts para as duas imagens: “imagem em imagem” (PIP), na qual a subimagem é exibida sobre a imagem principal, e a “imagem por imagem” (IMAGEM POR IMAGEM), na qual a imagem principal e as subimagens são exibidas uma próxima da outra.

- **Projeção de tela múltipla usando vários projetores**

Este projetor é equipado com terminais múltiplos de entrada e saída HDMI que podem conectar múltiplos projetores numa corrente daisy. Uma imagem de alta qualidade é obtida dividindo e projetando vídeos de alta resolução entre os vários projetores.

Além disso, os limites das telas são suavizados usando a função combinação de lâmina.

- **Suporta o formato 3D HDMI**

Este projetor pode ser usado para assistir vídeos em 3D usando óculos 3D do tipo obturador ativo e emissores 3D comercialmente disponíveis que suportam o Xpand 3D.

Rede

- **Software utilitário conveniente (Supportware para Usuário) fornecido como padrão**

Os três softwares utilitários armazenados do CD-ROM do projetor NEC (Virtual Remote Tool, PC Control Utility Pro 4 (para Windows) e PC Control Utility Pro 5 (para Mac OS) podem ser usados.

- **Compatível com o CRESTRON ROOMVIEW**

Este projetor suporta o CRESTRON ROOMVIEW, permitindo que diversos dispositivos conectados à rede sejam gerenciados a partir de um computador ou controlador.

Economia de energia

- **Projeto de economia de energia com um consumo de alimentação em espera de 0,5 watts**

Quando o modo de espera do menu na tela está definido para “NORMAL”, o consumo da alimentação no modo de espera é de 0,5 watts.

- **“MODULO DA LÂMPADA” para baixo consumo de energia e tela “Medidor de Carbono”**

O projetor está equipado com o “MODULO DA LÂMPADA” para reduzir o consumo na alimentação durante o uso. E mais, o efeito de economia na alimentação, quando o MODULO DA LÂMPADA está definido, é convertido na quantidade de reduções de emissões de CO₂ e isto é indicado na mensagem de confirmação exibida quando a alimentação é desligada e na “Informação” no menu da tela (MEDIDOR DE CARBONO).

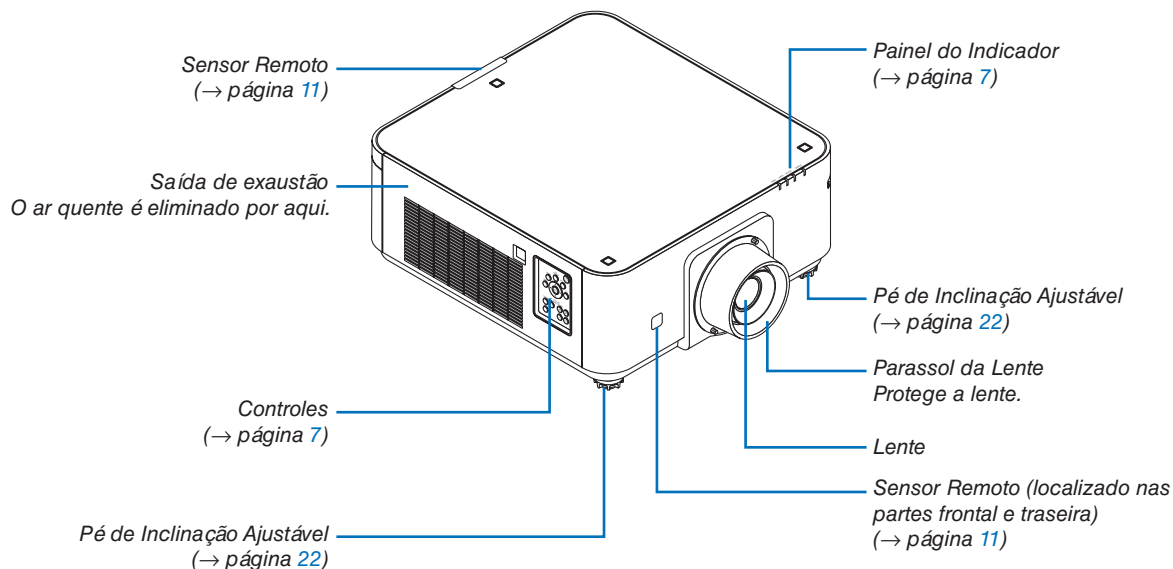
Sobre este manual do usuário

A melhor forma de iniciar é usar o seu tempo para fazer tudo direito desde a primeira vez. Dedique alguns minutos agora para rever o manual do usuário. Essa prática pode economizar seu tempo posteriormente. No início de cada seção do manual, você encontrará uma visão geral. Se a seção não for aplicável, pule-a.

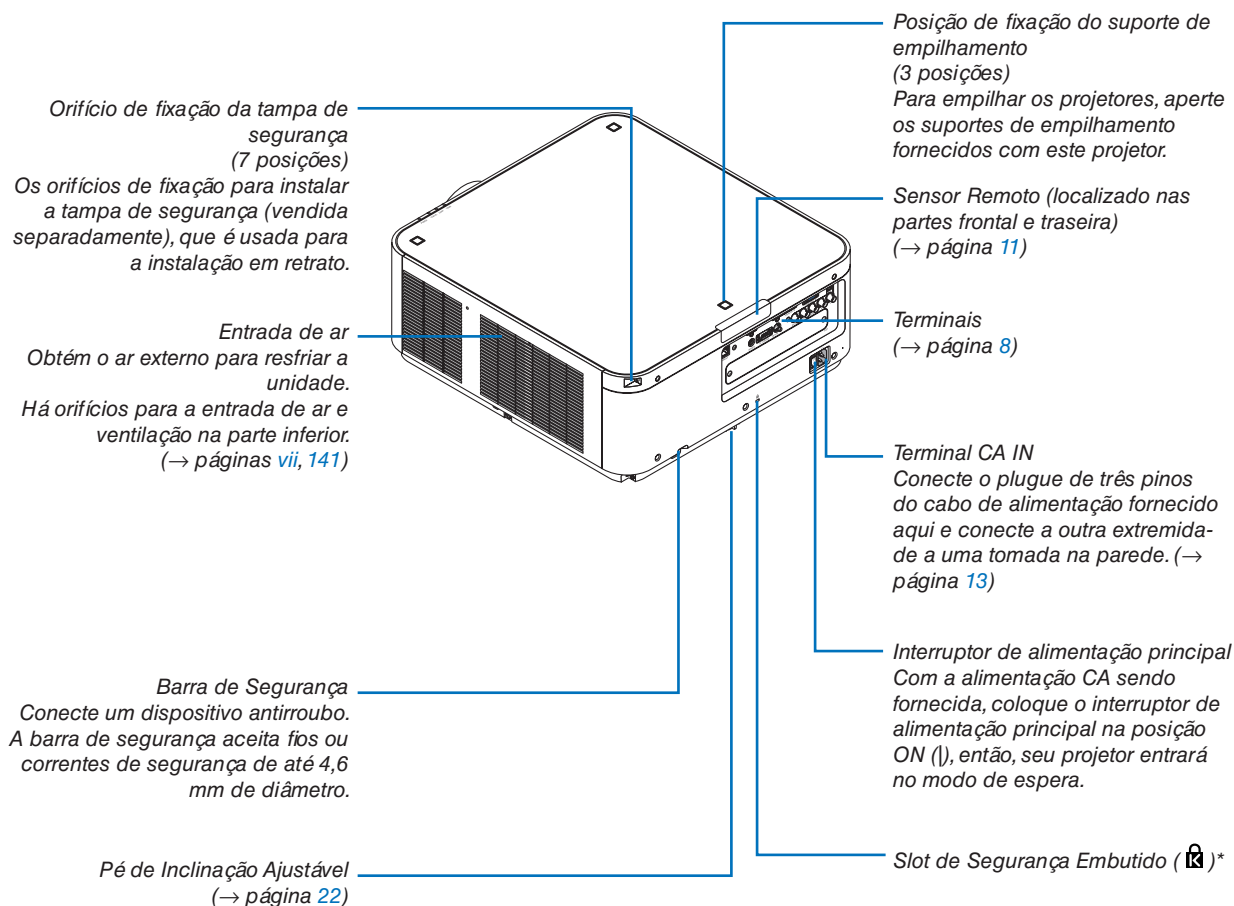
③ Nomes das Partes do Projetor

Frente/Topo

A lente é vendida separadamente. A descrição abaixo é para quando a lente NP35ZL está montada.

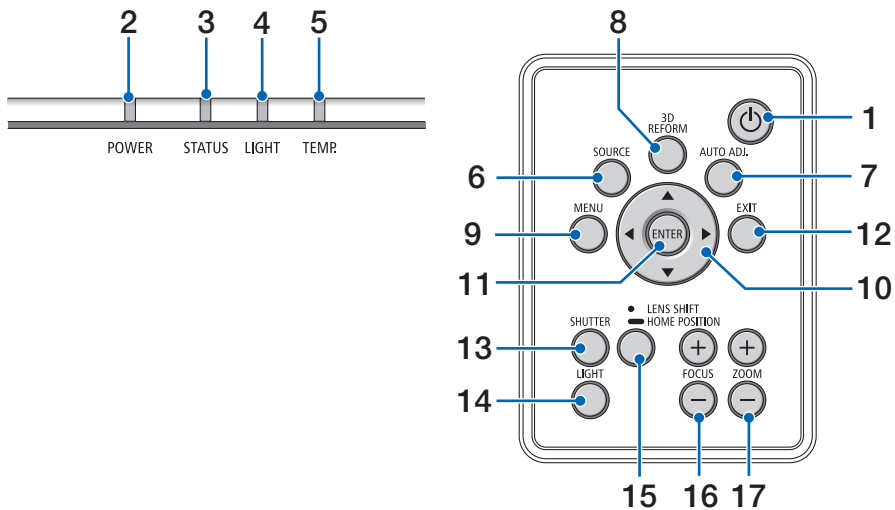


Traseira



* Este slot de segurança é compatível com o MicroSaver® Security System.

Controles/Painel Indicador



1. Botão (POWER)

(→ páginas 14, 24)

2. Indicador POWER

(→ páginas 14, 15, 24, 168)

3. Indicador STATUS

(→ página 168)

4. Indicador LIGHT

(→ páginas 29, 169)

5. Indicador TEMP.

(→ página 169)

6. Botão SOURCE

(→ página 16)

7. Botão AUTO ADJ.

(→ página 23)

8. Botão 3D REFORM

(→ página 32)

9. Botão MENU

(→ página 62)

10. Botão ▲▼◀▶

(→ página 62)

11. Botão ENTER

(→ página 62)

12. Botão EXIT

(→ página 62)

13. Botão SHUTTER

(→ página 26)

14. Botão LIGHT

(→ página 29)

15. Botão LENS SHIFT/HOME POSITION

(→ página 19, 26, 124, 156)

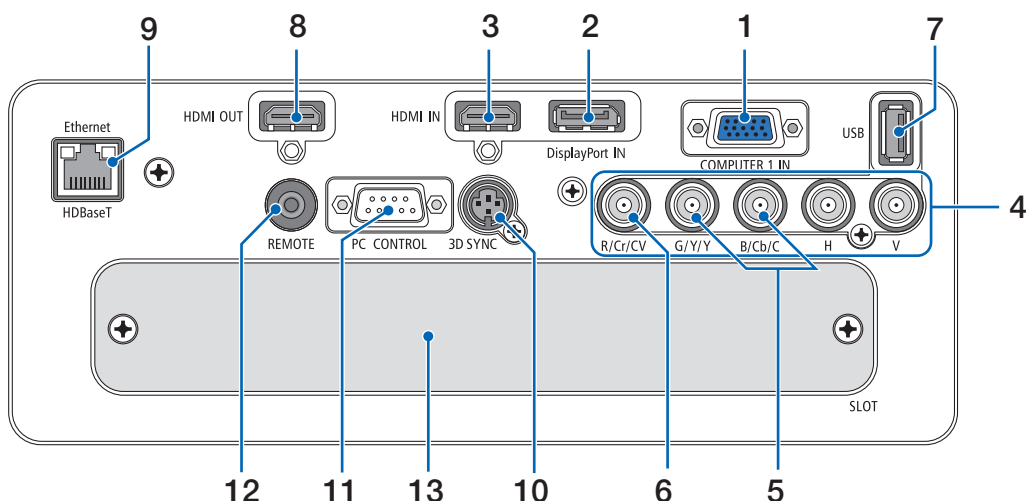
16. Botão FOCUS +/-

(→ página 21)

17. Botão ZOOM +/-

(→ página 21)

Recursos dos Terminais



1. **COMPUTER 1 IN/Conector do Componente de Entrada (Mini D-Sub de 15 Pinos)**
(→ páginas 13, 125, 131, 166)
2. **Conector DisplayPort IN (DisplayPort de 20 Pinos)**
(→ páginas 126, 166)
3. **Conector HDMI IN (Tipo A)**
(→ páginas 126, 128, 132, 166)
4. **Entrada BNC [R/Cr/CV, G/Y/Y, B/Cb/C, H, V] Conectores (BNC x 5)**
(→ páginas 125, 130)
5. **BNC (Y/C) Conector de Entrada (BNC x 2)**
(→ página 130)
6. **(VC) BNC Conector de Entrada (BNC x 1)**
(→ página 130)
7. **Porta USB (Tipo A)**
(→ página 167)
(Para futura expansão. Esta porta permite uma fonte de alimentação.)
8. **Conector HDMI OUT (Tipo A)**
(→ página 129)
9. **Porta Ethernet/HDBaseT (RJ-45)**
(→ páginas 133, 134, 167)
10. **Conector 3D SYNC (Mini DIN de 3 Pinos)**
(→ página 40)
11. **Porta PC CONTROL (D-Sub de 9 Pinos)**
(→ página 167, 173)
Use esta porta para conectar um PC ou um sistema de controle. Permite que você controle o projetor usando um protocolo de comunicação serial. Se você estiver

desenvolvendo seu próprio programa, os códigos típicos de controle do PC estão na página 173.

12. Conector REMOTE (Estéreo Mini)

Use esta tomada para o controle remoto com fio do projetor usando um cabo remoto disponível comercialmente com um miniplugue estéreo Ø3.5 (sem resistência).

Conecte o projetor e o controle remoto fornecido usando um cabo de controle remoto com fio disponível comercialmente.

(→ página 11)

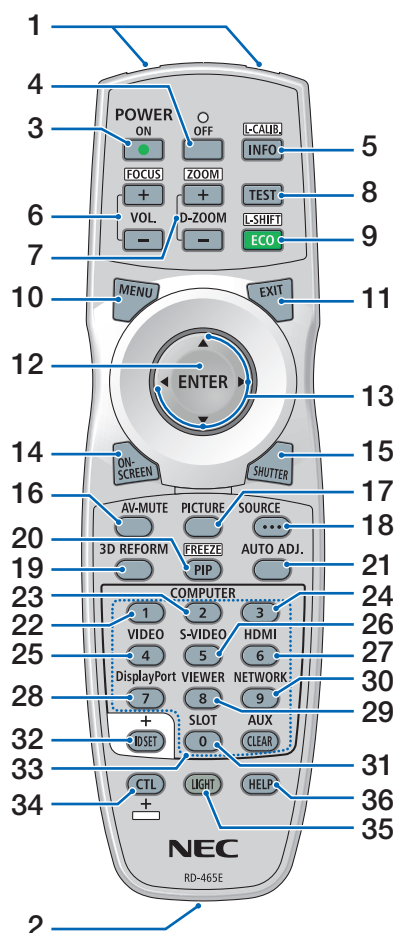
OBSERVAÇÃO:

- Quando um cabo de controle remoto é ligado ao conector REMOTE, as operações do controle remoto em infravermelho não podem ser realizadas.
- A alimentação não pode ser fornecida a partir do conector REMOTE para o controle remoto.
- Quando [HDBaseT] estiver selecionado no [SENSOR REMOTO] e o projetor estiver conectado a um dispositivo de transmissão comercialmente disponível compatível com HDBaseT, as operações com controle remoto em infravermelho não poderão ser realizadas se a transmissão dos sinais do controle remoto foi configurada no dispositivo de transmissão. Entretanto, o controle remoto usando raios infravermelhos poderá ser executado quando a fonte de alimentação do dispositivo de transmissão estiver desligada.

13. SLOT

(→ página 157)

4 Nomes das Partes do Controle Remoto

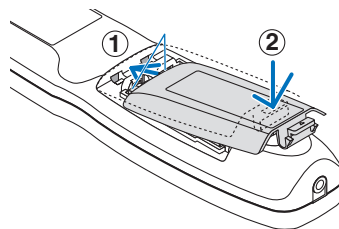
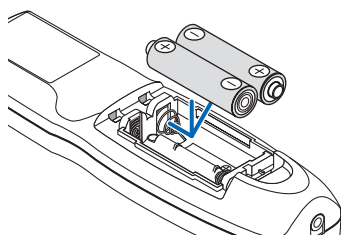
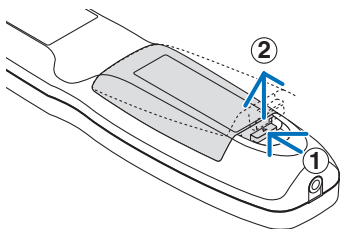


1. **Transmissor de Infravermelho**
(→ página 11)
2. **Tomada Remota**
Conecte um cabo remoto disponível comercialmente aqui para a operação com fio. (→ página 11)
3. **Botão POWER ON**
(→ página 14)
4. **Botão POWER OFF**
(→ página 24)
5. **INFO/L-CALIB. Botão**
Exiba a tela [FONTE(1)] no menu da tela.
(→ página 117)
6. **Botões VOL./FOCUS +/-**
(→ página 21)
7. **Botões D-ZOOM/ZOOM +/-**
(→ página 28)
8. **Botão TEST**
(→ página 70)
9. **Botão ECO/L-SHIFT**
(→ página 20, 29)
10. **Botão MENU**
(→ página 62)
11. **Botão EXIT**
(→ página 62)
12. **Botão ENTER**
(→ página 62)
13. **Botão ▲▼◀▶**
(→ página 62)
14. **Botão ON-SCREEN**
(→ página 26)
15. **Botão SHUTTER**
(→ página 26)
16. **Botão AV-MUTE**
(→ página 26)
17. **Botão PICTURE**
(→ páginas 74, 76)
18. **Botão SOURCE**
(→ página 16)
19. **Botão 3D REFORM**
(→ página 32)
20. **Botão PIP/FREEZE**
(→ páginas 27, 53)
21. **AUTO ADJ. Botão**
(→ página 23)
- 22, 23, 24. **Botão COMPUTER 1/2/3**
(→ página 16)
25. **Botão VIDEO**
(→ página 16)
26. **Botão S-VIDEO**
(→ página 16)
27. **Botão HDMI**
(→ página 16)
28. **Botão DisplayPort**
(→ página 16)
29. **Botão VIEWER**
(O botão VIEWER não funcionará nesta série de projetores.)
30. **Botão NETWORK**
(→ página 16)
31. **Botão SLOT**
(→ página 158)
32. **Botão ID SET**
(→ página 105)
33. **Botões Numéricos (0 a 9/CLEAR)**
(→ página 105)
34. **Botão CTL**
Este botão é usado junto com outros botões, parecido com uma tecla CTRL em um computador.
35. **Botão LIGHT**
Este botão é usado para ligar a luz de fundo para os botões do controle remoto.
A luz de fundo desligará se nenhuma operação com botão for feita por 10 segundos.
36. **Botão HELP**
(→ página 117)

Instalação da Pilha

1. Pressione a trava e remova a tampa da pilha.
2. Instale novas pilhas (AA). Verifique se a polaridade (+/-) das pilhas está alinhada corretamente.
3. Recoloque a tampa sobre as pilhas até encaixá-la.

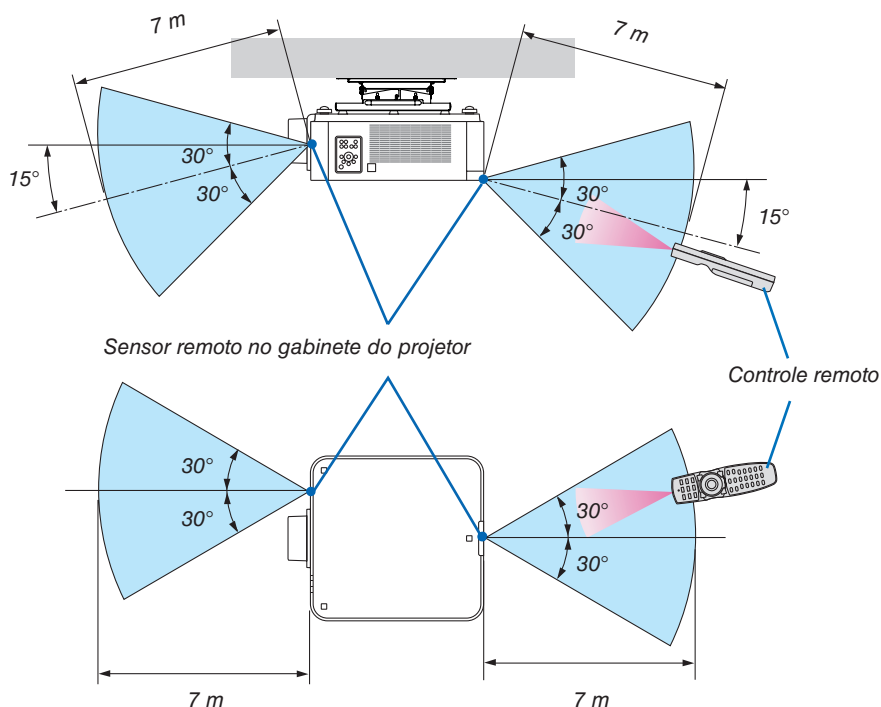
OBSERVAÇÃO: Não misture vários tipos de pilhas ou pilhas novas e antigas.



Precauções com o Controle Remoto

- Manipule o controle remoto com cuidado.
- Se o controle remoto for molhado, seque-o imediatamente.
- Evite calor e umidade excessivos.
- Não ponha em curto-circuito, aqueça ou desmonte as pilhas.
- Não jogue as pilhas no fogo.
- Se não for usar o controle remoto por um longo período de tempo, remova as pilhas.
- Verifique se a polaridade (+/-) das pilhas está alinhada corretamente.
- Não use pilhas novas e velhas juntas, nem tipos diferentes de pilhas umas com as outras.
- Descarte as pilhas usadas de acordo com as normas locais.

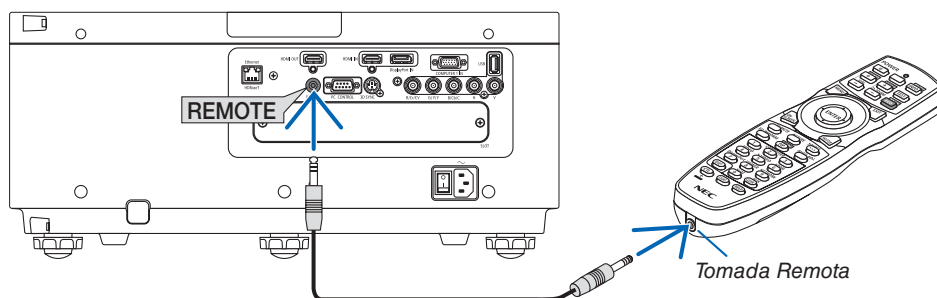
Faixa de Operação do Controle Remoto Sem Fio



- O sinal infravermelho opera por linha de visão até uma distância acima de alguns metros, em um ângulo de 60 graus do sensor remoto no gabinete do projetor.
- O projetor não responderá se houver objetos entre o controle remoto e o sensor, ou se uma luz forte chegar ao sensor. As pilhas fracas também impedirão o controle remoto de operar o projetor corretamente.

Usando o Controle Remoto na Operação com Fio

Conecte uma extremidade do cabo remoto ao terminal REMOTE e a outra extremidade à tomada remota no controle remoto.



OBSERVAÇÃO:

- Quando um cabo remoto é inserido na tomada REMOTE, o controle remoto não funciona para a comunicação sem fio em infravermelho.
- A alimentação não será fornecida ao controle remoto pelo projetor via tomada REMOTE. A pilha é necessária quando o controle remoto é usado na operação com fio.

2. Projetando uma Imagem (Operação Básica)

Esta seção descreve como ligar o projetor e projetar uma imagem na tela.

① Fluxo de Projeção de uma Imagem

Etapa 1

- Conectando seu computador/Conectando o cabo de alimentação (→ página 13)



Etapa 2

- Ligando o projetor (→ página 14)



Etapa 3

- Selecionando uma fonte (→ página 16)



Etapa 4

- Ajustando o tamanho e a posição da imagem (→ página 18)
- Corrigindo a distorção do trapezoide [ANGULAÇÃO] (→ página 32)



Etapa 5

- Ajustando uma imagem
 - Otimizando o sinal de um computador automaticamente (→ página 23)



Etapa 6

- Fazendo uma apresentação



Etapa 7

- Desligando o projetor (→ página 24)



Etapa 8

- Após o uso (→ página 25)

② Conectando Seu Computador/Conectando o Cabo de Alimentação

1. Conecte seu computador ao projetor.

Esta seção mostrará uma conexão básica com um computador. Para obter informações sobre outras conexões, consulte “(2) Fazendo Conexões”, na página 125.

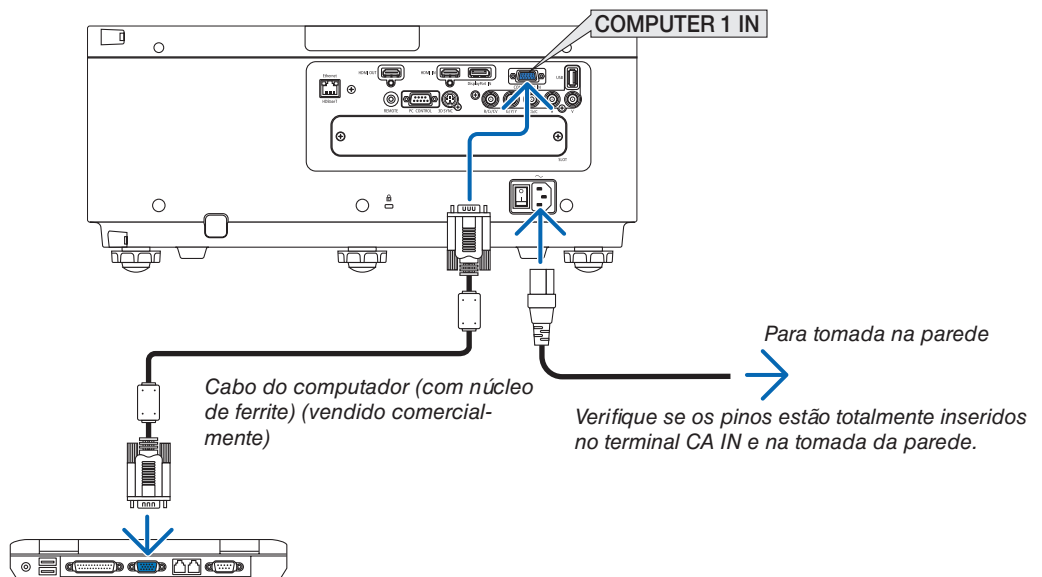
Conecte o terminal de saída de exibição (mini D-sub de 15 pinos) no computador ao terminal COMPUTER 1 IN no projetor com um cabo de computador disponível comercialmente (com núcleo de ferrite), depois, gire os botões dos conectores para fixá-los bem.

2. Conecte o cabo de alimentação fornecido ao projetor.

Primeiramente, conecte o plugue de três pinos do cabo de alimentação fornecido ao terminal CA IN do projetor, em seguida, conecte o outro plugue do cabo de alimentação fornecido à tomada na parede.

Informações importantes:

- Ao conectar ou desconectar o cabo de alimentação fornecido, verifique se o interruptor de alimentação principal está na posição desligado [O]. Se isto não for feito, você poderá danificar o projetor.



CUIDADO:

As peças do projetor podem ficar temporariamente aquecidas se ele for desligado com o botão POWER ou se a fonte alimentação CA for desconectada durante a operação normal do projetor. Tenha cuidado ao levantar o projetor.

3 Ligando o Projetor

OBSERVAÇÃO:

- O projetor tem dois interruptores de alimentação: Um interruptor de alimentação principal e um botão POWER (POWER ON e OFF no controle remoto)

• Ligando o projetor:

1. Pressione o interruptor de alimentação principal para a posição ON (I).

O projetor entrará no modo espera.

2. Pressione o botão POWER.

O projetor ficará pronto para o uso.

• Desligando o projetor:

1. Pressione o botão POWER.

A mensagem de confirmação será exibida.

2. Pressione novamente o botão POWER.

O projetor entrará no modo espera.

3. Pressione o interruptor de alimentação principal para a posição OFF (O).

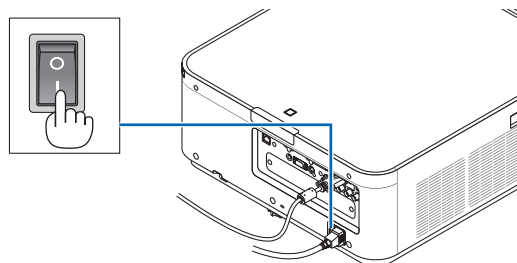
O projetor será desligado.

1. Pressione o interruptor de alimentação principal para a posição ON (I).

O indicador POWER acenderá com uma luz vermelha.*

* Isto indica que o modo ESPERA está na definição [NORMAL].

(→ página 114, 168)



⚠ AVISO

O projetor produz uma luz forte. Ao ligar a alimentação, verifique se alguém, dentro do alcance da projeção, está olhando para a lente.

OBSERVAÇÃO:

- A configuração [MODOS ESPERA] será desativada e o projetor entrará no modo de suspensão quando o serviço de rede for utilizado ou o projetor receber o sinal HDBaseT. No modo de suspensão, as ventoinhas no projetor giram para proteger as peças interiores. Consulte a página 114 para ler sobre o modo de suspensão.

2. Pressione o botão (POWER) no gabinete do projetor ou o botão POWER ON do controle remoto.

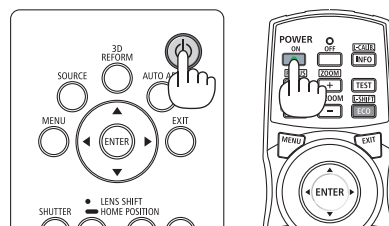
O indicador POWER vai de uma luz vermelha constante a uma luz azul que pisca, e a imagem é projetada na tela.

DICA:

- Quando a mensagem “O PROJETO R ESTÁ BLOQUEADO! INSIRA SUA SENHA.” é exibida, significa que o recurso [SEGURANÇA] está ativado. (→ página 35)

Depois de ligar o projetor, verifique se a fonte do computador ou do vídeo está ligada.

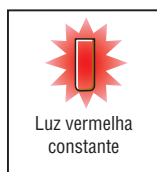
OBSERVAÇÃO: A tela azul (fundo [AZUL]) é exibida quando nenhum sinal está entrando (segundo as definições do menu padrão de fábrica).



Espera

Piscando

Alimentação Ligada



(→ página 168)

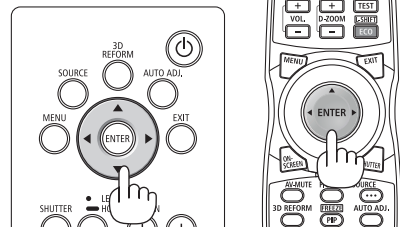
2. Projecting an Image (Basic Operation)

Observação sobre a tela Startup (tela do Menu de Seleção do Idioma)

Quando você ligar o projetor pela primeira vez, será exibido o menu Startup (Inicializar). Esse menu é sua oportunidade de selecionar um dos 29 idiomas do menu.

Para selecionar um idioma do menu, siga estas etapas:

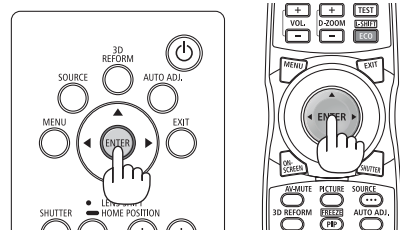
1. Use o botão ▲, ▼, ◀ ou ▶ para selecionar um dos 29 idiomas no menu.



2. Pressione o botão ENTER para executar a seleção.

Depois disso, você poderá prosseguir com a operação do menu.

Se quiser, poderá selecionar o idioma do menu mais tarde. (→ [IDIOMA] nas páginas 66 e 94)



OBSERVAÇÃO:

- Se uma das situações abaixo ocorrer, o projetor não será ligado.
 - Se a temperatura interna do projetor estiver alta demais, ele detectará essa alta temperatura anormal. Nessa situação, o projetor não ligará para proteger o sistema interno. Se isso ocorrer, aguarde o esfriamento dos componentes internos do projetor.
 - Se o indicador de STATUS acender uma luz laranja com o botão de alimentação pressionado, isso significa que [BLOQ. PAINEL CONTROLE] está ativado. Cancele o bloqueio desligando-o. (→ página 104)
- Enquanto o indicador POWER estiver piscando com uma luz azul em ciclos curtos, a alimentação não pode ser desligada com o botão de alimentação. (Enquanto o indicador POWER estiver piscando em azul em ciclos longos, o TEMPORIZ. P/ DESLIGAR estará funcionando e será possível desligar a alimentação.)

4 Selecionando uma Fonte

Selecionando o computador ou a fonte de vídeo

OBSERVAÇÃO: Ligue o equipamento da fonte de vídeo ou o computador conectado ao projetor.

Detectando o Sinal Automaticamente

Pressione o botão SOURCE por 1 segundo ou mais. O projetor procurará a fonte de entrada disponível e irá exibi-la. A fonte de entrada mudará da seguinte maneira:

HDMI → DisplayPort → BNC → (VC) BNC → BNC (Y/C) → COMPUTADOR → HDBaseT → SLOT → ...

- Pressione rapidamente para exibir a tela [INPUT].



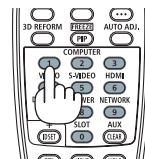
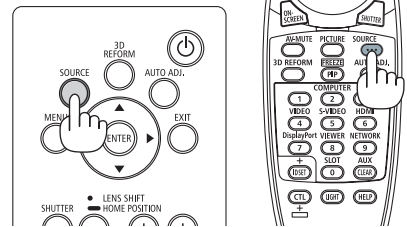
Pressione os botões ▼/▲ para coincidir com o terminal de entrada de destino, depois, pressione o botão ENTER para trocar a entrada. Para apagar a exibição do menu na tela [ENTRADA], pressione o botão MENU ou EXIT.

DICA: Se não houver sinal de entrada, a entrada será ignorada.

Usando o Controle Remoto

Pressione qualquer um dos botões HDMI, DisplayPort, COMPUTER 2, VIDEO, S-VIDEO, COMPUTER 1, NETWORK ou SLOT.

- O botão COMPUTER 2 seleciona o terminal de entrada BNC.
- O botão VIDEO seleciona o terminal de entrada (VC) BNC (Vídeo Composto).
- O botão S-VIDEO seleciona o terminal de entrada BNC (Y/C) (S-Video).



Selecionando a Fonte Padrão

Você pode definir uma fonte como a fonte padrão para que ela seja exibida toda vez que o projetor for ligado.

1. Pressione o botão MENU.

O menu será exibido.

2. Pressione o botão ► para selecionar [CONFIG.] e pressione o botão ▼ ou o botão ENTER para selecionar [BÁSICO].

3. Pressione o botão ► para selecionar [OPÇÕES DA FONTE].

4. Pressione o botão ▼ quatro vezes para selecionar [PADRÃO SELEC. P/ENTR.] e pressione o botão ENTER.



A tela [PADRÃO SELEC. P/ENTR.] será exibida.

(→ página 112)



5. Selecione uma fonte como a fonte padrão e pressione o botão ENTER.

6. Pressione o botão EXIT três vezes para fechar o menu.

7. Reinicie o projetor.

A fonte selecionada na etapa 5 será projetada.

OBSERVAÇÃO: Mesmo com [AUTO] ativado, [HDBaseT] não será selecionado automaticamente. Para definir sua rede como a fonte padrão, selecione [HDBaseT].

DICA:

- Quando o projetor estiver no modo Espera, o uso de um sinal de computador conectado à entrada COMPUTER 1 IN ligará o projetor e, simultaneamente, projetará a imagem do computador.
([SELEC LIGAÇÃO AUTOMÁT]) → página 115)
- No teclado do Windows 7, uma combinação das teclas do Windows e P permite que você configure uma exibição externa com facilidade e rapidez.

5 Ajustando o Tamanho e a Posição da Imagem

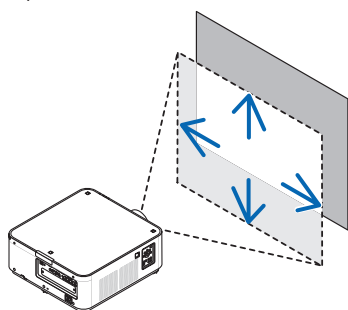
Use o disco de mudança de lentes, a alavanca do pé de inclinação ajustável, a alavanca de zoom/disco de zoom e o anel de foco para ajustar o tamanho da imagem e a posição.

Neste capítulo, os desenhos e os cabos são omitidos para maior clareza.

Ajustando a imagem projetada nas posições vertical e horizontal

[Troca das lentes]

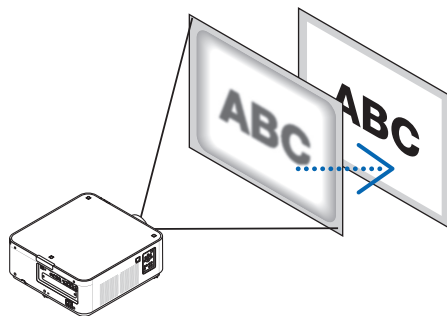
(→ página 19)



Ajustando o foco

[Foco]

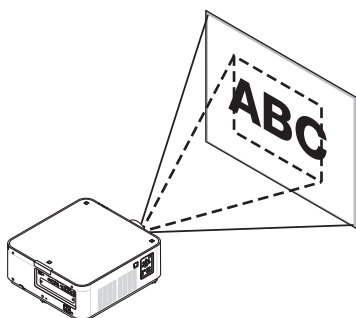
(→ página 21)



Ajustando com precisão o tamanho de uma imagem

[Zoom]

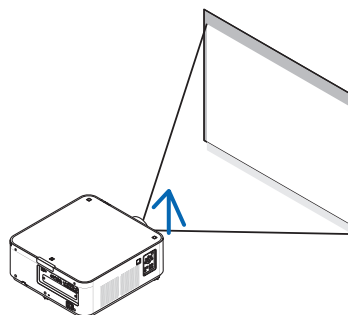
(→ páginas 21)



Ajustando a altura da imagem projetada e a inclinação horizontal

[Pé de inclinação]*1

(→ página 23)



OBSERVAÇÃO*1: Ajuste a altura da imagem projetada usando o pé de inclinação quando você desejar projetar a imagem numa posição mais alta do que o alcance do ajuste de troca das lentes.

Ajustando a posição vertical de uma imagem projetada (Troca de lentes)

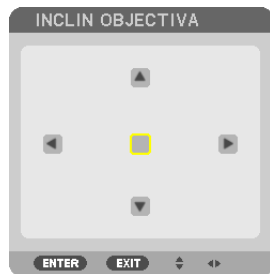
CUIDADO

- Realize o ajuste por trás ou pela lateral do projetor. Fazer o ajuste pela frente pode expor seus olhos à luz forte que pode feri-los.
- Mantenha as mãos longe do parassol da lente enquanto a troca de lentes estiver em operação. A falha em fazer isso poderá resultar nos dedos ficando presos entre a lente o parassol da lente.

Ajustando com botões no gabinete

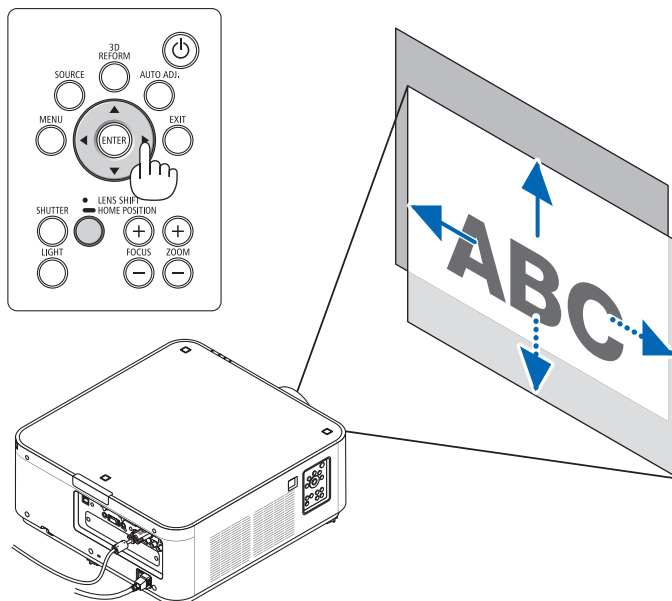
1. Pressione o botão **LENS SHIFT/HOME POSITION**.

A tela **[INCLIN OBJECTIVA]** será exibida.



2. Pressione o botão **▼▲◀▶** ou **▶**.

Use os botões **▼▲◀▶** para mover a imagem projetada.



- Retornando a posição de troca das lentes para a posição inicial

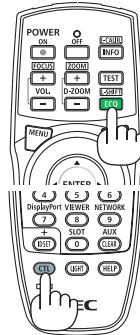
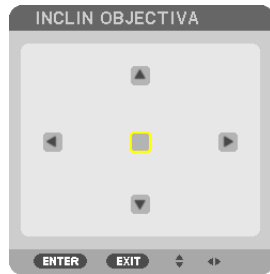
Pressione e segure o botão **LENS SHIFT/HOME POSITION** por 2 segundos para retornar a posição de troca das lentes para a posição inicial (posição quase central)

2. Projecting an Image (Basic Operation)

Ajustando com o controle remoto

1. Segure o botão CTL e pressione o botão ECO/L-SHIFT.

A tela [INCLIN OBJECTIVA] será exibida.



2. Pressione o botão ▼▲◀▶ ou ▶.

Use os botões ▼▲◀▶ para mover a imagem projetada.



OBSERVAÇÃO:

Calibração da Lente

Se a alimentação do projetor for desligada de forma errada durante o movimento de deslocação da lente, poderá alterar a posição inicial da lente e causar mau funcionamento. Neste caso, execute a calibração da lente.

Procedimentos de calibração da lente

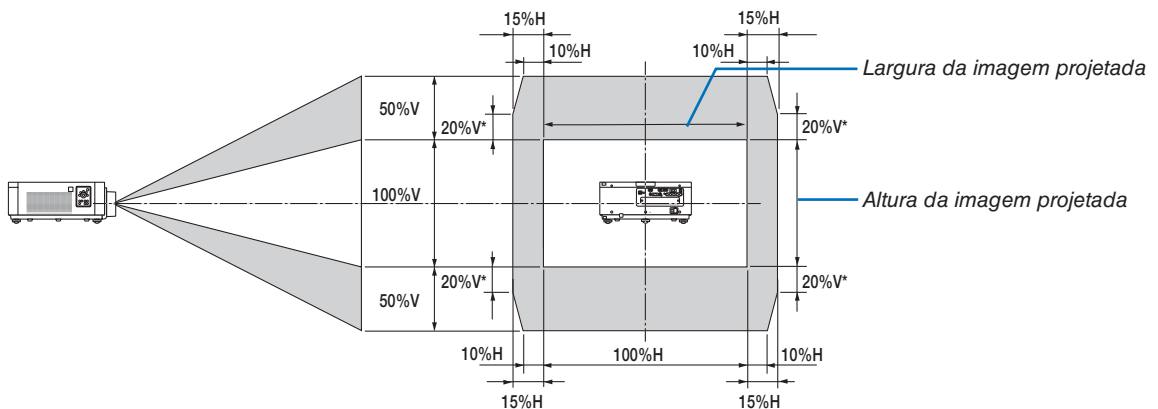
1. Ligue o projetor.

2. Pressione e segure o botão (CTL) e pressione o botão (INFO/L-CALIB.) no controle remoto.

A calibração é executada.

DICA:

- O diagrama abaixo mostra o alcance do ajuste de troca das lentes para o PX602UL-WH e o PX602UL-BK (modo de projeção: frente na área de trabalho). Para levantar a posição da projeção para mais alto que isto, use os pés de inclinação. (→ página 22)
- Para ver o PX602WL-WH/PX602WL-BK e a montagem no teto/alcance do ajuste de troca das lentes de projeção para frente, consulte as páginas 156.



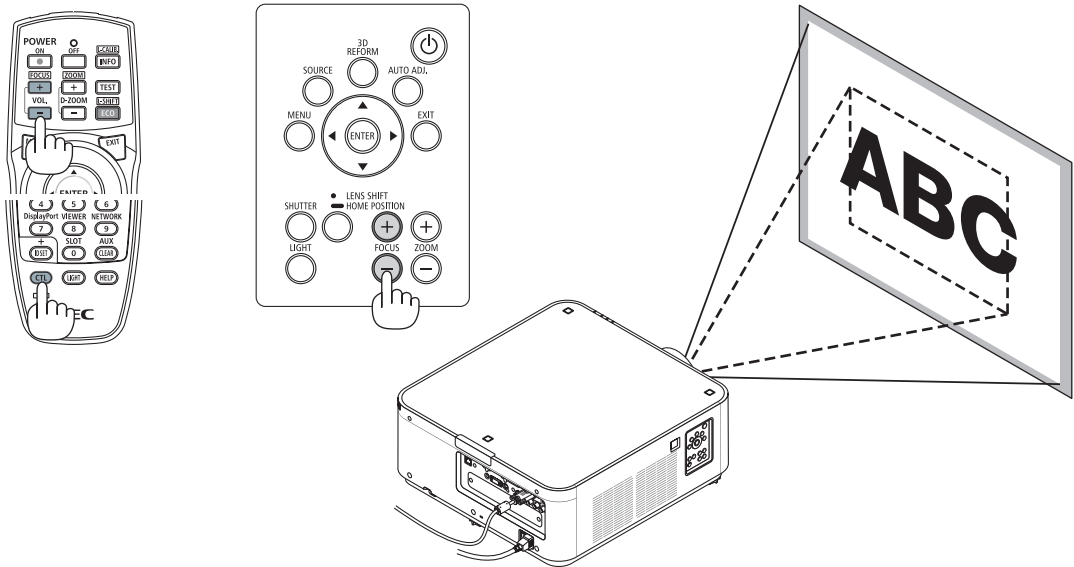
* 30% V para o PX602WL-WH/PX602WL-BK.

Descrição dos símbolos: V indica vertical (altura da imagem projetada), H indica horizontal (largura da imagem projetada).

Foco

1. Pressione o botão FOCUS +/-.

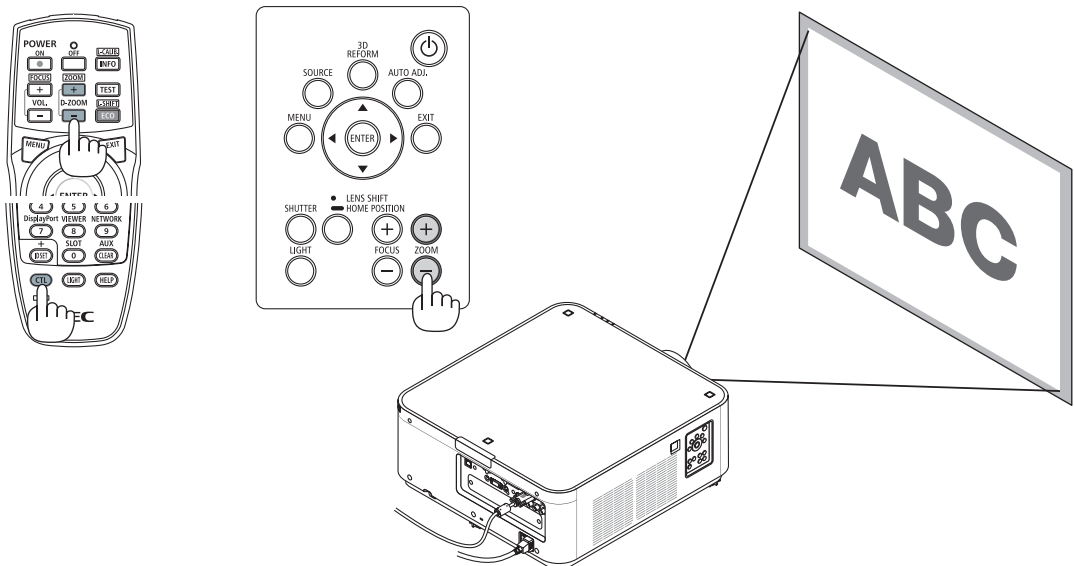
- No controle remoto, ainda pressionando o botão CTL, pressione o botão VOL/FOCUS (+) ou (-).
O foco será ajustado.



Zoom

1. Pressione o botão ZOOM +/-.

- No controle remoto, ainda pressionando o botão CTL, pressione o botão D-ZOOM/ZOOM (+) ou (-).
O zoom será ajustado.



Ajustando o Pé de Inclinação

1. A posição para projetar a imagem pode ser ajustada pelos pés de inclinação posicionados à direita, à esquerda e atrás na parte inferior do gabinete.

A altura do pé de inclinação pode ser ajustada girando-o.

“Para ajustar a altura da imagem projetada”

A altura da imagem projetada é ajustada girando os pés de inclinação esquerdo e direito.

“Se a imagem projetada ficar inclinada”

Se a imagem projetada ficar inclinada, gire um dos pés de inclinação para ajustar a imagem de modo que ela fique no nível.

“Para ajustar o projetor de modo que ele fique perpendicular à tela”

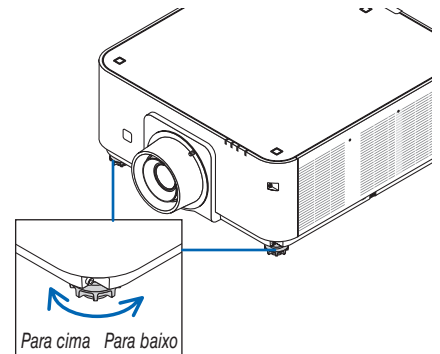
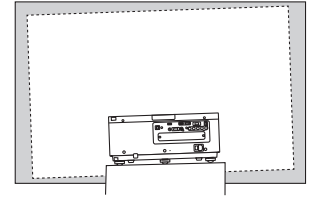
Gire o pé de inclinação traseiro para ajustar a altura.

- Se a imagem projetada ficar distorcida, consulte “3-7 Corrigindo as Distorções do Trapezoide Horizontal e Vertical [ANGULAÇÃO]” (→ página 32) e “[CORREÇÃO GEOMÉTRICA]” (→ página 100).
- O pé de inclinação pode ser estendido num máximo de 48 mm.
- O pé de inclinação pode ser usado para inclinar o projetor num máximo de 6°.

OBSERVAÇÃO:

- Não aumente o pé de inclinação mais do que 50 mm. Isto tornará a seção de montagem dos pés de inclinação instável e poderá fazer com que os pés de inclinação saiam do projetor.
- Não use o pé de inclinação para outro propósito que não seja o de ajustar o ângulo de projeção do projetor.

Manusear incorretamente o pé de inclinação, tal como, carregar o projetor segurando o pé de inclinação ou enganchar numa parede usando o pé de inclinação, pode danificar o projetor.



Pé de inclinação
(há mais um na parte traseira)

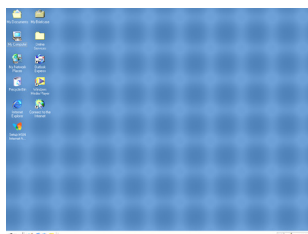
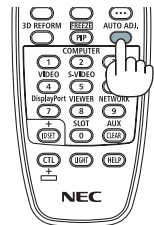
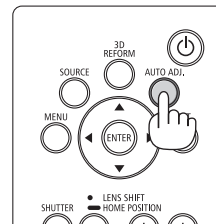
⑥ Otimizando o Sinal do Computador Automaticamente

Ajustando a Imagem com o Autoajuste

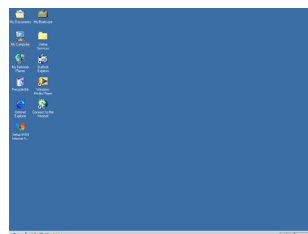
Quando uma imagem do HDMI IN, DisplayPort IN, terminal de entrada BNC (RGB analógico), COMPUTER 1 IN ou HDBaseT estiver sendo projetada e a borda for cortada ou a qualidade da imagem for ruim, este botão poderá ser usado para otimizar automaticamente a imagem na tela.

Pressione o botão AUTO ADJ. para otimizar uma imagem de computador automaticamente.

Este ajuste poderá ser necessário quando seu computador for conectado pela primeira vez.



[Imagem de má qualidade]



[Imagem normal]


OBSERVAÇÃO:

Alguns sinais podem demorar para serem exibidos ou podem não ser exibidos corretamente.

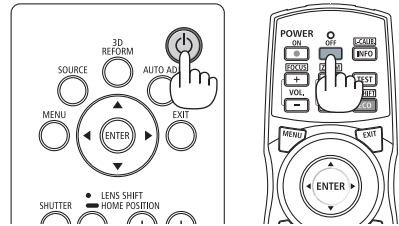
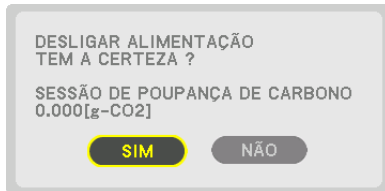
- Se a operação de Autoajuste não conseguir otimizar o sinal do computador, tente ajustar [HORIZONTAL], [VERTICAL], [RELÓGIO] e [FASE] manualmente. (→ páginas 78, 79)

7 Desligando o Projetor

Para desligar o projetor:

1. Primeiramente, pressione o  botão (POWER) no gabinete do projetor ou o botão POWER OFF do controle remoto.

A mensagem [DESLIGAR ALIMENTAÇÃO/TEM CERTEZA? / SESSÃO DE POUPANÇA DE CARBONO 0,000 [g-CO2]] aparecerá.



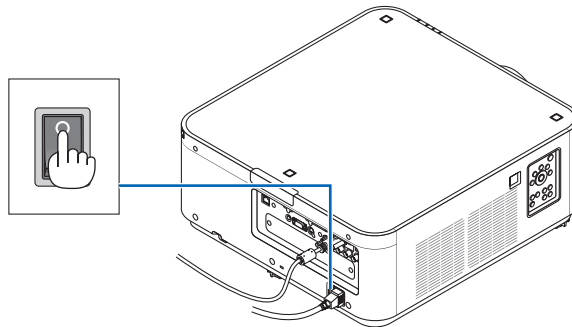
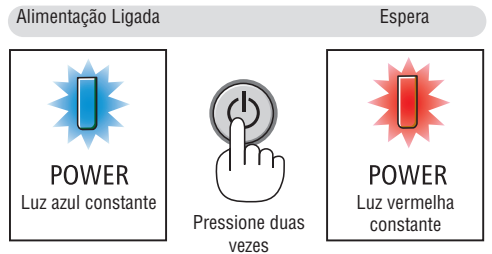
2. Em seguida, pressione o botão ENTER ou pressione  (POWER) ou o botão POWER OFF novamente.

Quando o projetor estiver no MODO ESPERA, o indicador POWER acenderá com uma luz vermelha. (Quando o [MODO ESPERA] está na definição [NORMAL])

3. Verifique se o projetor está no MODO ESPERA, então, desligue o interruptor de alimentação principal (○ OFF)

O indicador POWER desligará e a alimentação principal também.

- Enquanto o indicador de POWER estiver piscando com uma luz azul em ciclos curtos, não será possível desligar a alimentação.



CUIDADO:

As peças do projetor poderão ficar temporariamente superaquecidas se ele for desligado com o interruptor de alimentação principal ou a fonte de alimentação CA for desconectada enquanto o projetor estiver em operação ou o ventilador de resfriamento estiver funcionando. Manuseie com cuidado.

OBSERVAÇÃO:

- Não desconecte o cabo de alimentação do projetor ou da tomada de alimentação enquanto uma imagem estiver sendo projetada. Fazer isso poderá danificar o terminal CA IN do projetor ou o contato do plugue de alimentação. Para desligar a fonte de alimentação CA quando o projetor estiver ligado, use o interruptor de alimentação principal do projetor, um filtro de linha com um interruptor ou um disjuntor.
 - Não desligue o interruptor de alimentação principal nem desconecte a fonte de alimentação CA dentro de 10 segundos após realizar ajustes ou fazer alterações e fechar o menu. Fazer isso poderá provocar a perda dos ajustes e das definições.
-

8 Após o Uso

Preparação: Verifique se o projetor está desligado.

1. **Desconecte o cabo de alimentação.**
2. **Desconecte todos os outros cabos.**
3. **Coloque a tampa da lente na lente.**
4. **Antes de mover o projetor, atarraxe os pés de inclinação se eles tiverem sido aumentados.**

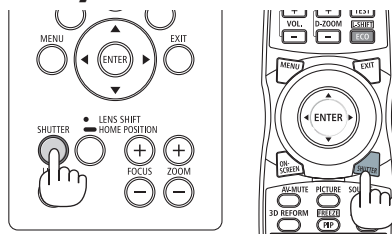
3. Recursos Convenientes

① Desligar a luz do projetor (LENS SHUTTER)

Pressione o botão SHUTTER.

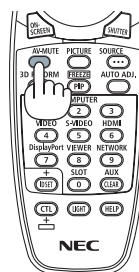
A fonte de luz desligará e a luz do projetor ficará temporariamente escura. Pressione novamente para permitir que a tela fique iluminada mais uma vez.

- Outra forma de fechar a fonte de luz é pressionando o botão SHUTTER no controle remoto.



② Desligando a Imagem

Pressione o botão AV-MUTE para desligar a imagem por um curto período de tempo. Pressione novamente para restaurar a imagem.

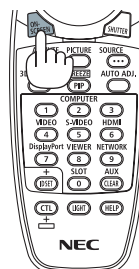


DICA:

- O vídeo irá desaparecer, mas não a exibição do menu.

③ Desligando o Menu na Tela (Mudo na Tela)

Pressionar o botão ON-SCREEN no controle remoto ocultará o menu na tela, a exibição da fonte e outras mensagens. Pressione novamente para restaurá-los.

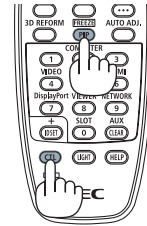


DICA:

- Para confirmar se o mudo na tela está ligado, pressione o botão MENU. Se o menu na tela não for exibido, mesmo que você pressione o botão MENU, significará que o mudo na tela está ligado.
- O mudo na tela é mantido mesmo quando o projetor é desligado.
- Segurar o botão MENU por, pelo menos, 10 segundos desligará o mudo na tela.

④ Congelando uma Imagem

Segure o botão CTL e pressione o botão PIP/FREEZE para congelar uma imagem. Pressione novamente para retomar o movimento.



OBSERVAÇÃO: A imagem está congelada, mas o vídeo original ainda está sendo reproduzido.

5 Ampliando uma Imagem

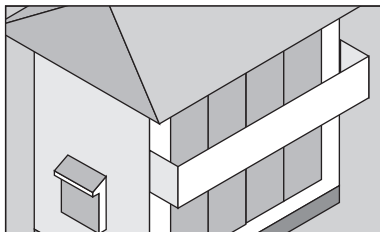
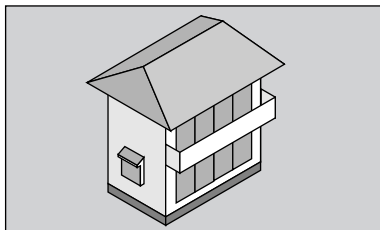
Você pode ampliar a imagem em até quatro vezes.

OBSERVAÇÃO:

- Dependendo de um sinal de entrada, a ampliação máxima pode ser menor do que quatro vezes, ou a função poderá ser restrita.

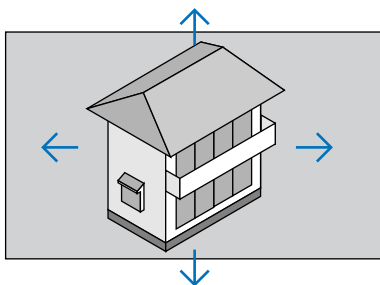
Para fazer isso:

1. Pressione o botão D-ZOOM (+) para aumentar a imagem.



2. Pressione o botão ▲▼◀▶.

A área da imagem aumentada será movida



3. Pressione o botão D-ZOOM (-).

Toda vez que o botão D-ZOOM (-) é pressionado, a imagem é reduzida.





OBSERVAÇÃO:

- A imagem será ampliada ou reduzida no centro da tela.
- A exibição do menu cancelará a atual ampliação.

⑥ Alterando o MODO DA LÂMPADA/Verificando o Efeito de Economia de Energia com o MODO DA LÂMPADA [MODO DA LÂMPADA]

Quando [ECO1] ou [ECO2] no [MODO DA LÂMPADA] for selecionado, o ruído de movimento do projetor será reduzido diminuindo o brilho de sua fonte de luz. Com a economia no consumo de energia, a emissão de CO₂ deste projetor pode ser reduzida.

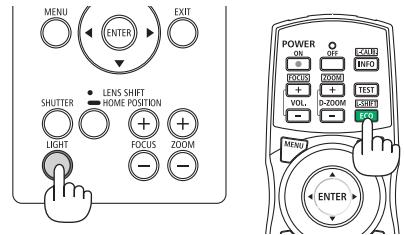
MODO DA LÂMPADA	Ícone na parte inferior do menu	Descrição
NORMAL		100% de brilho A tela será muito iluminada.
ECO1		O brilho ficará em torno de 80%. O ventilador de resfriamento também diminuirá de velocidade de acordo. Diminuir consumo de energia
ECO2		O brilho ficará em torno de 50%. O ventilador de resfriamento também diminuirá de velocidade de acordo. Diminuir muito o consumo de energia

* Quando o brilho for reduzido, a velocidade do ventilador de resfriamento será reduzida de acordo.

Para ativar o [MODO DA LÂMPADA], faça o seguinte:

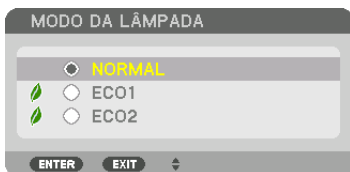
1. Pressione o botão **LIGHT** no gabinete.

- Do contrário, pressione o botão **ECO/L-SHIFT** no controle remoto.



A tela [MODO DA LÂMPADA] será exibida.

2. Pressione o botão **ENTER**.




A tela de seleção [MODO DA LÂMPADA] será exibida.

3. Use os botões **▼▲** para selecionar e pressione o botão **ENTER**.

A exibição retornará para a tela [MODO DA LÂMPADA] e a opção selecionada será aplicada.

Pressione o botão **MENU** para voltar para a tela original.

OBSERVAÇÃO:

- O [MODO DA LÂMPADA] pode ser alterado usando o menu.
Selecione [CONFIG.] → [INSTALAÇÃO] → [MODO DA LÂMPADA] → [MODO DA LÂMPADA].
 - As horas do módulo da luz usadas podem ser verificadas em [TEMPO DE USO]. Selecione [INFO.] → [TEMPO DE USO].
 - Depois do intervalo de 1 minuto após o projetor exibir uma tela azul, preta ou com logotipo, o [MODO DA LÂMPADA] passará automaticamente para [ECO].
 - Se o projetor ficar superaquecido no modo [NORMAL], pode ser que o [MODO DA LÂMPADA] mude automaticamente para o modo [LIGADO] a fim de proteger o projetor. Isto é chamado de “MODO DA LÂMPADA Forçado”. Quando o projetor está no MODO DA LÂMPADA Forçado, o brilho da imagem diminui ligeiramente e o indicador TEMP. acende com uma luz laranja. Ao mesmo tempo, o símbolo de Termômetro [] é exibido à direita inferior da tela. Quando o projetor retorna para a temperatura normal, o MODO DA LÂMPADA Forçado é cancelado e o [MODO DA LÂMPADA] volta para o modo [NORMAL].
-

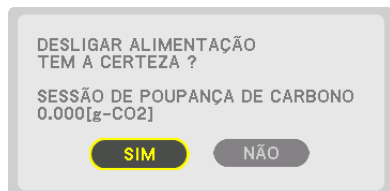
Verificando o Efeito de Economia de Energia [MEDIDOR DE CARBONO]

Este recurso mostrará o efeito da economia de energia em termos de redução da emissão de CO₂ (kg) quando o [MODO DA LÂMPADA] do projetor estiver definido para [ECO1] ou [ECO2]. Esse recurso chama-se [MEDIDOR DE CARBONO].

São exibidas duas mensagens: [POUP. TOT. DE CARB.] e [SESSÃO DE POUPANÇA DE CARBONO]. A mensagem [POUP. TOT. DE CARB.] mostra o volume total da redução de emissões de CO₂ do momento do envio até agora. Você pode verificar as informações sobre o [TEMPO DE USO] em [INFO.] no menu. (→ página 117)



A mensagem [SESSÃO DE POUPANÇA DE CARBONO] mostra o volume da redução de emissões de CO₂ entre o momento da alteração para o MODO DA LÂMPADA imediatamente após o momento de ativação e de desativação. A mensagem [SESSÃO DE POUPANÇA DE CARBONO] será exibida na mensagem [DESLIGAR ALIMENTAÇÃO/TEM CERTEZA?] no momento do desligamento.



DICA:

- A fórmula mostrada abaixo é usada para calcular o volume da redução de emissões de CO₂. Quantidade de redução da emissão de CO₂ = (Consumo de alimentação no MODO DA LÂMPADA [NORMAL] – Consumo de alimentação na definição atual × Fator de conversão de CO₂). * Quando um MODO DA LÂMPADA para a economia de energia é selecionado ou o Obturador da Lente é usado, há mais redução na emissão de CO₂.
 - * O cálculo do volume da redução de emissões de CO₂ baseia-se em uma publicação da OECD "CO₂ Emissions from Fuel Combustion, 2008 Edition" (Emissões de CO₂ derivadas da queima de combustível, Edição de 2008).
- O valor de [POUP. TOT. DE CARB.] é calculado com base nas economias registradas em intervalos de 15 minutos.
- Essa fórmula não se aplicará ao consumo de alimentação que não é afetado pelo fato do [MODO DA LÂMPADA] estar ativado ou desativado.

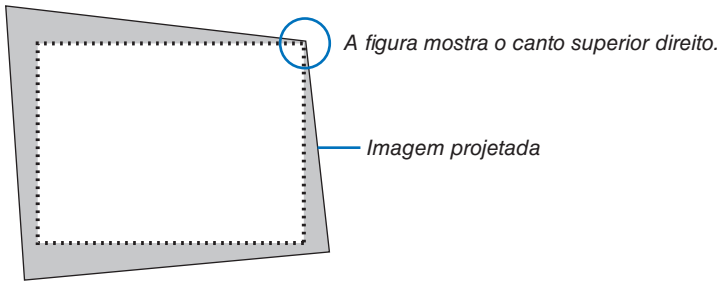
7 Corrigindo as Distorções do Trapezoide Horizontal e Vertical [ANGULAÇÃO]

Use o recurso [ANGULAÇÃO] para corrigir a distorção do trapezoide (trapezoidal) para tornar os lados superior ou inferior, direito ou esquerdo da tela mais longos ou mais curtos, de modo que a imagem projetada seja retangular.

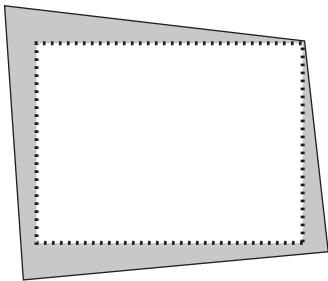
1. Pressione e segure o botão 3D REFORM por, pelo menos, 2 segundos para redefinir os ajustes atuais.

Os ajustes atuais para [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] serão apagados.

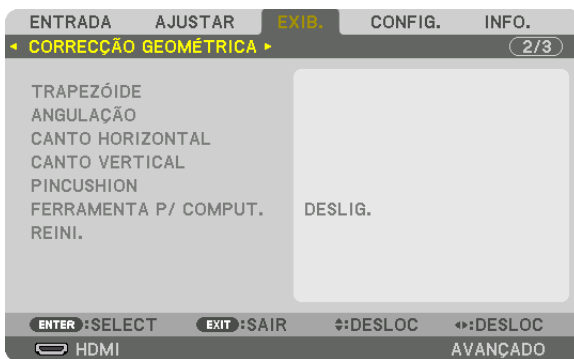
2. Projete uma imagem para que a tela seja menor do que a área da varredura.



3. Escolha qualquer um dos cantos e alinhe o canto da imagem com o canto da tela.



4. Pressione o botão 3D REFORM.



Exiba a tela [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] no menu da tela.

5. Pressione o botão ▼ para alinhar com a [ANGULAÇÃO] e pressione o botão ENTER.

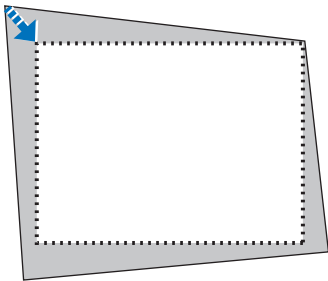


O desenho mostra que o ícone superior esquerdo (▼) está selecionado.

A tela mudará para a tela [ANGULAÇÃO].

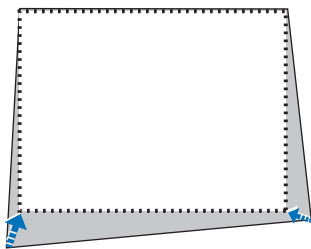
OBSERVAÇÃO:

- Quando uma função [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] diferente de [ANGULAÇÃO] tiver sido configurada, a tela [ANGULAÇÃO] não será mais exibida. Quando a tela não for exibida, pressione o botão 3D REFORM por 2 segundos ou mais, ou execute [REINI.] em [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] para limpar o valor de ajuste de [CORREÇÃO GEOMÉTRICA].
6. Use o botão ▲▼◀▶ para selecionar um ícone (▲) que aponta na direção para a qual você deseja mover o quadro da imagem projetada.
7. Pressione o botão ENTER.
8. Use o botão ▲▼◀▶ para mover o quadro da imagem projetada como mostrado no exemplo.



9. Pressione o botão ENTER.

10. Use o botão ▲▼◀▶ para selecionar outro ícone que aponta para a direção.



11. Repita as etapas de 7 a 10 para concluir o ajuste da angulação.
12. Na tela de ajuste de [ANGULAÇÃO], selecione [SAIR] ou pressione o botão EXIT no controle remoto.



A tela de confirmação é exibida.

13. Pressione o botão ◀ ou ▶ para destacar [OK] e pressione o botão ENTER.

Isto completa a correção [ANGULAÇÃO].

- *Voltando para a tela [ANGULAÇÃO], selecione [CANCELAR] e pressione o botão ENTER.*

OBSERVAÇÃO:

- *Mesmo quando o projetor está ligado, os valores de correção usados por último são aplicados.*
 - *Realize qualquer uma das seguintes ações para limpar o valor de ajuste de [ANGULAÇÃO].*
 - *Na Etapa 12, selecione [REINI.] e pressione o botão ENTER.*
 - *Pressione o botão 3D REFORM por 2 segundos ou mais.*
 - *Execute [EXIB.] → [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] → [REINI.] no menu da tela.*
 - *Usar correção ANGULAÇÃO pode fazer com que a imagem fique ligeiramente desfocada porque a correção é feita eletronicamente.*
-

8 Evitando o Uso Não Autorizado do Projetor [SEGURANÇA]

Pode ser definida uma palavra-chave para seu projetor usando-se o Menu para evitar a operação por um usuário não autorizado. Quando uma palavra-chave for definida, a ativação do projetor exibirá a tela Inserir palavra-chave. Se não for inserida a palavra-chave correta, o projetor não conseguirá projetar nenhuma imagem.

- A definição [SEGURANÇA] não pode ser cancelada com a opção [REINI.] do menu.

Para ativar a função Segurança:

1. Pressione o botão MENU.

O menu será exibido.

2. Pressione o botão ► duas vezes para selecionar [CONFIG.] e pressione o botão ▼ ou o botão ENTER para selecionar [MENU].

3. Pressione o botão ► para selecionar [CONTROLE].

4. Pressione o botão ▼ três vezes para selecionar [SEGURANÇA] e pressione o botão ENTER.



O menu DESLIG./LIGADO será exibido.

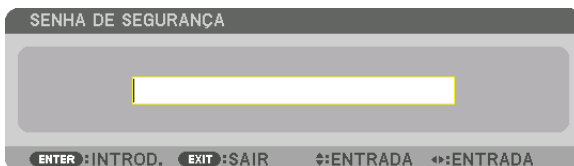
5. Pressione o botão ▼ para selecionar [LIGADO] e pressione o botão ENTER.



A tela [PALAVRA-CHAVE DE SEGURANÇA] será exibida.

6. Digite uma combinação dos quatro botões ▲▼◀▶ e pressione o botão ENTER.

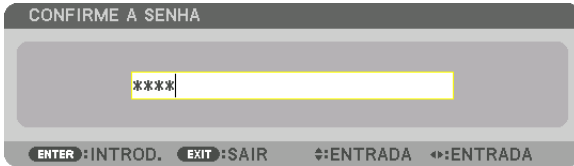
OBSERVAÇÃO: Uma palavra-chave deve ter de 4 a 10 dígitos.



A tela [CONFIRMAR PALAVRA-CHAVE] será exibida.

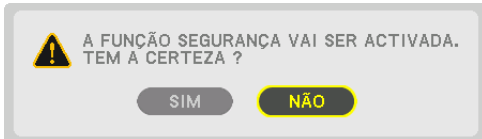
OBSERVAÇÃO: Faça uma anotação da sua senha e guarde-a num lugar seguro.

7. Digite a mesma combinação dos botões ▲▼◀▶ e pressione o botão ENTER.



A tela de confirmação será exibida.

8. Selecione [SIM] e pressione o botão ENTER.

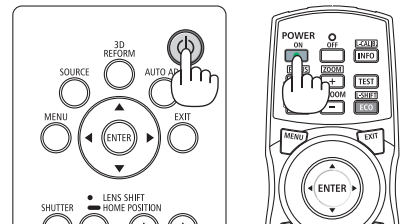


A função SEGURANÇA foi ativada.

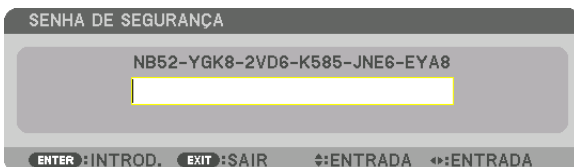
Para ligar o projetor quando a opção [SEGURANÇA] está ativada:

1. Pressione o botão .

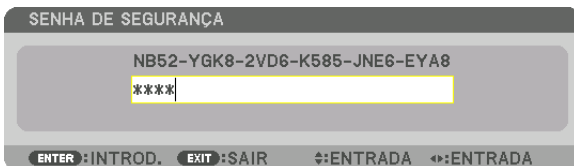
- Se for usado o controle remoto, pressione o botão POWER ON. O projetor será ligado e exibirá uma mensagem informando que o projetor está bloqueado.



2. Pressione o botão MENU.



3. Digite a palavra-chave correta e pressione o botão ENTER. O projetor exibirá uma imagem.



OBSERVAÇÃO: O modo de desativação de segurança é mantido até a alimentação principal ser desligada ou o cabo de alimentação ser desconectado.

Para desativar a função SEGURANÇA:

1. Pressione o botão MENU.

O menu será exibido.

2. Selecione [CONFIG.] → [CONTROLE] → [SEGURANÇA] e pressione o botão ENTER.

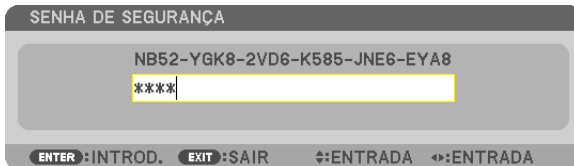


O menu DESLIG./LIGADO será exibido.

3. Selecione [DESLIG.] e pressione o botão ENTER.



A tela PALAVRA-CHAVE DE SEGURANÇA será exibida.



4. Digite a palavra-chave e pressione o botão ENTER.

Quando a palavra-chave correta for inserida, a função SEGURANÇA será desativada.

OBSERVAÇÃO: Se você esquecer a palavra-chave, contate o revendedor. O revendedor informará sua palavra-chave mediante a apresentação do seu código de solicitação. Seu código de solicitação é exibido na tela Confirmação da Palavra-Chave. Neste exemplo, [NB52-YGK8-2VD6-K585-JNE6-EYA8] é um código de solicitação.

9 Projetando vídeos em 3D

Este projetor aceita os óculos DLP-Link e o emissor 3D.

CUIDADO

Precauções com a saúde

Antes de utilizar, leia todas as precauções de saúde que devem estar especificadas nos manuais de operação anexados aos óculos 3D e ao software do vídeo em 3D (aparelho Blu-ray, jogos, arquivos de animações de computador etc.).

Observe o seguinte para evitar efeitos adversos à saúde.

- Não use os óculos 3D para outro propósito que não seja o de assistir vídeos em 3D.
- Mantenha uma distância de pelo menos 2 metros da tela ao assistir vídeos. Assistir um vídeo perto demais da tela aumentará a fadiga ocular.
- Não assista vídeos continuamente por um longo período de tempo. Faça uma pausa de 15 minutos para cada hora que assistir.
- Consulte um médico antes de assistir se você, ou algum membro da sua família, tiver um histórico de sofrer convulsões causadas por sensibilidade à luz.
- Pare imediatamente de assistir e repouse quando você não se sentir fisicamente bem enquanto assiste (vômito, desorientação, náusea, dores de cabeça, olhos doloridos, visão embaçada, câimbras, adormecimento dos membros etc.). Consulte seu médico se os sintomas persistirem.
- Assista um vídeo em 3D diretamente na frente da tela. Se você assistir um vídeo em 3D obliquamente dos lados, isto poderá resultar em fadiga física e dos olhos.

Procedimento para assistir vídeos em 3D usando este projetor

A descrição aqui é para o DLP® Link. [DLP® Link] é a definição padrão para [ÓCULOS 3D] na fábrica.

Preparações dos óculos 3D e emissor 3D

Use óculos DLP® Link ou outros óculos do tipo obturador de cristal líquido compatíveis e disponíveis comercialmente.

1. Conecte o dispositivo de vídeo ao projetor.

2. Ligue o projetor.

3. Execute o software do vídeo em 3D.

O vídeo em 3D será projetado.

A definição padrão de fábrica é para [AUTO]. Quando uma imagem em 3D não é projetada, pode ser porque o sinal de entrada não contém o sinal de detecção 3D ou ele não pode ser detectado por este projetor. Neste caso, configure o formato manualmente.

(1) Pressione o botão MENU.

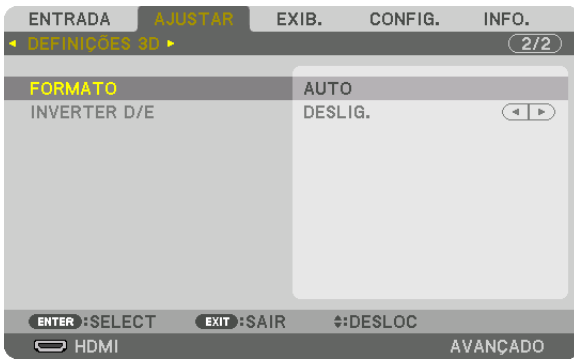


O MENU será exibido.

(2) Pressione o botão ►, selecione [AJUSTAR], então, pressione ENTER.

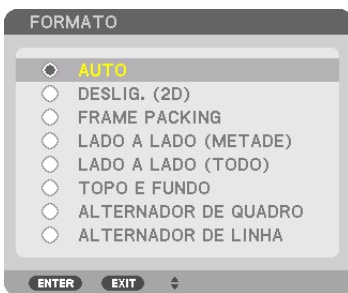
A [IMAGEM] será destacada.

(3) Use o botão ► para selecionar [DEFINIÇÕES 3D].



A tela [DEFINIÇÕES 3D] será exibida.

(4) Use o botão ▼ para alinhar o cursor com [FORMATO], então, pressione ENTER.



A tela [FORMATO] será exibida.

(5) Use os botões ▼/▲ para alinhar o cursor com uma das opções de formato, então, pressione ENTER para configurá-lo.

A exibição voltará para a tela [FORMATO].

Pressione o botão MENU para voltar para a tela original.

- A tela de mensagem de cautela sobre 3D será exibida ao trocar para um vídeo em 3D (definição de fábrica quando enviado). Leia as “Precauções de Saúde”, na página anterior, para assistir vídeos da maneira correta. A tela irá desaparecer depois de 60 segundos ou quando o botão ENTER for pressionado. (→ página 95)

4. Ligue a fonte de alimentação dos óculos 3D e use os óculos para assistir o vídeo.

Um vídeo normal será exibido quando um vídeo em 2D for inserido.

Para assistir um vídeo 3D em 2D, selecione [DESLIG. (2D)] na tela [FORMATO] mencionada acima em (3).

OBSERVAÇÃO:

- Se o conteúdo em 3D for reproduzido em seu computador e o desempenho for ruim, isto poderá ser causado pela CPU ou pelo chip gráfico. Neste caso, você poderá ter problemas para ver as imagens em 3D como elas deveriam ser exibidas. Verifique para saber se seu computador atende os requisitos fornecidos no manual do usuário incluído com seu conteúdo 3D.
- Os óculos 3D compatíveis com o DLP® Link permitem exibir imagens em 3D recebendo sinais de sincronização, que são incluídos nas imagens dos olhos esquerdo e direito, refletidos a partir da tela. Dependendo dos ambientes ou das condições, tais como, brilho do ambiente, tamanho da tela ou distância da exibição, os óculos 3D poderão não receber os sinais de sincronização, gerando imagens em 3D ruins.
- Quando o modo 3D estiver ativado, o alcance de correção do Trapezoide será menor.
- Quando o modo 3D estiver ativado, as seguintes definições serão inválidas.
[COR DA PAREDE], [PREDEFINIÇÃO], [REFERÊNCIA], [TEMPERATURA DA COR], [CONTRASTE DINÂMICO], [Brilliant Color]
- Os sinais diferentes dos listados na “Lista de Sinais de Entrada Compatíveis” nas páginas 160 e 161 estarão fora do alcance ou serão exibidos em 2D.

Usando um emissor 3D

Este projetor pode ser usado para assistir vídeos em 3D usando óculos 3D do tipo obturador ativo comercialmente disponíveis. Para sincronizar o vídeo 3D e os óculos, um emissor 3D comercialmente disponível precisa ser conectado ao projetor (na lateral do projetor).

Os óculos 3D recebem informação do emissor 3D e realizam a abertura e o fechamento à esquerda e à direita.

Preparações dos óculos 3D e emissor 3D

Use óculos 3D do tipo obturador ativo que estejam de conformidade com o padrão VESA.

Recomenda-se um tipo de RF disponível comercialmente fabricado pela Xpand.

Óculos 3D Xpand X105-RF-X2

Emissor 3D Xpand AD025-RF-X1

Conecte o emissor 3D ao conector 3D SYNC do projetor.

Mude a definição [ÓCULOS 3D] para [OUTROS].

OBSERVAÇÃO:

- Quando trocar para uma imagem em 3D, as seguintes funções serão canceladas e desativadas. [BRANQUEAR], [PIP/IMAGEM POR IMAGEM], [CORREÇÃO GEOMÉTRICA], [COMBINAÇÃO DE LÂMINA] (Os valores de ajuste [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] e [COMBINAÇÃO DE LÂMINA] serão mantidos.)
 - A saída pode não ser automaticamente trocada para um vídeo em 3D dependendo do sinal de entrada do 3D.
 - Verifique as condições operacionais descritas no manual do usuário do aparelho Blu-ray.
 - Conecte o terminal DIN do emissor 3D ao 3D SYNC do projetor principal.
 - Os óculos 3D permitem que os vídeos sejam vistos em 3D através da recepção de sinais óticos sincronizados transmitidos pelo emissor 3D.
Como resultado, a qualidade da imagem em 3D poderá ser afetada por condições tais como, o brilho do ambiente, o tamanho da tela, a distância da exibição etc.
 - Ao reproduzir um software de vídeo em 3D em um computador, a qualidade da imagem em 3D poderá ser afetada se a CPU do computador e o desempenho do chip gráfico estiverem baixos. Verifique o ambiente operacional requerido do computador, que está especificado no manual de operação anexado ao software do vídeo em 3D.
 - Dependendo do sinal, poderá não ser possível selecionar [FORMATO] e [INVERTER D/E]. Mude o sinal neste caso.
-

Quando os vídeos não puderem ser exibidos em 3D

Verifique os seguintes pontos quando os vídeos não puderem ser exibidos em 3D. Além disso, leia o manual de operação anexado aos óculos 3D.

Possíveis causas	Soluções
O sinal selecionado não suporta a saída em 3D.	Mude a entrada do sinal de vídeo para uma que suporte o 3D.
O formato do sinal selecionado é mudado para [DESLIG. (2D)].	Mude o formato no menu na tela para [AUTO] ou um formato que suporte o 3D.
Óculos não suportados pelo projetor estão sendo usados.	Adquira óculos 3D ou um emissor 3D disponível comercialmente (recomendado). (→ página 40)
Verifique os seguintes pontos quando um vídeo não puder ser visualizado em 3D usando óculos 3D suportados pelo projetor.	
A fonte de alimentação dos óculos 3D está desligada.	Ligue a fonte de alimentação dos óculos 3D.
A pilha interna dos óculos 3D está descarregada.	Carregue ou substitua a pilha.
O visualizador está localizado muito distante da tela.	Chegue mais perto da tela até que o vídeo possa ser visto em 3D. Alterne INVERTER D/E no menu na tela para [OFF].
Devido a estarem funcionando muitos projetores 3D ao mesmo tempo nas proximidades, os projetores poderão interferir uns nos outros. Como alternativa, pode haver uma fonte de luz intensa próximo da tela.	Mantenha uma distância suficiente entre os projetores. Mantenha a fonte de luz afastada da tela. Alterne INVERTER D/E no menu na tela para [OFF].
Verifique os seguintes pontos quando os vídeos reproduzidos no computador não puderem ser exibidos em 3D.	
As definições no computador não são compatíveis com a reprodução do vídeo em 3D.	Verifique para assegurar se as definições no computador atendem os requisitos para a reprodução de vídeo em 3D.
A resolução da imagem no computador não pode ser reconhecida pelo projetor como um vídeo em 3D.	Mude a resolução da imagem no computador para uma que o projetor possa reconhecer como um vídeo em 3D.
A taxa de varredura vertical no computador não pode ser reconhecida pelo projetor como um vídeo em 3D.	Mude a taxa de varredura vertical no computador para 60 Hz ou 120 Hz.
Há um obstáculo entre o receptor ótico dos óculos 3D e o emissor 3D.	Remova o obstáculo.
O formato 3D do conteúdo do vídeo em 3D não é suportado.	Verifique com a empresa que vendeu o conteúdo do vídeo em 3D.

10 Controlando o Projetor com um Navegador HTTP

Visão geral

A função do Servidor HTTP é fornecer definições e operações para:

1. Definição para a rede com fio (DEFINIÇÕES DE REDE)

Para usar a conexão da rede com fios, conecte o projetor ao computador com um cabo de rede disponível comercialmente. (→ página 133)

2. Definição de Alerta por E-mail (E-MAIL DE ALERTA)

Quando o projetor estiver conectado a uma rede com fio, mensagens de erro serão enviadas por e-mail.

3. Operando o projetor

É possível ligar/desligar, selecionar a entrada, controlar o volume e realizar ajustes na imagem.

4. Definição da SENHA PJLink e AMX BEACON

O acesso à função do servidor HTTP está disponível:

- **Inicie o navegador da Web no computador por meio da rede conectada ao projetor e insira a seguinte URL:**
http://<endereço IP do projetor> /index.html

DICA: A definição do endereço IP de fábrica é [DHCP ON].

OBSERVAÇÃO:

- *Para usar o projetor em uma rede, consulte seu administrador de rede sobre as definições de rede.*
 - *A resposta da exibição ou do botão pode ser mais lenta ou a operação pode não ser aceita, dependendo das definições da sua rede.*
Se isso acontecer, consulte o administrador da rede. O projetor poderá não responder se os botões forem pressionados repetidamente em intervalos rápidos. Se isso acontecer, aguarde um pouco e repita. Se ainda assim você não tiver nenhuma resposta, desligue e religue o projetor.
 - *Se a tela DEFINIÇÕES DE REDE DO PROJETO não aparecer no navegador da Web, pressione as teclas Ctrl+F5 para atualizar seu navegador da Web (ou limpar o cache).*
 - *Este projetor usa o "JavaScript" e "Cookies", e o navegador deve ser definido para aceitar estas funções. O método de definição varia de acordo com a versão do navegador. Consulte os arquivos de ajuda e outras informações fornecidas no software.*
-

Preparação antes do Uso

Conecte o projetor a um cabo de rede disponível comercialmente antes de iniciar as operações no navegador. (→ página 133)

A operação com um navegador que utiliza um servidor proxy pode não ser possível dependendo do tipo de servidor proxy e do método de definição. Embora o tipo de servidor proxy seja um fator, é possível que os itens que foram, de fato, definidos não sejam exibidos dependendo da eficácia do cache e o conteúdo definido a partir do navegador pode não ser refletido na operação. Recomenda-se não usar um servidor proxy, a menos que isso seja inevitável.

Tratamento do Endereço para a Operação via Navegador

Quanto ao endereço real especificado ou inserido na coluna URL quando a operação do projetor é realizada via navegador, o nome do hospedeiro poderá ser usado como é quando o nome do hospedeiro correspondente ao endereço IP do projetor tiver sido registrado no servidor de nome do domínio por um administrador de rede, ou quando o nome do hospedeiro correspondente ao endereço IP do projetor tiver sido definido no arquivo “HOSTS” do computador sendo usado.

Exemplo 1: Quando o nome do hospedeiro do projetor tiver sido definido para “pj.nec.co.jp”, o acesso à definição da rede será realizado pela especificação de
http://pj.nec.co.jp/index.html
para o endereço ou a coluna de entrada da URL.

Exemplo 2: Quando o endereço IP do projetor for “192.168.73.1”, o acesso à definição da rede será realizado pela especificação de
http://192.168.73.1/index.html
para o endereço ou a coluna de entrada da URL.

AJUSTE DO PROJETOR

The screenshot shows the projector's web interface with the following sections:

- POWER:** ON (green), OFF, LOGOFF.
- PROJECTOR ADJUSTMENT / NETWORK SETTINGS:** Two tabs, with NETWORK SETTINGS selected.
- PICTURE:** BRIGHTNESS, CONTRAST, COLOR, HUE, SHARPNESS (each with up/down arrows).
- VOLUME:** Up/down arrows.
- SOURCE SELECT:** HDMI, DisplayPort, BNC, BNC(CV), BNC(Y/C), COMPUTER, HDBaseT, SLOT.
- AV MUTE:** PICTURE, SOUND, ALL ON, ALL OFF.
- PROJECTOR STATUS:** LIGHT HOURS USED: 5 hrs.
- ERROR STATUS:** NORMAL OPERATION.

Copyright (C) NEC Display Solutions, Ltd. 2014. All rights reserved.

ALIMENTAÇÃO: Isto controla a alimentação do projetor.

ON A alimentação é ligada.

OFF A alimentação é desligada.

VOLUME: Não pode ser usado neste dispositivo.

AV-MUTE: Isto controla a função para silenciar do projetor.

PICTURE ON..... Silencia o vídeo.

PICTURE OFF..... Devolve o áudio ao vídeo.

SOUND ON Não pode ser usada neste dispositivo.

SOUND OFF Não pode ser usada neste dispositivo.

ALL ON..... Silencia as funções de vídeo.

ALL OFF Devolve o áudio das funções de vídeo.

IMAGEM: Controla o ajuste do vídeo do projetor.

BRILHO ▲ Aumenta o valor de ajuste do brilho.

BRILHO ▼ Diminui o valor de ajuste do brilho.

CONTRASTE ▲ Aumenta o valor de ajuste do contraste.

CONTRASTE ▼ Diminui o valor de ajuste do contraste.

COR ▲ Aumenta o valor de ajuste da cor.

COR ▼ Diminui o valor de ajuste da cor.

MATIZ ▲ Aumenta o valor de ajuste do matiz.

MATIZ ▼ Diminui o valor de ajuste do matiz.

NITIDEZ ▲ Aumenta o valor de ajuste da nitidez.

NITIDEZ ▼ Diminui o valor de ajuste da nitidez.

- As funções que podem ser controladas variam de acordo com o sinal que entra no projetor. (→ páginas 76, 77)

SELECIONAR FONTE: Isto troca o conector de entrada do projetor.

HDMI Troca para o conector HDMI IN.

DisplayPort Troca para o DisplayPort IN.

BNC Troca para a entrada de vídeo BNC.

(VC) BNC Troca para a entrada de vídeo (VC) BNC.

BNC (Y/C) Troca para a entrada de vídeo BNC (Y/C).

COMPUTADOR Troca para o conector COMPUTER 1 IN.

HDBaseT Troca para a entrada de imagem enviada de um dispositivo de transmissão que suporta o HDBaseT.

SLOT O projetor muda para a entrada de vídeo a partir da placa opcional quando tal placa (vendida separadamente) está instalada.

STATUS DO PROJETO: Isto exibe a condição do projetor.

HORAS DA LÂMPADA USADAS Exibe por quantas horas o módulo da luz foi usado.

STATUS DO ERRO Exibe o status dos erros que ocorrem no projetor.

LOG OFF: Desconectar seu projetor e retornar à tela de autenticação (tela LOGON).

DEFINIÇÕES DE REDE

• DEFINIÇÕES

COM FIO

DEFINIÇÃO	Defina para a rede com fios.
APLICAR	Aplique suas definições na rede com fios.
PERFIL 1/PERFIL 2	As duas definições podem ser feitas para a conexão da rede com fios. Selecione PERFIL 1 ou PERFIL 2.
DESATIVAR	Desative a conexão da rede com fios
DHCP ON	Atribua automaticamente o endereço IP, máscara subnet e portal ao projetor a partir de seu servidor DHCP.
DHCP OFF	Defina o endereço IP, máscara subnet e portal para o projetor atribuído por seu administrador de rede.
ENDEREÇO IP	Defina seu endereço IP da rede conectada ao projetor.
MÁSCARA SUBNET	Defina o número da máscara subnet da rede conectada ao projetor.
PORTAL	Defina o portal padrão da rede conectada ao projetor.
DNS AUTO LIGADO	O servidor DHCP atribuirá automaticamente o endereço IP do servidor DNS conectado ao projetor.
DNS AUTO DESLIG.	Defina seu endereço IP do servidor DNS conectado ao projetor.

• NOME

NOME DO PROJETO	Insira um nome para o projetor, de modo que o computador possa identificá-lo. O nome do projetor deve ter 16 caracteres ou menos. DICA: O nome do projetor não será afetado, mesmo quando [REINI.] for acionado no menu.
NOME DO HOSPEDEIRO	Insira o nome do hospedeiro da rede conectada ao projetor. O nome do hospedeiro deve ter 15 caracteres ou menos.
NOME DO DOMÍNIO	Insira o nome do domínio da rede conectada ao projetor. O nome do domínio deve ter 60 caracteres ou menos.

• E-MAIL DE ALERTA

E-MAIL DE ALERTA	<p>Esta opção notificará seu computador sobre mensagens de erro por e-mail ao usar uma rede com fios.</p> <p>Colocar uma marca de verificação ativará o recurso E-mail de Alerta.</p> <p>Limpar a marca de verificação desativará o recurso E-mail de Alerta.</p> <p>Exemplo de uma mensagem a ser enviada do projetor:</p> <p style="margin-left: 40px;">Subject: [Projector] Projector Information THE COOLING FAN HAS STOPPED. [INFORMATION] PROJECTOR NAME: PX602UL Series LIGHT HOURS USED: 0000[H]</p>
ENDEREÇO DO REMETENTE	Insira o endereço do remetente.
NOME DO SERVIDOR SMTP	Insira o nome do servidor SMTP a ser conectado ao projetor.
END. DESTINATÁRIO 1, 2, 3	Insira o endereço do destinatário. Podem ser inseridos até três endereços.
E-MAIL DE TESTE	<p>Envie um e-mail de teste para verificar se suas definições estão corretas ou não</p> <p>OBSERVAÇÃO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se você executar um teste, talvez não receba um E-mail de alerta. Se isso acontecer, verifique se as definições da rede estão corretas. • Se você inseriu um endereço incorreto em um teste, talvez não receba um E-mail de alerta. Se isso acontecer, verifique se o Endereço do Destinatário está correto.
SALVAR	Clique neste botão para salvar suas definições na memória do projetor.

• SERVIÇO DE REDE

SENHA PJLink	Defina uma senha para PJLink*. Uma senha deve ter 32 caracteres ou menos. Não esqueça sua senha. Porém, se esquecer, consulte seu revendedor.
SENHA HTTP	Defina uma senha para o servidor HTTP. Uma senha deve ter 10 caracteres ou menos. Quando uma senha for configurada, você será solicitado a usar seu nome de usuário (arbitrário) e senha durante o LOGON.
AMX BEACON	<p>Ative ou desative a detecção a partir da Detecção de Dispositivo AMX ao conectar a rede suportada pelo sistema de controle AMX NetLinX.</p> <p>DICA:</p> <p>Ao usar um dispositivo que suporta a Detecção de Dispositivo AMX, todo o sistema de controle do AMX NetLinX reconhecerá o dispositivo e baixará o Módulo de Detecção de Dispositivo apropriado a partir de um servidor AMX.</p> <p>Colocar uma marca de verificação permitirá a detecção do projetor a partir da Detecção de Dispositivo AMX.</p> <p>Limpar uma marca de verificação desativará a detecção do projetor a partir da Detecção de Dispositivo AMX.</p>
Extron XTP	Definição para conectar este projetor ao transmissor Extron XTP. Selecionar [LIGADO] permitirá se conectar com o transmissor XTP. Selecionar [DESLIG.] irá desativar para se conectar com o transmissor XTP.

OBSERVAÇÃO: Se você esquecer a senha, contate seu revendedor.

*O que é PJLink?

PJLink é uma padronização de protocolo usada para controlar os projetores de vários fabricantes. Este protocolo padrão foi estabelecido pela Japan Business Machine and Information System Industries Association (JBMA) em 2005.

O projetor suporta todos os comandos do PJLink Classe 1.

A configuração do PJLink não será afetada, mesmo quando for acionada a [REINI.] no menu.

CRESTRON**• ROOMVIEW para gerenciar a partir do computador.**

DESATIVAR	Desativa o ROOMVIEW.
ATIVAR	Ativa o ROOMVIEW.

• CRESTRON CONTROL para gerenciar a partir do controlador.

DESATIVAR	Desativa o CRESTRON CONTROL.
ATIVAR	Ativa o CRESTRON CONTROL.
ENDEREÇO IP	Defina seu endereço IP do SERVIDOR CRESTRON.
IP ID	Defina seu endereço IP ID do SERVIDOR CRESTRON.

• INFORMAÇÕES

REDE COM FIOS	Exibe uma lista de definições de conexão da rede com fios.
ATUALIZAÇÃO	Reflete as definições quando elas são alteradas.

*DICA: As definições CRESTRON são requeridas apenas para usar com o CRESTRON ROOMVIEW.
Para obter mais informações, visite <http://www.crestron.com>*

4. Projeção de Tela Múltipla

❶ Coisas que podem ser feitas usando a projeção de tela múltipla

Este projetor pode ser usado isoladamente ou disposto em múltiplas unidades para uma projeção de tela múltipla. Nós apresentaremos aqui um exemplo usando duas telas de projeção.

Caso 1

Usando um único projetor para projetar dois tipos de vídeos ao mesmo tempo
[PIP/IMAGEM POR IMAGEM]

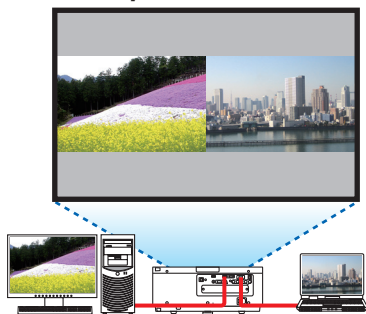
Caso 2

Usando quatro projetores (resolução: WUXGA) para projetar o vídeo com uma resolução de 2560 × 1600 pixels
[LADO A LADO]

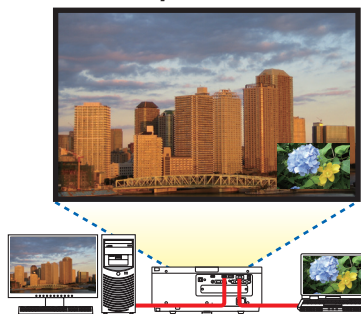
Caso 1. Usando um único projetor para projetar dois tipos de vídeos [PIP/IMAGEM POR IMAGEM]

Exemplo de conexão e imagem de projeção

No caso da [IMAGEM POR IMAGEM]



No caso da [IMAGEM EM IMAGEM]



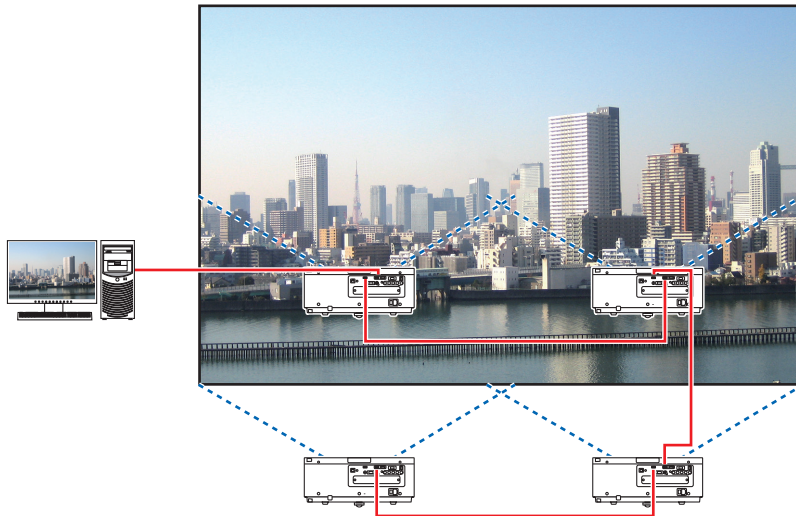
Operações com o menu na tela

Exiba a tela [EXIB.] → [PIP/IMAGEM POR IMAGEM] → [MODOS] no menu da tela e selecione [PIP] ou [IMAGEM POR IMAGEM].

Para obter detalhes, consulte “4-2 Exibindo Duas Imagens ao Mesmo Tempo” (→ página 52)

Caso 2. Usando quatro projetores (resolução: WUXGA) para projetar o vídeo com uma resolução de 2560 x 1600 pixels [LADO A LADO]

Exemplo de conexão e imagem de projeção



Operações com o menu na tela

1 Quatro vídeos similares são exibidos quando quatro projetores são projetados.

Solicite ao varejista que ajuste a posição de projeção para cada projetor.



- 2 Opere o menu na tela usando os quatro projetores respectivos para dividir a imagem em quatro porções.**
Exiba a Tela [EXIB.] → [TELA MÚTIPLA] → [DEFINIÇÃO DA IMAGEM] no menu da tela e selecione [LADO A LADO].
- (1) Na tela para definir o número de unidades horizontais, selecione [2 UNIDADES]. (o número de unidades na direção horizontal)
- (2) Na tela para definir o número de unidades verticais, selecione [2 UNIDADES]. (o número de unidades na direção vertical)
- (3) Na tela para definir a ordem horizontal, selecione [1ª UNIDADE] ou [2ª UNIDADE].
(observe as telas, aquela à esquerda é a [1ª UNIDADE] enquanto que aquela à direita é a [2ª UNIDADE])
- (4) Na tela para definir a ordem vertical, selecione [1ª UNIDADE] ou [2ª UNIDADE].
(observe as telas, aquela que está no topo é a [1ª UNIDADE] enquanto que aquela que está na parte inferior é a [2ª UNIDADE])

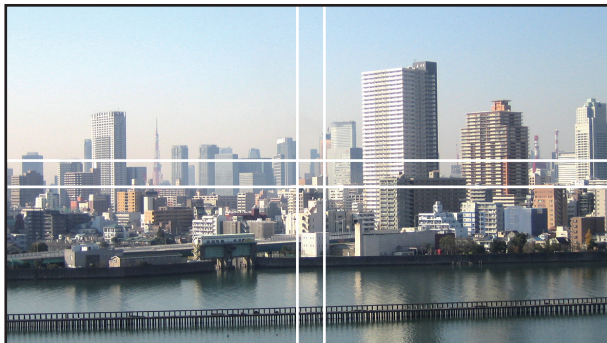


3 Ajuste a troca das lentes de cada projetor para definir com precisão os limites da tela.

Para uma definição ainda mais precisa, ajuste usando [EXIB.] → [COMBINAÇÃO DE LÂMINA] no menu da tela para cada projetor.

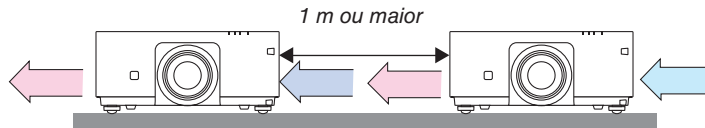
Para obter detalhes, consulte “4-3 Exibindo uma Imagem Usando [COMBINAÇÃO DE LÂMINA]”.

(→ página 56)



Coisas a serem observadas ao instalar os projetores

- Deixe um espaço de 1 m ou mais entre os projetores quando eles forem instalados lado a lado para que a entrada de ar e a saída de exaustão dos projetores não fiquem obstruídas. E mais, deixe um espaço de, pelo menos, 30 cm entre a entrada de ar/saída de exaustão e a parede. Quando a entrada de ar e a saída de descarga estiverem obstruídas, a temperatura dentro do projetor subirá e isto poderá resultar em mau funcionamento.



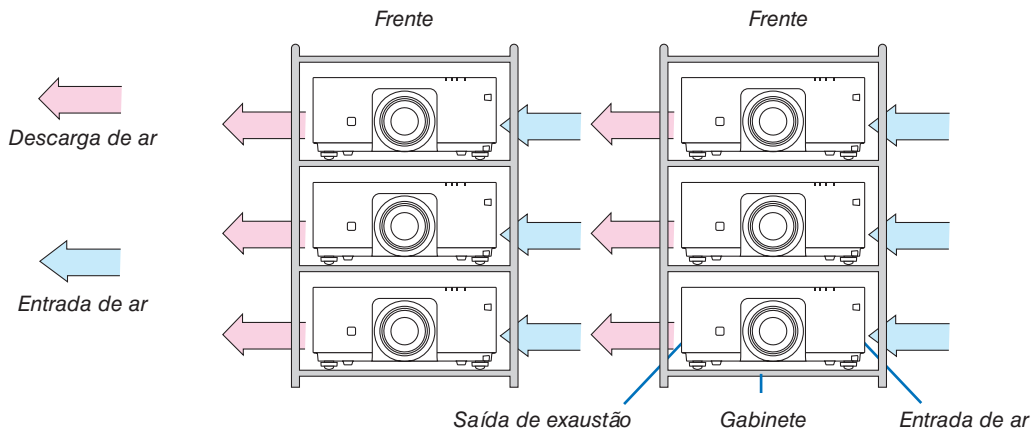
- Dois projetores podem ser empilhados um sobre o outro (definição PILHA). (→ página 138) Não tente empilhar diretamente três ou mais projetores. Quando os projetores são empilhados um sobre o outro, eles podem cair, resultando em danos e falhas.



- Exemplo de instalação ao usar 3 ou mais projetores

A instalação a seguir é recomendada ao instalar uma combinação de 3 ou mais projetores para uma projeção de tela múltipla.

[Exemplo de instalação]



AVISO

Solicite ao varejista serviços especializados de instalação, tal como quando montar o projetor no teto. Nunca realize a instalação por conta própria. O projetor poderá cair e resultar em ferimentos. Use um gabinete resistente que possa suportar o peso do projetor para a instalação. Não empilhe os projetores diretamente um sobre o outro.

OBSERVAÇÃO:

- Para ver o alcance da distância de projeção, consulte o Apêndice "Distância de projeção e tamanho da tela". (→ página 153)

2 Exibindo Duas Imagens ao Mesmo Tempo

O projetor tem um recurso que permite a você ver dois sinais diferentes simultaneamente. Você tem dois modos: modo imagem em imagem (PIP) e modo imagem por imagem (IMAGEM POR IMAGEM).

O vídeo de projeção na primeira tela é conhecido como a exibição principal, enquanto o vídeo de projeção, chamado subsequentemente, é conhecido como subexibição.

Selecione a função de projeção em [EXIB.] → [PIP/IMAGEM POR IMAGEM] → [MODOS] no menu da tela (a definição padrão de fábrica quando enviado é PIP). (→ página 85)

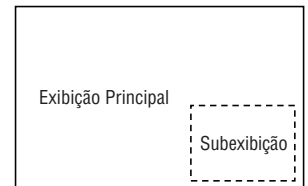
- Uma única tela é projetada quando a alimentação é ligada.

Função Imagem em Imagem (PIP)

Uma pequena subexibição é mostrada dentro da exibição principal.

A subexibição pode ser configurada e ajustada como a seguir. (→ página 86)

- Selecione se é para mostrar a subexibição à direita superior, esquerda superior, direita inferior ou esquerda inferior da tela (o tamanho da subexibição pode ser selecionado e a posição pode ser ajustada com precisão)
- Troque a exibição principal com a subexibição

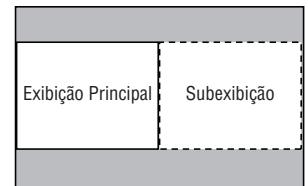


Função imagem por imagem (IMAGEM POR IMAGEM)

Mostre a exibição principal e a subexibição lado a lado.

A exibição principal e a subexibição podem ser configuradas e ajustadas como a seguir. (→ página 86)

- Selecione o limite da exibição (proporção) da exibição principal e da subexibição
- Troque a exibição principal e a subexibição



Terminais de entrada que podem ser usados para a tela principal e subtela.

A tela principal e a subtela podem fornecer os seguintes terminais de entrada.

- A exibição principal e a subexibição suportam sinais do computador de até WUXGA@60HzRB.

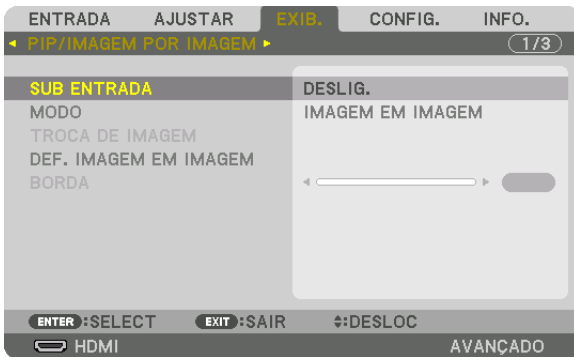
		Subexibição ou exibição adicional							
		HDMI	DisplayPort	BNC	(VC) BNC	BNC (Y/C)	COMPUTADOR	HDBaseT	SLOT
Exibição Principal	HDMI	Não		Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não
	DisplayPort			Sim	Sim	Sim	Sim		
	BNC	Sim	Sim	Não			Não	Sim	Sim
	(VC) BNC	Sim	Sim				Sim	Sim	Sim
	BNC (Y/C)	Sim	Sim				Sim	Sim	Sim
	COMPUTADOR	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Sim	Sim
	HDBaseT	Não		Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não
	SLOT	Não		Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não

OBSERVAÇÃO:

- Alguns sinais poderão não aparecer dependendo da resolução.

Projetando duas telas

1. Pressione o botão **MENU** para exibir o menu na tela e selecione **[EXIB.]** → **[PIP/IMAGEM POR IMAGEM]**.



Isto exibe a tela **[PIP/IMAGEM POR IMAGEM]** no menu da tela.

2. Selecione **[SUBENTRADA]** usando os botões **▼/▲** e pressione o botão **ENTER**.

Isto exibe a tela **[SUBENTRADA]**.

3. Selecione o sinal de entrada usando os botões **▼/▲** e pressione o botão **ENTER**.



A **[PIP]** (**IMAGEM EM IMAGEM**) ou **[IMAGEM POR IMAGEM]** definida em **[MODO]** é projetada. (→ página 85)

- Quando o nome do sinal é exibido em cinza, isto significa que ele não pode ser selecionado.
- O sinal também pode ser selecionado pressionando o botão **PIP/FREEZE** no controle remoto.

4. Pressione o botão **MENU**.

O menu na tela irá desaparecer.

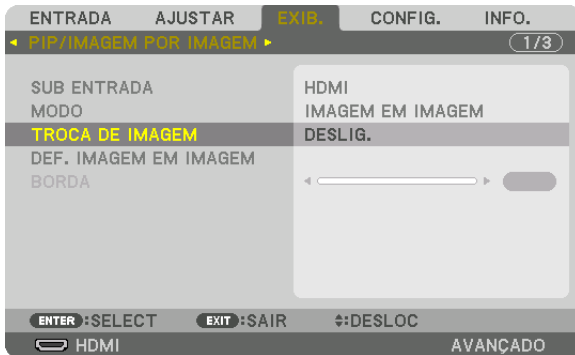
5. Ao retornar para a tela única, exiba a tela **[PIP/IMAGEM POR IMAGEM]** mais uma vez e selecione **[DESLOG.]** na tela **[SUBENTRADA]** da Etapa 3.

DICA:

- Durante a projeção de tela dupla, se a entrada selecionada não for suportada pela subtela, a subtela aparecerá como uma tela preta.

Trocando a exibição principal com a subexibição e vice-versa

1. Pressione o botão **MENU** para exibir o menu na tela e selecione **[EXIB.]** → **[PIP/IMAGEM POR IMAGEM]**.



Isto exibe a tela **[PIP/IMAGEM POR IMAGEM]** no menu da tela.

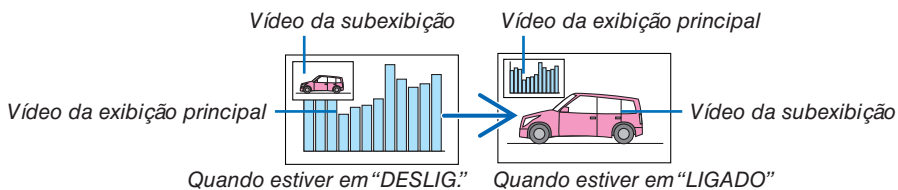
2. Selecione **[TROCA DE IMAGEM]** usando os botões **▼/▲** e pressione o botão **ENTER**.

Exiba a tela para trocar as posições de exibição.

3. Selecione **[LIGADO]** usando o botão **▼**, em seguida, pressione o botão **ENTER**.



O vídeo da exibição principal será trocado com aquele da subexibição.



A saída de sinal do terminal **HDMI OUT** não mudará, mesmo se as posições da exibição forem trocadas.

4. Pressione o botão **MENU**.

O menu na tela irá desaparecer.

Restrições

- As seguintes operações são ativadas apenas para a exibição principal.
 - Ajustes visuais
 - Ampliação/redução do vídeo usando os botões D-ZOOM/ZOOM +/- parciais.
No entanto, a ampliação/redução depende do limite definido em [IMAGEM POR IMAGEM].
 - PDR. TESTE
- As seguintes operações são ativadas para a exibição principal e a subexibição. Estas operações não podem ser aplicadas individualmente.
 - Eliminação momentânea do vídeo
 - Pausa no vídeo
- A opção [PIP/IMAGEM POR IMAGEM] não pode ser usada quando um vídeo em 3D está sendo exibido.
- Ao usar a função [PIP/IMAGEM POR IMAGEM], as opções [LEGENDA FECHADA] e [CONTRASTE DINÂMICO] podem ser usadas.
- A opção [PIP/IMAGEM POR IMAGEM] não pode ser usada quando o sinal de entrada tem uma resolução de 1.920×1.200 ou mais.
- O terminal HDMI OUT tem uma função de repetir. A resolução de saída é limitada pela resolução máxima do monitor e do projetor conectados.

③ Exibindo uma Imagem com [COMBINAÇÃO DE LÂMINA]

Um vídeo de alta resolução pode ser projetado numa tela ainda maior combinando múltiplos projetores à esquerda, direita, partes superior e inferior.

Este projetor está equipado com uma “Função COMBINAÇÃO DE LÂMINA” que torna indistinguíveis as bordas (limites) da tela da projeção.

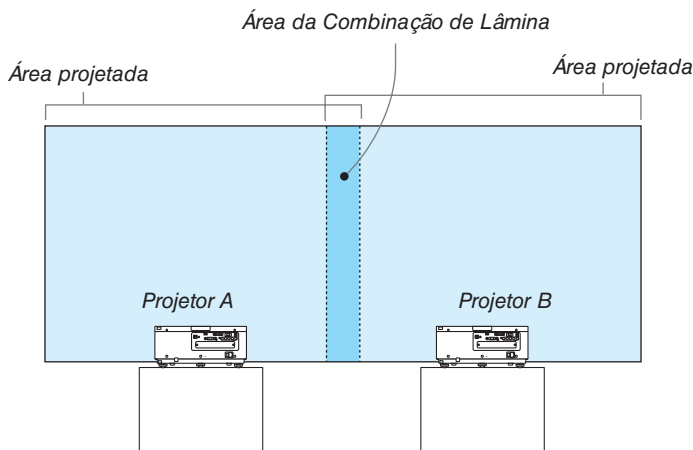
OBSERVAÇÃO:

- Para as distâncias de alcance do projetor, consulte “Distância de alcance e tamanho da tela” na página 153.
- Antes de executar a função Combinação de Lâmina, coloque o projetor na posição correta, de modo que a imagem fique quadrada no tamanho apropriado, então, faça os ajustes óticos (troca das lentes, foco e zoom).
- Ajuste o brilho de cada projetor usando [AJUSTAR] em [MODO DA LÂMPADA]. Depois de ajustar o brilho, você poderá manter o nível do brilho definido ATIVANDO o modo [BRILHO CONSTANTE]. E mais, use [REF. BALANÇO DE BRANCO] para ajustar o [CONTRASTE] e o [BRILHO].

Antes de explicar o uso da função Combinação de Lâmina

Esta seção explica o caso para “Exemplo: Colocando dois projetores lado a lado”. Como mostrado, a imagem projetada à esquerda é referida como “Projetor A” e a imagem projetada à direita é referida como “Projetor B”. A menos que seja especificado de outra maneira doravante, “projetor” será usado para indicar A e B.

Exemplo: Colocando dois projetores lado a lado



Preparação:

- Ligue o projetor e exiba um sinal.
- Ao fazer definições ou ajustes usando o controle remoto, ative [ID DE CONTROLE], de modo a não ativar os outros projetores. (→ página 105)

Definindo a sobreposição das telas de projeção

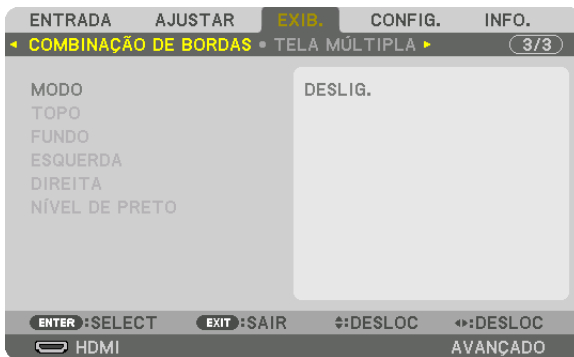
① Ative [COMBINAÇÃO DE LÂMINA].

1. Pressione o botão MENU.

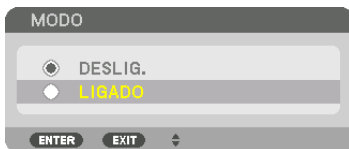
O menu será exibido.

2. Selecione [COMBINAÇÃO DE LÂMINA].

A tela [COMBINAÇÃO DE LÂMINA] será exibida. Alinhe o cursor com [MODO] e pressione o botão ENTER. A tela de modo será exibida.



3. Selecione [MODO] → [LIGADO] e pressione o botão ENTER.



Isto ativa a função Combinação de Lâmina. Os seguintes itens de menu estão disponíveis: [TOPO], [FUNDO], [ESQUERDA], [DIREITA] e [NÍVEL PRETO]

4. Selecione [DIREITA] para o Projetor A e [ESQUERDA] para o Projetor B.

Pressione o botão ENTER.



Os seguintes itens estão disponíveis:

[CONTROLE], [MARCADOR], [ALCANCE] e [POSIÇÃO]

5. Selecione [CONTROLE] → [LIGADO] e pressione o botão ENTER.



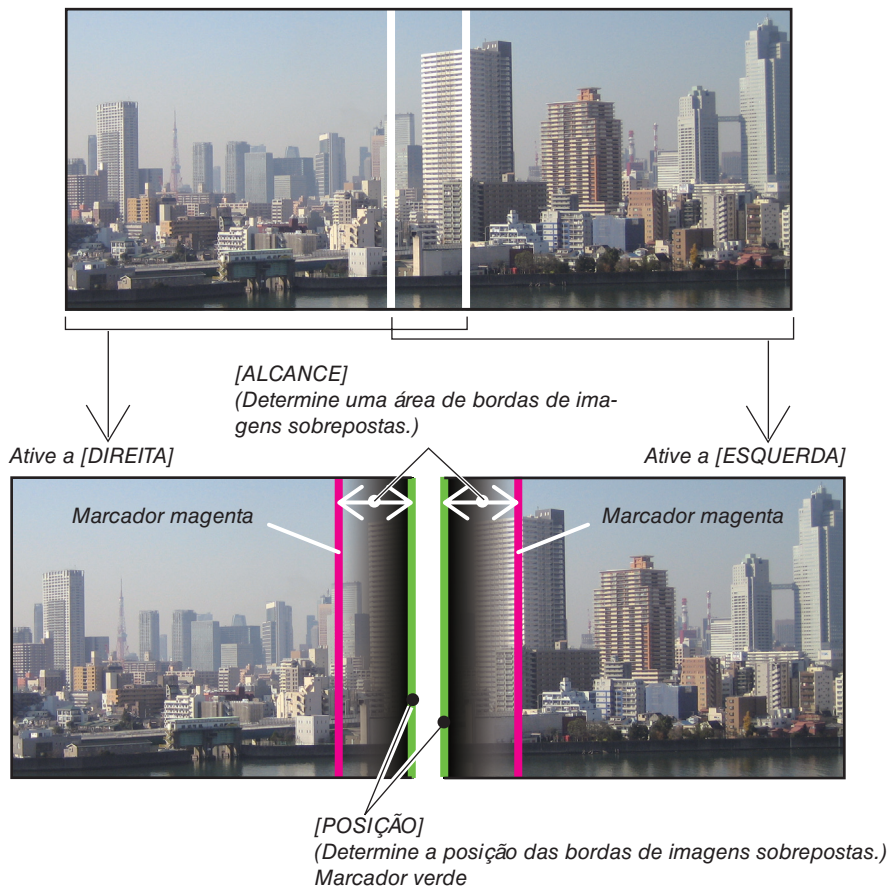
Cada opção [TOPO], [FUNDO], [ESQUERDA], [DIREITA] e [NÍVEL PRETO] tem seu próprio [CONTROLE], [MARCADOR], [ALCANCE] e [POSIÇÃO].

- Para o Projetor A, defina [CONTROLE] do [TOPO], [ESQUERDA] e [FUNDO] para [DESLIG.]. Do mesmo modo, para o Projetor B, defina [CONTROLE] do [TOPO], [DIREITA] e [FUNDO] para [DESLIG.].

② Ajuste [ALCANCE] e [POSIÇÃO] para determinar uma área de sobreposição das bordas das imagens projetadas a partir de cada projetor.

Ativar [MARCADOR] exibirá marcadores em magenta e verde.

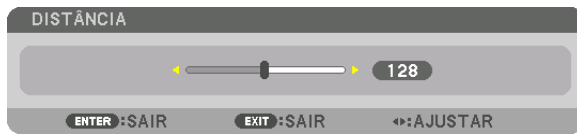
O marcador magenta é usado para [ALCANCE] e o verde é para [POSIÇÃO].



* Estas 2 telas são separadas no diagrama para fins de explicação.

1 Ajuste o [ALCANCE].

Use o botão ◀ ou ▶ para ajustar a área de sobreposição.

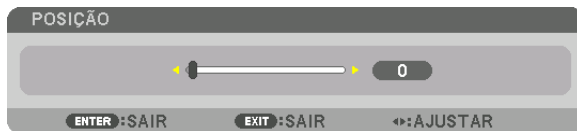


DICA:

- Ajuste para sobrepor o marcador de um projetor com o marcador do outro projetor.

2 Ajuste a [POSIÇÃO].

Use o botão ◀ ou ▶ para alinhar uma borda com a outra borda das imagens sobrepostas.



DICA:

- Ao exibir um sinal com uma resolução diferente, execute a função Combinação de Lâmina desde o começo.
- A definição de [MARCADOR] não será salva e voltará para [DESLIG.] quando o projetor for desligado.
- Para exibir ou ocultar o marcador enquanto o projetor está funcionando, ative ou desative o [MARCADOR] no menu.

Ajuste do Nível de Preto

Isto ajusta o nível de preto das áreas de sobreposição e de não sobreposição da tela múltipla (COMBINAÇÃO DE LÂMINA).

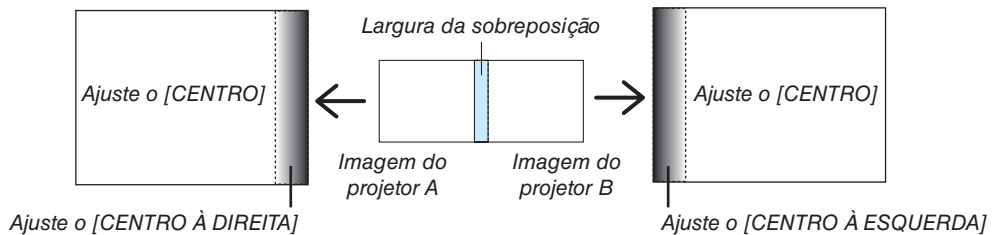
Ajuste o nível do brilho se você achar que a diferença é muito grande.

OBSERVAÇÃO:

Esta função é ativada apenas quando o [MOD0] está ativado.

A área ajustável varia dependendo de qual combinação de [TOPO], [FUNDO], [ESQUERDA] e [DIREITA] está ativada.

Exemplo: Ajustando o Nível de Preto ao posicionar dois projetores lado a lado



1. Ative o [MOD0]

2. Selecione [NÍVEL PRETO] e pressione o botão ENTER.

A tela mudará para a tela de ajuste do nível de preto.



3. Use o botão ▼ ou ▲ para selecionar um item e use o botão ◀ ou ▶ para ajustar o nível de preto.

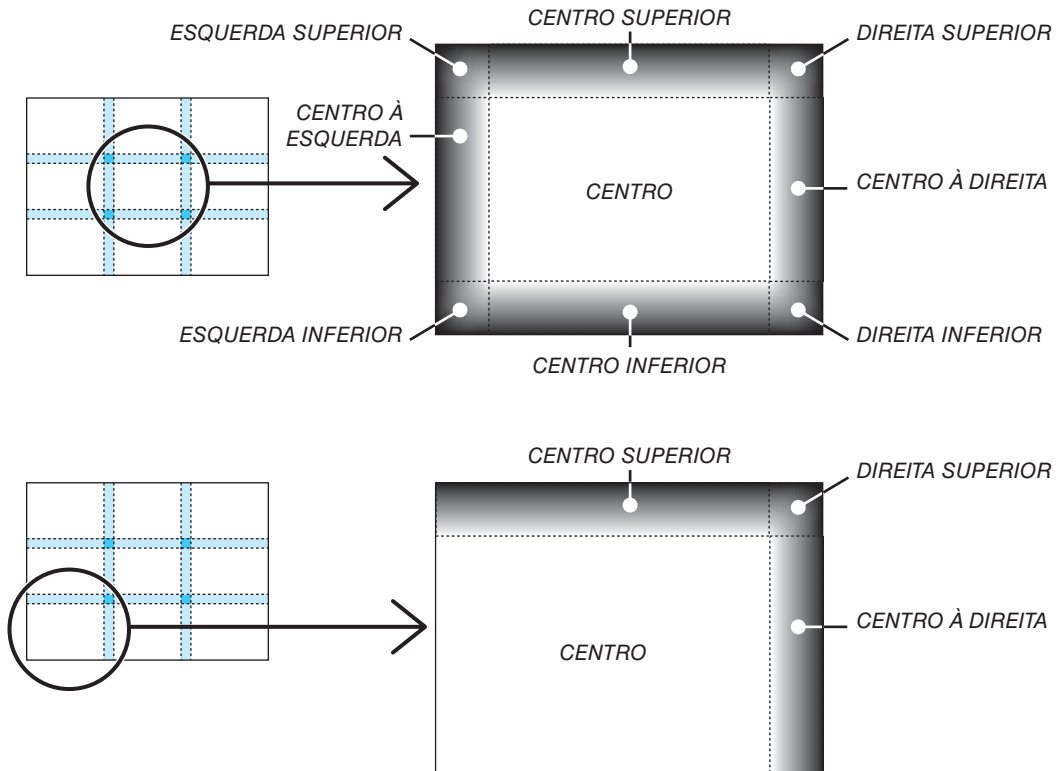
Faça isto para o outro projetor, se necessário.



9 porções segmentadas para o ajuste do Nível de Preto

Projektor no centro

Esta função ajusta o nível do brilho de 9 porções segmentadas do projetor no centro e 4 porções segmentadas do projetor à esquerda inferior, como mostrado abaixo.



DICA:

- O número de divisões de telas do nível de preto (máximo de nove divisões) muda dependendo do número de posições de combinação de lâmina selecionadas (partes superior, inferior, direita, esquerda). Além disso, quando as extremidades superior/inferior e esquerda/direita são selecionadas, a tela de divisão do canto aparece.
- A largura da combinação de lâminas é a largura definida no alcance e o canto é formado pela área de interseção as extremidades superior/inferior ou esquerda/direita.
- O [NÍVEL PRETO] pode ser ajustado apenas para torná-lo mais brilhante.

5. Usando o Menu na Tela

1 Usando os Menus

OBSERVAÇÃO: O menu na tela pode não ser exibido corretamente dependendo do sinal de entrada e da configuração do projetor.

1. Pressione o botão **MENU** no controle remoto ou no gabinete do projetor para exibir o menu.



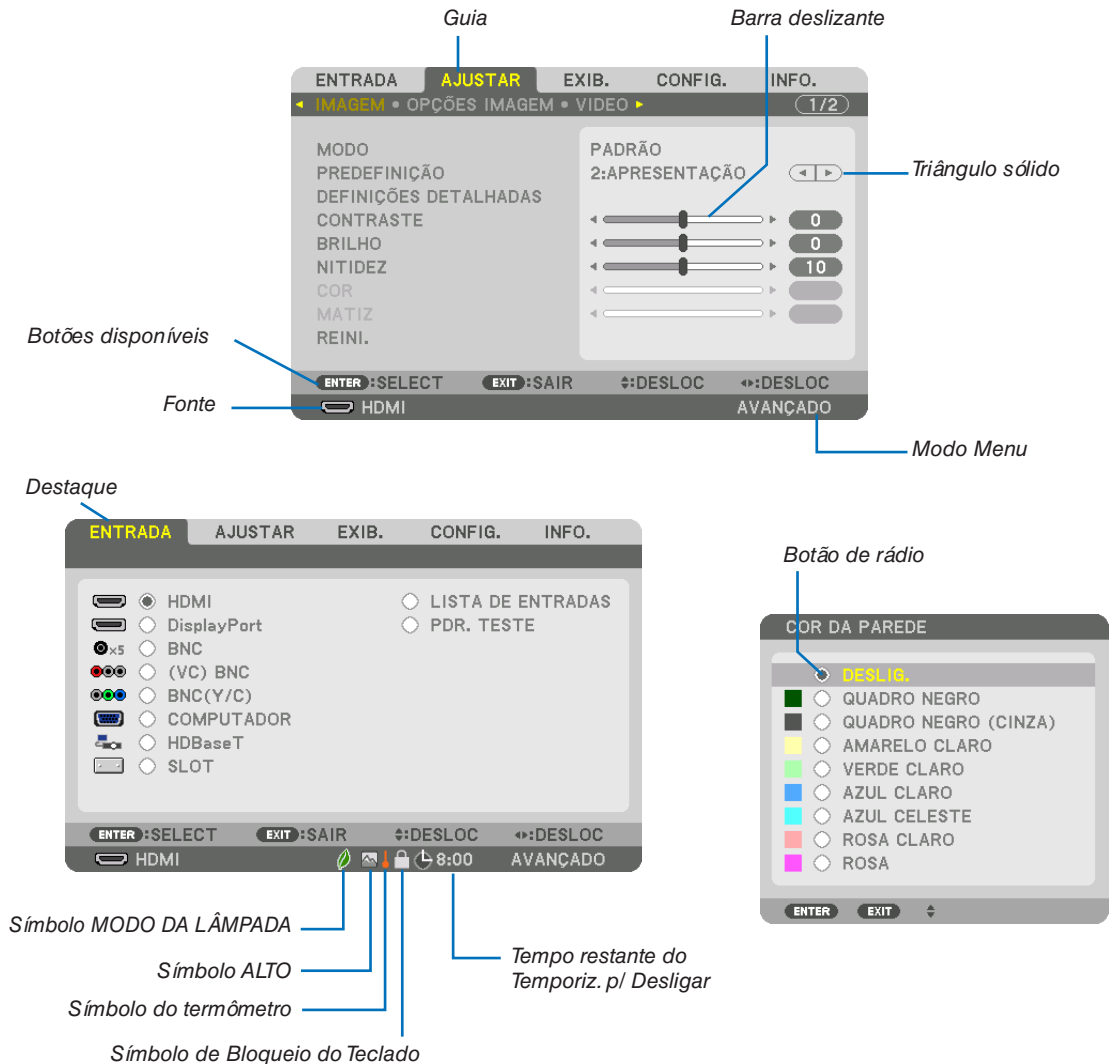
OBSERVAÇÃO: Comandos como ENTER, EXIT, ▲▼, ◀▶ na parte inferior mostram os botões disponíveis para sua operação.

2. Pressione os botões ◀▶ no controle remoto ou no gabinete do projetor para exibir o submenu.
3. Pressione o botão **ENTER** no controle remoto ou no gabinete do projetor para destacar o primeiro item ou a primeira guia.
4. Use os botões ▲▼ no controle remoto ou no gabinete do projetor para selecionar o item a ser ajustado ou definido.
Você pode usar os botões ◀▶ no controle remoto ou no gabinete do projetor para selecionar a guia desejada.
5. Pressione o botão **ENTER** no controle remoto ou no gabinete do projetor para exibir a janela do submenu.
6. Ajuste o nível ou ative/desative o item selecionado usando os botões ▲▼◀▶ no controle remoto ou no gabinete do projetor.
As alterações são armazenadas até que sejam ajustadas novamente.
7. Repita as etapas 2 a 6 para ajustar os demais itens ou pressione o botão **EXIT** no controle remoto ou no gabinete do projetor para sair da exibição do menu.

OBSERVAÇÃO: Quando um menu ou mensagem é exibida, várias linhas de informação podem ser perdidas, dependendo do sinal ou das definições.

8. Pressione o botão **MENU** para fechar o menu.
Para voltar para o menu anterior, pressione o botão **EXIT**.

② Elementos do Menu



As janelas do menu ou caixas de diálogo geralmente contêm os seguintes elementos:

- Destaque.....Indica o menu ou item selecionado.
- Triângulo sólidoIndica se mais opções estão disponíveis. Um triângulo destacado indica que o item está ativo.
- GuiaIndica um grupo de recursos em uma caixa de diálogo. Selecionar qualquer guia coloca a página na frente.
- Botão de rádioUse este botão para selecionar uma opção em uma caixa de diálogo.
- Fonte.....Indica a fonte selecionada no momento.
- Modo MenuIndica o modo de menu atual: BÁSICO ou AVANÇADO.
- Tempo restante do Temporiz.....p/ Desligar Indica a contagem regressiva restante quando o [TEMPORIZ. P/ DESLIGAR] está predefinido.
- Barra deslizanteIndica as definições ou a direção do ajuste.
- Símbolo MODO DA LÂMPADA.....Indica que o [MODO DA LÂMPADA] está definido.
- Símbolo de Bloqueio do Teclado.....Indica que o [BLOQ. PAINEL CONTROLE] está ativado.
- Símbolo do termômetroIndica que o [MODO DA LÂMPADA] foi definido à força para o modo [ECO] porque a temperatura interna está muito alta.
- Símbolo ALTO.....Indica que o [MODO VENTILADOR] está definido para o modo [ALTO].

3 Lista dos Itens de Menu

• Os itens básicos do menu são indicados pela área sombreada.

Alguns itens de menu não estarão disponíveis dependendo da fonte de entrada.

Item de Menu			Padrão	Opções
ENTRADA	HDMI		*	
	DisplayPort		*	
	BNC		*	
	(VC) BNC		*	
	BNC (Y/C)		*	
	COMPUTADOR		*	
	HDBaseT			
	SLOT			
	LISTA DE ENTRADAS			
	PDR. TESTE			
AJUSTAR	IMAGEM	MODO	PADRÃO	PADRÃO, PROFISSIONAL
		PREDEFINIÇÃO	*	ALTO BRILHO, APRESENTAÇÃO, VÍDEO, CINEMA, GRÁFICO, sRGB, DICOM SIM.
		GERAL		
		REFERÊNCIA	*	ALTO BRILHO, APRESENTAÇÃO, VÍDEO, CINEMA, GRÁFICO, sRGB, DICOM SIM.
		CORREÇÃO GAMA* ¹		DINÂMICA, NATURAL, DETALHE PRETO
		TAMANHO DA TELA* ²	*	GRANDE, MÉDIA, PEQUENA
		TEMPERATURA DA COR* ³	*	
		CONTRASTE DINÂMICO	*	DESLIG., LIGADO
		Brilliant Color	*	DESLIG., MÉDIO, ALTO
		MODO DE IMAGEM	*	PARADA, EM MOVIMENTO
		BALANÇO DE BRANCO		
		CONTRASTE R	0	
		CONTRASTE G	0	
		CONTRASTE B	0	
		BRILHO R	0	
		BRILHO G	0	
		BRILHO B	0	
		CORREÇÃO DA COR		
		VERMELHO	0	
		VERDE	0	
		AZUL	0	
		AMARELO	0	
		MAGENTA	0	
		CIANO	0	
		CONTRASTE	50	
		BRILHO	50	
		NITIDEZ	10	
		COR	50	
		MATIZ	0	
		REINI.		
	OPÇÕES IMAGEM	RELOGIO	*	
		FASE	*	
		HORIZONTAL	*	
		VERTICAL	*	
		BRANQUEAR	*	TOPO, FUNDO, ESQUERDA, DIREITA
		SOBREDIGITALIZAÇÃO	AUTO	AUTO, 0[%], 5[%], 10[%]
		RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO	AUTO	(COMPUTADOR) AUTO, 4:3, 5:4, 16:9, 15:9, 16:10, NATIVO
			AUTO	(COMPONENTE/VIDEO/S-VIDEO) AUTO, 4:3, LETTERBOX, TELA PANORÂMICA, ZOOM
			AUTO	(COMPONENTE/VIDEO/S-VIDEO) AUTO, JANELA 4:3, LETTERBOX, TELA PANORÂMICA, COMPLETO
		RESOLUÇÃO DE ENTRADA	*	—
	VIDEO	RED. DE RUÍDO ALEATÓRIA	DESLIG.	DESLIG., BAIXO, MÉDIO, ALTO
		RED. DE RUÍDO MOSQUITO	DESLIG.	DESLIG., BAIXO, MÉDIO, ALTO
		BLOQUEAR RED. DE RUÍDO	DESLIG.	DESLIG., BAIXO
		DESENTRELAÇAR	NORMAL	NORMAL, CINEMA, PARADA
		MELHORIA DE CONTRASTE	AUTO	DESLIG., AUTO, NORMAL
		TIPO DE SINAL	AUTO	AUTO, RGB, COMPONENTE
		NÍVEL VIDEO	AUTO	AUTO, NORMAL, MELHORADO, SUPER BRANCO
	DEFINIÇÕES 3D	FORMATO	AUTO	AUTO, DESLIG. (2D), FRAME PACKING, LADO A LADO (METADE), LADO A LADO (TODO), TOPO E FUNDO, ALTERNADOR DE QUADRO, ALTERNADOR DE LINHA
		INVERTER D/E	DESLIG.	DESLIG., LIGADO

* O asterisco (*) indica que a definição padrão irá variar dependendo do sinal.

*¹ O item [CORREÇÃO GAMA] ficará disponível quando um item diferente de [DICOM SIM.] estiver selecionado para [REFERÊNCIA].

*² O item [TAMANHO DA TELA] ficará disponível quando [DICOM SIM.] estiver selecionado para [REFERÊNCIA].

*³ Quando [APRESENTAÇÃO] ou [ALTO BRILHO] estiver selecionado em [REFERÊNCIA], a [TEMPERATURA DA COR] não estará disponível.

5. Using On-Screen Menu

Item de Menu				Padrão	Opções
EXIB.	PIP/IMAGEM POR IMAGEM	SUBENTRADA			DESLIG., HDMI, DisplayPort, BNC, (VC) BNC, BNC (Y/C), COMPUTADOR, HDBaseT, SLOT
		MODO		PIP	PIP, IMAGEM POR IMAGEM
		TROCA DE IMAGEM		DESLIG.	DESLIG., LIGADO
		DEF. IMAGEM EM IMAGEM	POSIÇÃO INICIAL	ESQUERDA SUPERIOR	ESQUERDA SUPERIOR, DIREITA SUPERIOR, ESQUERDA INFERIOR, DIREITA INFERIOR
			POSIÇÃO HORIZONTAL		
			POSIÇÃO VERTICAL		
	CORREÇÃO GEOMÉTRICA	TAMANHO		MÉDIA	GRANDE, MÉDIA, PEQUENA
		BORDA			
		TRAPEZOIDE	HORIZONTAL		
			VERTICAL		
			INCLINAÇÃO		
			TAXA DE PROJEÇÃO		
		ANGULAÇÃO			TOPO-ESQUERDA, CENTRO-TOPO, TOPO-DIREITA, CENTRO-ESQUERDA, CENTRO-DIREITA, FUNDO-ESQUERDA, CENTRO-FUNDO, FUNDO-DIREITA
		CANTO HORIZONTAL			TOPO-ESQUERDA, CENTRO-TOPO, TOPO-DIREITA, CENTRO-ESQUERDA, CENTRO-DIREITA, FUNDO-ESQUERDA, CENTRO-FUNDO, FUNDO-DIREITA
		CANTO VERTICAL			TOPO-ESQUERDA, CENTRO-TOPO, TOPO-DIREITA, CENTRO-ESQUERDA, CENTRO-DIREITA, FUNDO-ESQUERDA, CENTRO-FUNDO, FUNDO-DIREITA
		PINCUSHION			TOPO, FUNDO, ESQUERDA, DIREITA
	COMBINAÇÃO DE LÂMINA	FERRAMENTA P/ COMPUT. REINI.		DESLIG.	DESLIG., 1, 2, 3
		MODO		DESLIG.	DESLIG., LIGADO
		TOPO	CONTROLE	LIGADO	DESLIG., LIGADO
			MARCADOR	LIGADO	DESLIG., LIGADO
			ALCANCE		
			POSIÇÃO		
		FUNDO	CONTROLE	LIGADO	DESLIG., LIGADO
			MARCADOR	LIGADO	DESLIG., LIGADO
			ALCANCE		
			POSIÇÃO		
		ESQUERDA	CONTROLE	LIGADO	DESLIG., LIGADO
			MARCADOR	LIGADO	DESLIG., LIGADO
			ALCANCE		
			POSIÇÃO		
		DIREITA	CONTROLE	LIGADO	DESLIG., LIGADO
			MARCADOR	LIGADO	DESLIG., LIGADO
			ALCANCE		
			POSIÇÃO		
		NÍVEL PRETO	ESQUERDA SUPERIOR		
			CENTRO SUPERIOR		
			DIREITA SUPERIOR		
			CENTRO A ESQUERDA		
			CENTRO		
			CENTRO A DIREITA		
			ESQUERDA INFERIOR		
			CENTRO INFERIOR		
	TELA MÚLTIPLA	BALANÇO DE BRANCO	DIREITA INFERIOR		
			MODO	DESLIG.	DESLIG., LIGADO
			CONTRASTE W		
			CONTRASTE R		
			CONTRASTE G		
			CONTRASTE B		
			BRILHO W		
			BRILHO R		
		DEFINIÇÕES DE IMAGEM	BRILHO G		
			BRILHO B		
			MODO	DESLIG.	DESLIG., ZOOM, LADO A LADO
			ZOOM	ZOOM HORIZONTAL	
				ZOOM VERTICAL	
				POSIÇÃO HORIZONTAL	
				POSIÇÃO VERTICAL	
			LADO A LADO	LARGURA	1 UNIDADE, 2 UNIDADES, 3 UNIDADES, 4 UNIDADES
				ALTURA	1 UNIDADE, 2 UNIDADES, 3 UNIDADES, 4 UNIDADES
				POSIÇÃO HORIZONTAL	1ª UNIDADE, 2ª UNIDADE, 3ª UNIDADE, 4ª UNIDADE
				POSIÇÃO VERTICAL	1ª UNIDADE, 2ª UNIDADE, 3ª UNIDADE, 4ª UNIDADE

5. Using On-Screen Menu

Item de Menu			Padrão	Opções
CONFIG.	MENU	IDIOMA	PORTUGUÊS	ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS, ITALIANO, ESPANOL, SVENSKA, 日本語
				DANSK, PORTUGUÊS, ČEŠTINA, MAGYAR, POLSKI, NEDERLANDS, SUOMI
				NORSK, TÜRKÇE, РУССКИЙ, عربي, Ελληνικά, 中文, 한국어
				ROMÂNĂ, HRVATSKA, БЪЛГАРСКИ, INDONESIA, हिन्दी, ไทย, ئۇيغۇر, 繁體中文
		SELEÇÃO DA COR	COR	COR, MONOCROMÁTICO
		EXIBIÇÃO PADRÃO	LIGADO	DESLIG., LIGADO
		TELA DE MENSAGEM	LIGADO	DESLIG., LIGADO
	INSTALAÇÃO	APRESENTAÇÃO DE ID	LIGADO	DESLIG., LIGADO
		MSG CAUTELA SOBRE 3D	LIGADO	DESLIG., LIGADO
		TEMPO DE APRESENTAÇÃO	AUTO 45 SEG	MANUAL, AUTO 5 SEG, AUTO 15 SEG, AUTO 45 SEG
		ORIENTAÇÃO	AUTO	AUTO, FRENTE NA ÁREA DE TRABALHO, ATRÁS NO TETO, ATRÁS NA ÁREA DE TRABALHO, FRENTE NO TETO
		TIPO DE TELA	LIVRE	LIVRE, TELA 4:3, TELA 16:9, TELA 16:10
		COR DA PAREDE	DESLIG.	DESLIG., QUADRO NEGRO, QUADRO NEGRO (CINZA), AMARELO CLARO, VERDE CLARO, AZUL CLARO, AZUL CELESTE, ROSA CLARO, ROSA
		MODO VENTILADOR	AUTO	AUTO, ALTO
		MODO DA LÂMPADA	MODO DA LÂMPADA	NORMAL
			BRILHO CONSTANTE	DESLIG.
		REF. BALANÇO DE BRANCO	AJUSTAR	DESLIG., LIGADO
			CONTRASTE R	20–100%
			CONTRASTE G	
			CONTRASTE B	
			BRILHO R	
			BRILHO G	
			BRILHO B	
			UNIFORMIDADE R	
			UNIFORMIDADE B	
		ÓCULOS 3D	DLP® Link	DLP® Link, OUTROS

5. Using On-Screen Menu

Item de Menu					Padrão	Opções			
CONFIG.	CONTROLE	FERRA- MENTAS	MODO DE AD- MINISTRAÇÃO	MODO MENU		AVANÇADO	AVANÇADO, BÁSICO		
				VALORES DA DEFINIÇÃO NÃO GUARDADOS		DESLIG.	DESLIG., LIGADO		
				NOVA SENHA					
				CONFIRME A SENHA					
			TEMPOR. DE PROGRAMA	ATIVAR		DESLIG.	DESLIG., LIGADO		
				DEFINI- ÇÕES	EDITAR	ATIVO		DESLIG., LIGADO	
						DIA		DOM, SEG, TER, QUA, QUI, SEX, SAB, SEG-SEX, SEG-SAB, TODOS OS DIAS	
						HORA			
						FUNÇÃO		ALIMENTAÇÃO, ENTRADA, MODO DA LÂMPADA	
						DEFINIÇÕES AVANÇADAS			
						ALIMENTA- ÇÃO		DESLIG., LIGADO	
						ENTRADA		HDMI, DisplayPort, BNC, (VC) BNC, BNC (Y/C), COMPUTADOR, HDBaseT, SLOT	
						MODO DA LÂMPADA		NORMAL, ECO1, ECO2	
				REPETIR		DESLIG., LIGADO			
				APAGAR					
				PARA CIMA					
				PARA BAIXO					
				VOLTAR					
				DEFINIÇÕES DE DATA E HORA	DEFINI- ÇÕES DE FUSO HORÁRIO	GMT			-12:00, -11:30, -11:00, -10:30, -10:00, -09:30, -09:00, -08:30, -08:00, -07:30, -07:00, -06:30, -06:00, -05:30, -05:00, -04:30, -04:00, -03:30, -03:00, -02:30, -02:00, -01:30, -01:00, -00:30, 00:00, +00:30, +01:00, +01:30, +02:00, +02:30, +03:00, +03:30, +04:00, +04:30, +05:00, +05:30, +06:00, +06:30, +07:00, +07:30, +08:00, +08:30, +09:00, +09:30, +10:00, +10:30, +11:00, +11:30, +12:00, +12:30, +13:00
			DEFINI- ÇÕES DE DATA E HORA			DATA DD/MM/AAAA			
						HORA HH:MM			
						SERV. DE TEMPO DA NET		DESLIG., LIGADO	
						ENDEREÇO IP			
			DEF. HORÁRIO DE VERÃO			ATUALIZAÇÃO			
						ATIVAR		DESLIG., LIGADO	
						MES (INICIAR)		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
						DIA (INICIAR)		PRIMEIRA SEMANA, SEGUNDA SEMANA, TERCEIRA SEMANA, QUARTA SEMANA, ÚLTIMA SEMANA	
								DOM, SEG, TER, QUA, QUI, SEX, SAB	
						HORA (INICIAR)			
						MES (SAIR)		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
						DIA (SAIR)		PRIMEIRA SEMANA, SEGUNDA SEMANA, TERCEIRA SEMANA, QUARTA SEMANA, ÚLTIMA SEMANA	
						DOM, SEG, TER, QUA, QUI, SEX, SAB			

5. Using On-Screen Menu

Item de Menu			Padrão	Opções
CONFIG.	DEFINIÇÕES DE REDE	REDE COM FIOS	PERFIS	DESATIVAR, PERFIL1, PERFIL2
			DHCP	DESLIG., LIGADO
			ENDEREÇO IP	192.168.0.10
			MASCARA SUBNET	255.255.255.0
			PORTAL	192.168.0.1
			DNS AUTO	DESLIG., LIGADO
			CONFIGURAÇÃO DNS	
			LIGAR NOVAMENTE	
		NOME DO PROJETO	NOME DO PROJETO	Série PX602UL
		DOMÍNIO	NOME DO HOSPEDEIRO	necpj
			NOME DO DOMÍNIO	
		E-MAIL DE ALERTA	E-MAIL DE ALERTA	DESLIG., LIGADO
			NOME DO HOSPEDEIRO	
			NOME DO DOMÍNIO	
			ENDEREÇO DO REMETENTE	
			NOME DO SERVIDOR SMTP	
			ENDEREÇO DO DESTINATÁRIO 1	
			ENDEREÇO DO DESTINATÁRIO 2	
			ENDEREÇO DO DESTINATÁRIO 3	
			E-MAIL DE TESTE	
		SERVIÇO DE REDE	SERVIDOR HTTP	NOVA SENHA
				CONFIRME A SENHA
			PJLink	NOVA SENHA
				CONFIRME A SENHA
			AMX BEACON	DESLIG., LIGADO
			CRESTRON ROOMVIEW	DESLIG., LIGADO
			CRESTRON CONTROL	ATIVAR, CONTROLLER IP ADDRESS, IP ID
			Extron XTP	DESLIG., LIGADO
	OPÇÕES DA FONTE	AUTOAJUSTE	NORMAL	DESLIG., NORMAL, FINO
		SISTEMA DE COR	BNC (VIDEO)	AUTO, NTSC3.58, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM
			BNC (Y/C)	AUTO, NTSC3.58, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM
		PADRÃO SELEC. P/ ENTR.	ÚLTIMO	ÚLTIMO, AUTO, HDMI, DisplayPort, BNC, (VC) BNC, BNC (Y/C), COMPUTADOR, HDBaseT, SLOT
		LEGENDA FECHADA	DESLIG.	DESLIG., LEGENDA1, LEGENDA2, LEGENDA3, LEGENDA4, TEXT01, TEXT02, TEXT03, TEXT04
	OPÇÕES DE ENERGIA	FUNDO	AZUL	AZUL, PRETO, LOGO
		MODO ESPERA	NORMAL	NORMAL, REDE EM ESPERA
		LIGAÇÃO DIRETA	DESLIG.	DESLIG., LIGADO
		SELEC LIGAÇÃO AUTOMÁT	DESLIG.	DESLIG., HDMI, DisplayPort, COMPUTADOR, HDBaseT, SLOT
		DESLIGAM. AUTOMÁTICO	1:00	DESLIG., 0:05, 0:10, 0:15, 0:20, 0:30, 1:00
		TEMPORIZ. P/ DESLIGAR	DESLIG.	DESLIG., 0:30, 1:00, 2:00, 4:00, 8:00, 12:00, 16:00
		ALIMENTAÇÃO SLOT	PROJETO LIGADO	LIGADO
			PROJETO EM ESPERA	DESLIG., LIGADO
REINI.		SINAL CORRENTE		DESATIVAR, ATIVAR
		TODOS OS DADOS		
		TODOS OS DADOS (INCLUINDO A LISTA DE ENTRADAS)		

5. Using On-Screen Menu

Item de Menu		Padrão	Opções
INFO.	TEMPO DE USO	HORAS DA LÂMPADA USADAS	
		POUP. TOT. DE CARB.	
	FONTE (1)	TERMINAL DE ENTRADA	
		RESOLUÇÃO	
		FREQUÊNCIA HORIZONTAL	
		FREQUÊNCIA VERTICAL	
		TIPO DE SINC	
		POLARIDADE DE SINC	
		TIPO DE DIGITALIZAÇÃO	
		NOME DA FONTE	
	FONTE (2)	ENTRADA N°	
		TIPO DE SINAL	
		TIPO DE VIDEO	
		PROFUNDIDADE DE BITS	
		NÍVEL VIDEO	
		VELOCIDADE DA LIGAÇÃO	
		PISTA DE LIGAÇÕES	
		FORMATO 3D	
	FONTE (3)	TERMINAL DE ENTRADA	
		RESOLUÇÃO	
		FREQUÊNCIA HORIZONTAL	
		FREQUÊNCIA VERTICAL	
		TIPO DE SINC	
		POLARIDADE DE SINC	
		TIPO DE DIGITALIZAÇÃO	
		NOME DA FONTE	
	FONTE (4)	ENTRADA N°	
		TIPO DE SINAL	
		TIPO DE VIDEO	
		PROFUNDIDADE DE BITS	
		NÍVEL VIDEO	
		VELOCIDADE DA LIGAÇÃO	
		PISTA DE LIGAÇÕES	
		FORMATO 3D	
	REDE COM FIOS	ENDEREÇO IP	
		MÁSCARA SUBNET	
		PORTAL	
	VERSÃO (1)	ENDEREÇO MAC	
		FIRMWARE	
		DADOS	
	OUTROS	SUBCPU	
		DATA E HORA	
		NOME DO PROJETO	
		MODELO N°	
		NÚMERO DE SÉRIE	
	HDBaseT	ID DE CONTROLE (quando [ID DE CONTROLE] estiver definido)	
		QUALIDADE DO SINAL	
		MODO DE OPERAÇÃO	
		ESTADO DO LINK	
		ESTADO DO HDMI	

④ Descrições e Funções do Menu [ENTRADA]



HDMI

Isto projeta o vídeo do dispositivo conectado ao terminal HDMI IN.

DisplayPort

Isto projeta o vídeo do dispositivo conectado ao terminal DisplayPort IN.

BNC

Isto projeta o vídeo do dispositivo conectado ao terminal de entrada de vídeo.
(Projeta o sinal RGB analógico ou o sinal do componente.)

(VC) BNC

Isto projeta o vídeo do dispositivo conectado ao terminal de entrada de vídeo (VC) BNC.
(Projeta o sinal de vídeo composto.)

BNC (Y/C)

Isto projeta o vídeo do dispositivo conectado ao terminal de entrada de vídeo BNC (Y/C).
(Projeta o sinal S-vídeo.)

COMPUTADOR

Isto projeta o vídeo do dispositivo conectado ao terminal COMPUTER 1 IN.
(Projeta o sinal RGB analógico ou o sinal do componente.)

HDBaseT

Projetando o sinal HDBaseT ou da REDE COM FIOS.

SLOT

Projeta a imagem via placa opcional (vendida separadamente) inserida no SLOT.

LISTA DE ENTRADAS

Exibe uma lista de sinais. Veja as páginas seguintes.

PDR. TESTE

Fecha o menu e muda para a tela do pdr. teste.
Selecione o padrão usando os botões ◀▶.

Usando a Lista de Entradas

Quando quaisquer ajustes da fonte são feitos, os ajustes são automaticamente registrados na Lista de Entradas. Os sinais registrados (valores de ajuste) podem ser carregados a partir da Lista de Entrada sempre que necessário. No entanto, apenas até 100 padrões podem ser registrados na Lista de Entradas. Quando 100 padrões tiverem sido registrados na Lista de Entradas, uma mensagem de erro será exibida e nenhum padrão adicional poderá ser registrado. Então, você deverá apagar os sinais (valores de ajuste) que não são mais necessários.

Exibindo a Lista de Entradas

1. Pressione o botão **MENU**.

O menu será exibido.

2. Pressione o botão ◀ ou ▶ para selecionar **[ENTRADA]**.

A lista **ENTRADA** será exibida.

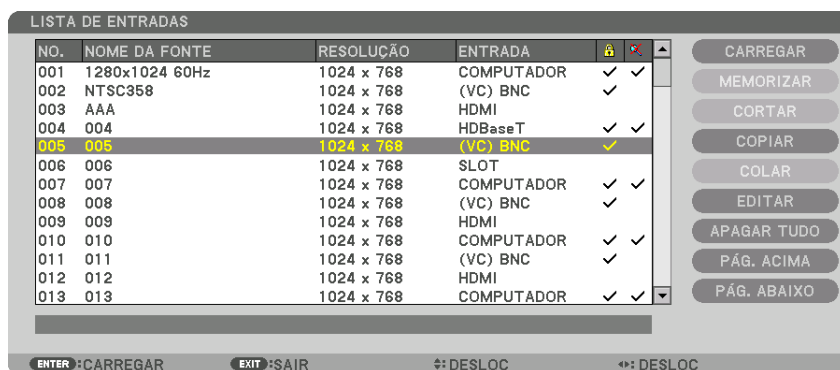


3. Use ◀, ▶, ▲ ou ▼ para selecionar a **[LISTA DE ENTRADAS]** e pressione o botão **ENTER**.

As janelas **LISTA DE ENTRADAS** serão exibidas.

Se a janela **LISTA DE ENTRADAS** não for exibida, troque o menu para **[AVANÇADO]**.

Para trocar o menu entre **[AVANÇADO]** e **[BÁSICO]**, selecione **[CONFIG.]** → **[CONTROLE]** → **[FERRAMENTAS]** → **[MODO DE ADMINISTRAÇÃO]** → **[MODO MENU]**. (→ página 99)



Inserindo o sinal atualmente projetado na Lista de Entradas [MEMORIZAR]

1. Pressione o botão ▲ ou ▼ para selecionar qualquer número.
2. Pressione o botão ◀ ou ▶ para selecionar [MEMORIZAR] e pressione o botão ENTER.



Chamando um sinal da Lista de Entradas [CARREGAR]

Pressione o botão ▲ ou ▼ para selecionar um sinal e pressione o botão ENTER.

Editando um sinal da Lista de Entradas [EDITAR]

1. Pressione o botão ▲ ou ▼ para selecionar um sinal que você deseja editar.
2. Pressione o botão ◀, ▶, ▲ ou ▼ para selecionar [EDITAR] e pressione o botão ENTER.

A janela Editar será exibida.



NOME DA FONTE	Insira o nome de um sinal. Até 18 caracteres alfanuméricos podem ser usados.
ENTRADA	O terminal de entrada pode ser alterado. É possível alternar entre HDMI/DisplayPort/BNC/(VC) BNC/BNC (Y/C)/Computador/HDBaseT/SLOT.
BLOQUEAR	Defina isto para que o sinal selecionado não possa ser apagado quando [APAGAR TUDO] for executado. As alterações feitas depois da execução de BLOQUEAR não podem ser salvas.
SALTAR	Defina para que o sinal selecionado seja ignorado durante a autopesquisa.

3. Defina os itens acima, selecione [OK] e pressione o botão ENTER.

OBSERVAÇÃO: O terminal de entrada não pode ser alterado para o sinal atualmente projetado.

Cortando um sinal da Lista de Entradas [CORTAR]

1. **Pressione o botão ▲ ou ▼ para selecionar um sinal que você deseja apagar.**
2. **Pressione o botão ◀, ▶, ▲ ou ▼ para selecionar [CORTAR] e pressione o botão ENTER.**

O sinal será apagado da Lista de Entradas e o sinal apagado será exibido na área de transferência na parte inferior da Lista de Entradas.

OBSERVAÇÃO:

- *O sinal projetado atualmente não pode ser apagado.*
 - *Quando o sinal bloqueado for selecionado, ele será exibido em cinza, o que indica que ele não está disponível.*
-

DICA:

- *Os dados na área de transferência podem ser passados para a Lista de Entradas.*
- *Os dados na área de transferência não serão perdidos depois da Lista de Entradas ser fechada.*

Copiando e colando um sinal da Lista de Entradas [COPIAR]/[COLAR]

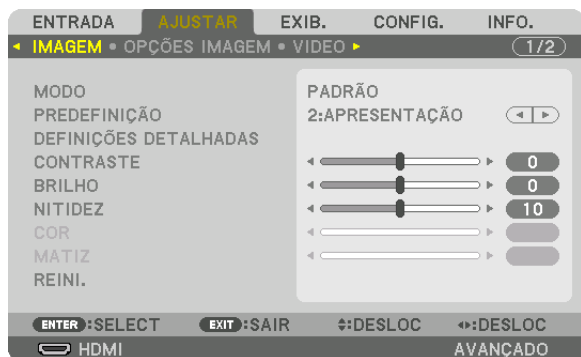
1. **Pressione o botão ▲ ou ▼ para selecionar um sinal que você deseja copiar.**
2. **Pressione o botão ◀, ▶, ▲ ou ▼ para selecionar [COPIAR] e pressione o botão ENTER.**
O sinal copiado será exibido na área de transferência na parte inferior da Lista de Entradas.
3. **Pressione o botão ◀ ou ▶ para ir para a lista.**
4. **Pressione o botão ▲ ou ▼ para selecionar um sinal.**
5. **Pressione o botão ◀, ▶, ▲ ou ▼ para selecionar [COLAR] e pressione o botão ENTER.**
Os dados na área de transferência serão colados para o sinal.

Apagando todos os sinais da Lista de Entradas [APAGAR TUDO]

1. **Pressione o botão ◀, ▶, ▲ ou ▼ para selecionar [APAGAR TUDO] e pressione o botão ENTER.**
A mensagem de confirmação será exibida.
2. **Pressione o botão ◀ ou ▶ para selecionar [SIM] e pressione o botão ENTER.**

OBSERVAÇÃO: O sinal bloqueado não pode ser apagado.

5 Descrições e Funções do Menu [AJUSTAR] [IMAGEM]



[MODO]

Esta função permite que você determine como salvar as definições de [DEFINIÇÕES DETALHADAS] de [PREDEFINIÇÃO] para cada entrada.

PADRÃO Salva as definições de cada item de [PREDEFINIÇÃO] (Predefinição de 1 a 7)

PROFISSIONAL..... Salva todas as definições de [IMAGEM] para cada entrada.

OBSERVAÇÃO:

- Quando [PDR. TESTE] é exibido, o [MODO] não pode ser selecionado.

[PREDEFINIÇÃO]

Esta função permite selecionar as definições otimizadas de sua imagem projetada.

Você pode ajustar um tom neutro de amarelo, ciano ou magenta.

Há sete predefinições de fábrica otimizadas para vários tipos de imagens. Você também pode usar [DEFINIÇÕES DETALHADAS] para configurar as definições ajustáveis pelo usuário para personalizar cada gama ou cor.

Suas definições podem ser armazenadas em [PREDEFINIÇÃO 1] até [PREDEFINIÇÃO 7].

ALTO BRILHO Recomendado para usar em um ambiente com bastante iluminação.

APRESENTAÇÃO Recomendado para fazer uma apresentação usando um arquivo do PowerPoint.

VÍDEO Recomendado para a exibição de programas típicos da TV.

CINEMA Recomendado para filmes.

GRÁFICO..... Recomendado para gráficos.

sRGB Valores de cor padrão

DICOM SIM. Recomendado para o formato de simulação DICOM.

OBSERVAÇÃO:

- A opção [DICOM SIM.] serve somente para treinamento/referência e não deve ser usada para um diagnóstico real.
- DICOM significa Comunicações e Imagens Digitais em Medicina. É um padrão desenvolvido pelo American College of Radiology (ACR) e pela National Electrical Manufacturers Association (NEMA).
O padrão especifica como os dados de imagem digital podem ser movidos entre os sistemas.
- O ajuste pode não funcionar dependendo do sinal de entrada.

[DEFINIÇÕES DETALHADAS]**[GERAL]****Armazenando Suas Definições Personalizadas [REFERÊNCIA]**

Esta função permite o armazenamento das definições personalizadas na [PREDEFINIÇÃO 1] até [PREDEFINIÇÃO 7]. Primeiro, em [REFERÊNCIA], selecione um modo básico de predefinição, depois, selecione [CORRECÇÃO GAMA] e [TEMPERATURA DA COR].

ALTO BRILHO Recomendado para usar em um ambiente com bastante iluminação.

APRESENTAÇÃO.... Recomendado para fazer uma apresentação usando um arquivo do PowerPoint.

VÍDEO Recomendado para a exibição de programas típicos da TV.

CINEMA Recomendado para filmes.

GRÁFICO..... Recomendado para gráficos.

sRGB Valores de cor padrão.

DICOM SIM. Recomendado para o formato de simulação DICOM.

Selecionando o Modo de Correção Gama [CORRECÇÃO GAMA]

Cada modo é recomendado para:

DINÂMICA Cria uma imagem de alto contraste.

NATURAL..... Reprodução natural da imagem.

DETALHE PRETO ... Enfatiza detalhes nas áreas escuras da imagem.

OBSERVAÇÃO: Esta função não estará disponível quando [DICOM SIM.] está selecionado para [DEFINIÇÕES DETALHADAS].

Selecionando o Tamanho da Tela para DICOM SIM [TAMANHO DA TELA]

Esta função fará a correção gama adequada ao tamanho da tela.

GRANDE Para uma tela de 150"

MÉDIA Para uma tela de 100"

PEQUENA Para uma tela de 50"

OBSERVAÇÃO: Esta função apenas está disponível quando [DICOM SIM.] é selecionado para [DEFINIÇÕES DETALHADAS].

Ajustando a Temperatura da Cor [TEMPERATURA DA COR]

Esta opção permite selecionar a temperatura da cor que você preferir.
Um valor entre 5.000 K e 10.500 K pode ser definido em unidades de 100 K.

OBSERVAÇÃO: Quando a opção [APRESENTAÇÃO] ou [ALTO BRILHO] estiver selecionada em [REFERÊNCIA], esta função não estará disponível.

Ajustando o Brilho e o Contraste [CONTRASTE DINÂMICO]

Se [LIGADO] estiver selecionado, a melhor taxa de contraste será ajustada de acordo com a imagem.

OBSERVAÇÃO:

- Dependendo das condições, as definições do projetor, tais como, [CONTRASTE DINÂMICO], podem não ser possíveis de ser selecionadas.

[Brilliant Color]

Seleciona o brilho da cor branca.

Selecionar as opções de [MÉDIO] a [ALTO] aumenta o brilho da cor branca.

OBSERVAÇÃO:

- Se em [REFERÊNCIA], a opção [ALTO BRILHO] ou [APRESENTAÇÃO] estiver selecionada, a [Brilliant Color] não poderá ser alterada.

Selecionando o Modo de Imagem Parada ou Modo de Imagem em Movimento [MODO DE IMAGEM]

Esta função permite selecionar o modo de imagem parada ou o modo de imagem em movimento.

PARADA..... Este modo é para uma imagem parada.

EM MOVIMENTO ... Este modo é para uma imagem em movimento.

OBSERVAÇÃO:

- Este modo pode não estar disponível dependendo do sinal de entrada.

Ajustando o Balanço de Branco [BALANÇO DE BRANCO]

Isto permite ajustar o balanço de branco. Contraste de cada cor (RGB) para ajustar o nível de branco da tela; é usado o brilho de cada cor (RGB) para ajustar o nível de preto da tela.

[CORREÇÃO DA COR]

Corrige a cor para todos os sinais.

Ajusta a tonalidade das cores vermelha, verde, azul, amarela, magenta e ciano.

VERMELHO	MATIZ	+ Direção	Direção magenta
		- Direção	Direção amarela
	SATURAÇÃO	+ Direção	Vívida
		- Direção	Fraca
VERDE	MATIZ	+ Direção	Direção amarela
		- Direção	Direção ciano
	SATURAÇÃO	+ Direção	Vívida
		- Direção	Fraca
AZUL	MATIZ	+ Direção	Direção ciano
		- Direção	Direção magenta
	SATURAÇÃO	+ Direção	Vívida
		- Direção	Fraca
AMARELO	MATIZ	+ Direção	Direção vermelha
		- Direção	Direção verde
	SATURAÇÃO	+ Direção	Vívida
		- Direção	Fraca

MAGENTA	MATIZ	+ Direção	Direção azul
		- Direção	Direção vermelha
	SATURAÇÃO	+ Direção	Vívida
		- Direção	Fraca
CIANO	MATIZ	+ Direção	Direção verde
		- Direção	Direção azul
	SATURAÇÃO	+ Direção	Vívida
		- Direção	Fraca

[CONTRASTE]

Ajusta a intensidade da imagem de acordo com o sinal de entrada.

[BRILHO]

Ajusta o nível de brilho ou a intensidade da trama de fundo.

[NITIDEZ]

Controla os detalhes da imagem.

[COR]

Aumenta ou diminui o nível de saturação da cor.

[MATIZ]

Varia o nível de cor de +/- verde a +/- azul. O nível de vermelho é usado como referência.

Sinal de entrada	CONTRASTE	BRILHO	NITIDEZ	COR	MATIZ
Sistema RGB de "COMPUTADOR/DisplayPort/HDMI/HDBaseT"	Sim	Sim	Sim	Não	Não
Sistema do COMPONENTE de "COMPUTADOR/DisplayPort/HDMI/HDBaseT"	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Vídeo Composto/S-Vídeo	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

Sim = Ajustável, Não = Não ajustável

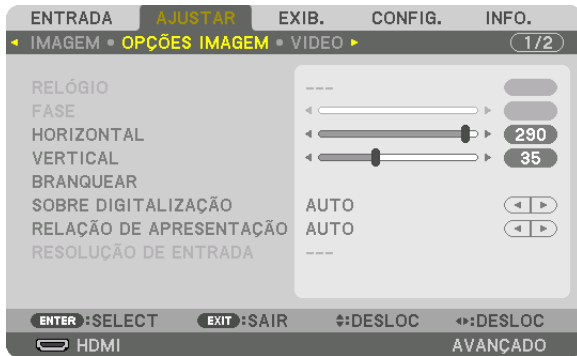
OBSERVAÇÃO:

- Quando [PDR. TESTE] é exibido, [CONTRASTE], [BRILHO], [NITIDEZ], [COR] e [MATIZ] não podem ser ajustados.

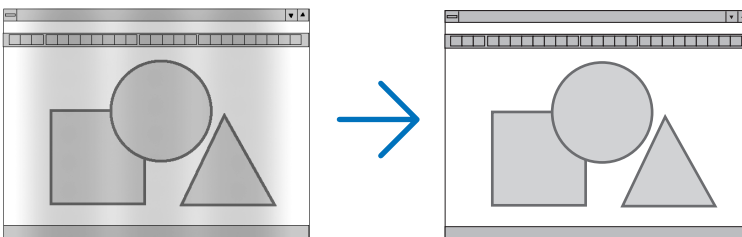
[REINI.]

As definições e os ajustes de [IMAGEM] voltarão para as definições de fábrica, com exceção da seguinte: números predefinidos e [REFERÊNCIA] na tela [PREDEFINIÇÃO].

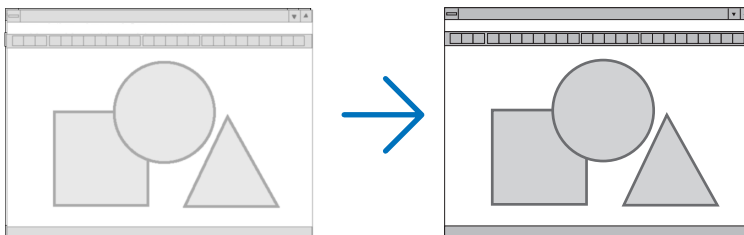
Não serão redefinidos as definições e os ajustes de [DEFINIÇÕES DETALHADAS], na tela [PREDEFINIÇÃO], que não estejam selecionados no momento.

[OPÇÕES IMAGEM]**Ajustando o Relógio e a Fase [RELÓGIO/FASE]**

Isto permite o ajuste manual do RELÓGIO e da FASE.



RELÓGIO Use este item para ajustar com precisão a imagem do computador ou remover qualquer faixa vertical que possa aparecer. Esta função ajusta as frequências do relógio que eliminam a faixa horizontal da imagem. Este ajuste poderá ser necessário quando seu computador for conectado pela primeira vez.

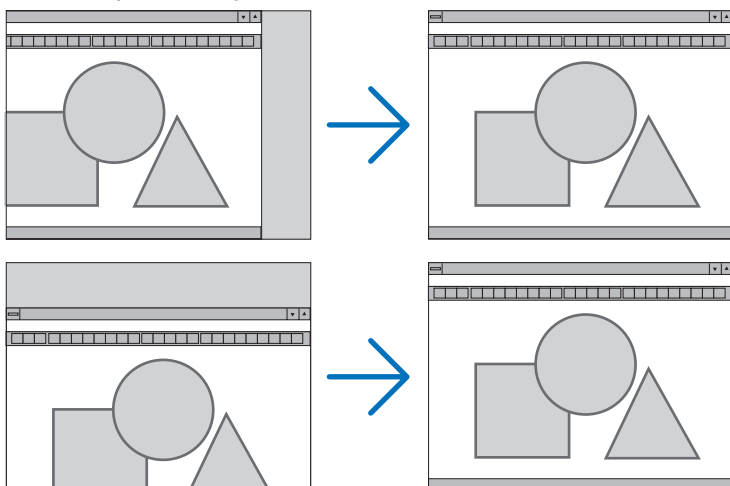


FASE Use este item para ajustar a fase do relógio ou reduzir o ruído do vídeo, interferência de pontos ou diafonia. (Isto é evidente quando parte de sua imagem parece estar trêmula.) Use [FASE] somente depois de concluído o [RELÓGIO].

OBSERVAÇÃO: Os itens [RELÓGIO] e [FASE] estão disponíveis somente para os sinais RGB.

Ajustando a Posição Horizontal/Vertical [HORIZONTAL/VERTICAL]

Ajusta a posição da imagem horizontal e verticalmente.

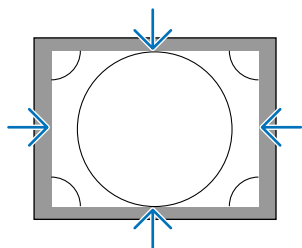


- Pode haver distorção de imagem durante o ajuste do [RELÓGIO] e da [FASE]. Isto não é defeito.
- Os ajustes de [RELÓGIO], [FASE], [HORIZONTAL] e [VERTICAL] serão armazenados na memória para o sinal atual. Da próxima vez que você projetar o sinal com a mesma resolução, frequências horizontal e vertical, seus ajustes serão recuperados e aplicados.

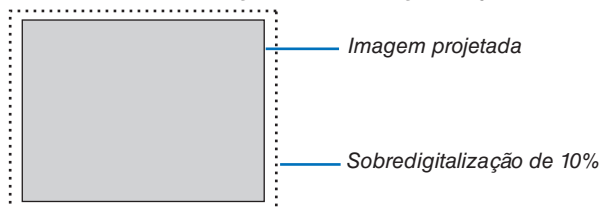
Para excluir os ajustes armazenados na memória, no menu, selecione [REINI.] → [SINAL CORRENTE] e redefina os ajustes.

[BRANQUEAR]

Ajusta o alcance da exibição (branquear) nas bordas superior, inferior, esquerda e direita do sinal de entrada.

**Selecionando a Porcentagem de Sobredigitalização [SOBREDIGITALIZAÇÃO]**

Selecione uma porcentagem de sobredigitalização (Auto, 0%, 5% e 10%) do sinal.

**OBSERVAÇÃO:**

- O item [SOBREDIGITALIZAÇÃO] não está disponível:
- quando [NATIVO] está selecionado para [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO].

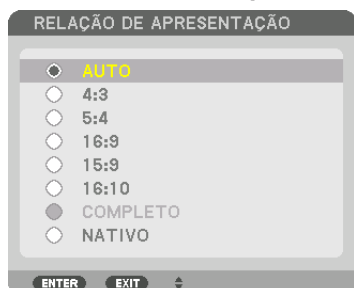
Selecionando Relação de Apresentação [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO]

Use esta função para selecionar a relação vertical:horizontal de apresentação da tela.

Selecione o tipo de tela (tela 4:3, tela 16:9 ou tela 16:10) na definição de tela antes de definir a relação de apresentação. (→ página 97)

O projetor identificará automaticamente o sinal de entrada e definirá a relação de apresentação ideal.

Para o Sinal do computador



Para os sinais de Componente/Vídeo/S-Vídeo

Quando o tipo da tela é definido para 4:3

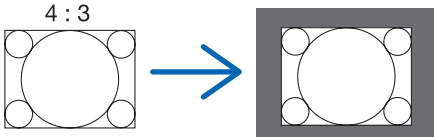
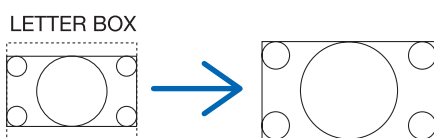
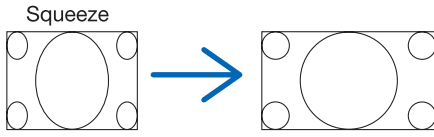
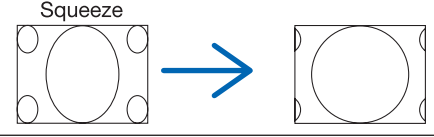


Quando o tipo da tela é definido para 16:9 ou 16:10



Resolução		Relação de Apresentação
VGA	640 × 480	4:3
SVGA	800 × 600	4:3
XGA	1024 × 768	4:3
WXGA	1280 × 768	15:9
WXGA	1280 × 800	16:10
HD (FWXGA)	1366 × 768	aprox. 16:9
WXGA+	1440 × 900	16:10
SXGA	1280 × 1024	5:4
SXGA+	1400 × 1050	4:3
WXGA++	1600 × 900	16:9
UXGA	1600 × 1200	4:3
WSXGA+	1680 × 1050	16:10
FHD (1080P)	1920 × 1080	16:9
WUXGA	1920 × 1200	16:10
WQXGA	2560 × 1600	16:10

Opções	Função
AUTO	O projetor determinará automaticamente o sinal de entrada e o exibirá em sua relação de apresentação. Dependendo do sinal, o projetor poderá determinar incorretamente a relação de apresentação. Se isto ocorrer, selecione aqui a relação de apresentação adequada.
4:3	A imagem é exibida em uma relação de apresentação de 4:3.
5:4	A imagem é exibida em uma relação de apresentação de 5:4
16:9	A imagem é exibida em uma relação de apresentação de 16:9
15:9	A imagem é exibida em uma relação de apresentação de 15:9
16:10	A imagem é exibida em uma relação de apresentação de 16:10

Opções	Função
NATIVA	<p>O projetor exibirá a imagem atual em sua resolução real quando o sinal de entrada do computador tiver uma resolução mais baixa ou mais alta do que a resolução nativa do projetor. (→ página 2)</p> <p>Quando o sinal de entrada do computador tiver uma resolução mais alta do que a resolução nativa do projetor, o centro de uma imagem será exibido.</p> 
LETTERBOX	<p>A imagem de um sinal de letterbox (16:9) é esticada igualmente nas direções horizontal e vertical para ocupar a tela.</p> 
TELA PANORÂMICA	<p>A imagem de um sinal compactado (16:9) é esticada para a esquerda e a direita em 16:9.</p> 
ZOOM	<p>A imagem de um sinal compactado (16:9) é esticada para a esquerda e a direita em 4:3. Partes da imagem exibida são cortadas nas bordas esquerda e direita, portanto, não ficam visíveis.</p> 
COMPLETO	<p>Projeção para o tamanho de tela cheia.</p>

DICA:

- A posição da imagem poderá ser ajustada verticalmente com o uso de [POSIÇÃO] quando for selecionada a relação de apresentação [16:9], [15:9] ou [16:10].
- O termo “letterbox” refere-se a uma imagem mais no sentido de paisagem, quando comparada com uma imagem 4:3, que é a relação de apresentação padrão de uma fonte de vídeo.
O sinal letterbox tem relações de apresentação com o tamanho de imagem “1,85:1” ou com o tamanho do escopo de cinema “2,35:1” para filmes.
- O termo “compactado” refere-se à imagem compactada cuja relação de apresentação é convertida de 16:9 para 4:3.

[RESOLUÇÃO DE ENTRADA]

A resolução é atribuída automaticamente quando a resolução do sinal de entrada do terminal de entrada de vídeo do computador ou do terminal de entrada de vídeo BNC (RGB analógico) não pode ser distinguida.

[VÍDEO]**Usando a Redução de Ruído [REDUÇÃO DE RUÍDO]**

Ao projetar uma imagem de vídeo, você pode usar a função [REDUÇÃO DE RUÍDO] para reduzir o ruído da tela (aspereza e distorção). Este dispositivo está equipado com três tipos de funções de redução de ruído. Selecione a função em conformidade com o tipo de ruído. Dependendo do nível de ruído, o efeito da redução de ruído pode ser definido como [DESLIG.], [BAIXO], [MÉDIO] ou [ALTO]. A [REDUÇÃO DE RUÍDO] pode ser selecionada para os sinais SDTV e HDTV, e a entrada de sinal do componente.

RED. DE RUÍDO ALEATÓRIA..... Reduz o ruído aleatório de instabilidade em uma imagem.

RED. DE RUÍDO MOSQUITO..... Reduz o ruído de mosquito que aparece em volta das bordas de uma imagem durante a reprodução de Blu-ray.

BLOQUEAR RED. DE RUÍDO..... Reduz o bloqueio do ruído ou os padrões tipo mosaico selecionando LIGADO.

Selecionando o Modo do Processo de Conversão Progressiva Entrelaçada [DESENTRELAÇAR]

Esta função permite que você selecione um processo de conversão entrelaçada para progressiva para os sinais de vídeo.

NORMAL..... Distingue automaticamente uma imagem em movimento de uma imagem estática para criar uma imagem distinta. Selecione [CINEMA] se houver uma instabilidade óbvia e ruídos.

CINEMA Selecione ao projetar imagens em movimento. Isto é adequado para os sinais com muita instabilidade e ruído.

PARADA..... Selecione ao projetar imagens estáticas. O vídeo irá piscar quando uma imagem em movimento for projetada.

OBSERVAÇÃO: Esta função não está disponível com os sinais RGB.

[MELHORIA DE CONTRASTE]

Usando as características do olho humano, uma qualidade de imagem com uma sensação de contraste e resolução é alcançada.

DESLIG. O conjunto da visão é desligado.

AUTO A qualidade e o contraste das imagens são automaticamente melhorados usando a função conjunto da visão.

NORMAL..... Ajusta o ganho manualmente.

[TIPO DE SINAL]

Seleção dos sinais RGB e do componente. Normalmente, isto é definido para [AUTO]. Altere a definição se a cor da imagem permanecer artificial.

AUTO Distingue automaticamente os sinais RGB e do componente.

RGB Alterna para a entrada RGB.

COMPONENTE Alterna para a entrada do sinal do componente.

[NÍVEL VÍDEO]

Seleciona o nível do sinal de vídeo ao conectar um dispositivo externo ao terminal HDMI IN, terminal de entrada DisplayPort e terminal de entrada HDBaseT do projetor.

AUTO O nível do vídeo é trocado automaticamente com base na informação do dispositivo que emite o sinal.

Dependendo do dispositivo conectado, esta definição pode não ser feita corretamente. Neste caso, mude para "NORMAL" ou "MELHORADO" no menu e visualize com a definição ideal.

NORMAL Isto desativa o modo melhorado.

MELHORADO Isto melhora o contraste da imagem, exprimindo as seções clara e escura mais dinamicamente.

SUPERBRANCO O contraste do vídeo é melhorado e as áreas escuras parecem mais dinâmicas.

[DEFINIÇÕES 3D]

Consulte “3-9 Projetando vídeos em 3D” (→ página 38) para ver a operação.

FORMATO

Selecione o formato de vídeo 3D (formato de gravação/transmissão). Selecione para corresponder à transmissão 3D e à mídia 3D. Normalmente, [AUTO] é selecionado. Selecione o formato do sinal de entrada 3D quando o sinal de detecção do formato 3D não puder ser distinguido.

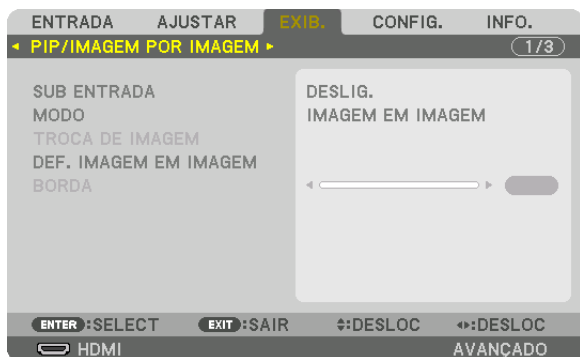
INVERTER D/E

Inverta a ordem da exibição para os vídeos da direita e esquerda.

Selecione [LIGADO] se você sentir desconforto com a exibição em 3D quando [DESLIG.] estiver selecionado.

6 Descrições e Funções do Menu [EXIB.]

[PIP/IMAGEM POR IMAGEM]



SUBENTRADA

Selecione o sinal de entrada a ser exibido na subexibição.

Consulte “4-2 Exibindo Duas Imagens ao Mesmo Tempo” (→ página 52) para obter detalhes sobre a operação.

MODO

Selecione PIP ou IMAGEM POR IMAGEM ao trocar para a exibição em 2 telas.

TROCA DE IMAGEM

Os vídeos na exibição principal e na subexibição serão trocados.

Consulte “4-2 Exibindo Duas Imagens ao Mesmo Tempo” (→ página 54) para obter detalhes.

DEF. IMAGEM EM IMAGEM

Selecione a posição da exibição, o ajuste da posição e o tamanho da subexibição na tela PIP.

POSIÇÃO INICIAL .. Seleção da posição de exibição da subexibição ao trocar para a tela PIP.

POSIÇÃO HORIZONTAL

..... Ajuste a posição de exibição da subexibição na direção horizontal. Os cantos respectivos servirão como pontos de referência.

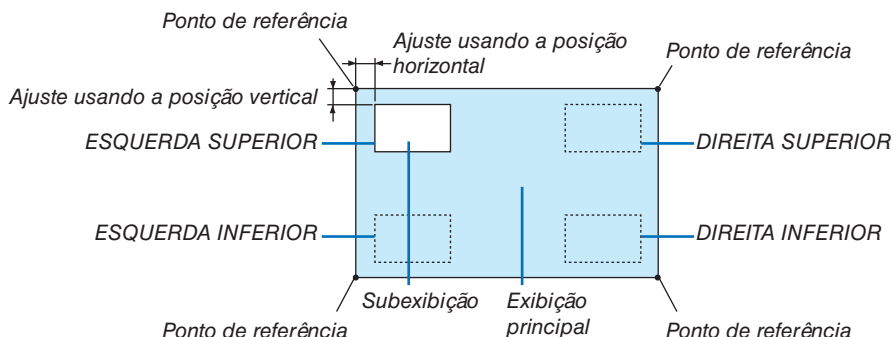
POSIÇÃO VERTICAL

..... Ajuste a posição de exibição da subexibição na direção vertical. Os cantos respectivos servirão como pontos de referência.

TAMANHO..... Selecione o tamanho de exibição da subexibição.

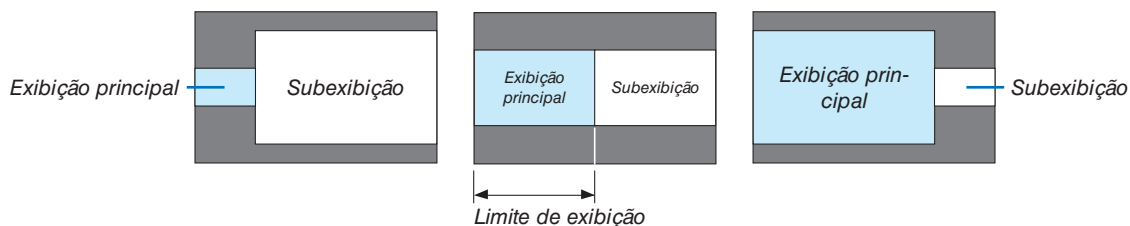
DICA:

As posições horizontal e vertical são a quantidade de movimento a partir dos pontos de referência. Por exemplo, quando a ESQUERDA SUPERIOR é ajustada, a posição é exibida com a mesma quantidade de movimento, mesmo se exibida com outras posições iniciais. A quantidade máxima de movimento é a metade da resolução do projetor.



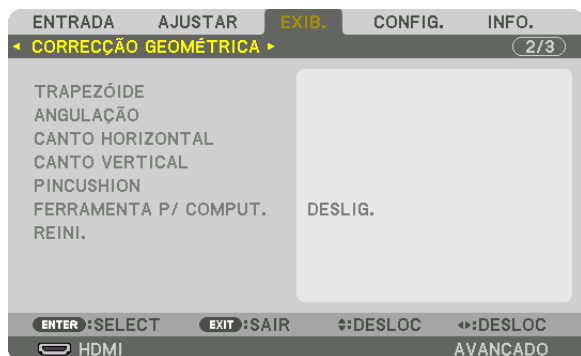
BORDA

Selecione o limite de exibição da exibição principal e da subexibição da tela [IMAGEM POR IMAGEM].



DICA:

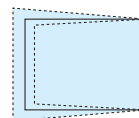
- 6 etapas podem ser selecionadas neste projetor.

[CORREÇÃO GEOMÉTRICA]**TRAPEZOIDE**

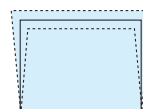
Exibe a tela de correção do trapezoide e ajusta a distorção do trapezoide da tela de projeção.

Para exibir a tela [TRAPEZOIDE], selecione → [EXIB.] → [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] → [TRAPEZOIDE] no menu da tela. A tela [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] também pode ser exibida pressionando o botão 3D REFORM no controle remoto.

HORIZONTAL..... Ajustes ao projetar de uma direção diagonal até a tela.



VERTICAL Ajustes ao projetar de uma direção superior ou inferior até a tela.



INCLINAÇÃO..... Ajusta a distorção ao fazer a correção trapezoidal com a tela movida na direção vertical usando a troca das lentes.

TAXA DE PROJEÇÃO

..... Ajusta de acordo com a taxa de projeção da lente opcional usada.

Nome do modelo da unidade de lente	Alcance do ajuste
NP34ZL	9–13
NP35ZL	12–17
NP36ZL	12–17
NP37ZL	15–31

OBSERVAÇÃO:

- Quando a alimentação é fornecida para o dispositivo, o valor de ajuste previamente usado para [TRAPEZOIDE] é retido, mesmo que o gradiente do dispositivo seja alterado.
- Ao limpar o valor de ajuste do [TRAPEZOIDE], pressione o botão 3D REFORM por 2 segundos ou mais.
- Ao definir outras funções de [CORREÇÃO GEOMÉTRICA], o menu [TRAPEZOIDE] não poderá ser selecionado. Ao realizar a correção trapezoidal, pressione o botão 3D REFORM por 2 segundos ou mais para limpar o valor de ajuste da [CORREÇÃO GEOMÉTRICA].
- Como uma correção elétrica é realizada pelo [TRAPEZOIDE], o brilho pode ser reduzido ou a qualidade da tela, às vezes, pode deteriorar-se.

ANGULAÇÃO

Exibe a tela de correção de 4 pontos e ajusta a distorção trapezoidal da tela de projeção.

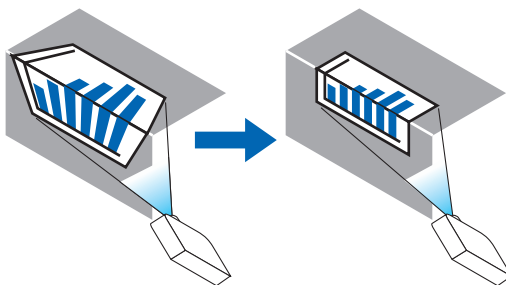
Consulte “Corrigindo as Distorções do Trapezoide Horizontal e Vertical [ANGULAÇÃO]” (→ página 32) para obter detalhes sobre a operação.

CANTO HORIZONTAL/CANTO VERTICAL

Correção da distorção para a projeção do canto, tais como, superfícies de parede.

CANTO HORIZONTAL

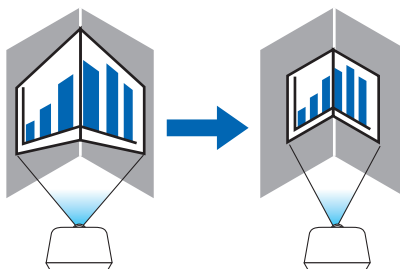
..... Executa a correção da projeção em uma parede que está em ângulo com a direção horizontal.



* Também é possível a correção do ângulo inverso.

CANTO VERTICAL

..... Executa a correção da projeção em uma parede que está em ângulo com a direção vertical.



* Também é possível a correção do ângulo inverso.

OBSERVAÇÃO:

- Quando o alcance de ajuste máximo for excedido, o ajuste de distorção será desativado. Ajuste o projetor num ângulo ideal, pois a deterioração na qualidade da imagem aumenta conforme o volume de ajuste da distorção fica maior.
- Observe que a imagem ficará fora de foco devido à diferença da distância entre os lados superior e inferior ou esquerdo e direito, e o centro da tela para os cortes das projeções nos cantos. As lentes com pontos focais não são recomendadas para as projeções que cortam nos cantos, pois a imagem ficará fora de foco.

Método de ajuste

1. **Alinhe o cursor com o [CANTO HORIZONTAL] ou o [CANTO VERTICAL] do menu [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] e pressione o botão ENTER.**
 - A tela de ajuste será exibida.
2. **Pressione os botões ▼▲◀▶ para alinhar o cursor (caixa amarela) com o ponto de ajuste de destino e pressione o botão ENTER.**
 - O cursor mudará para um ponto de ajuste (de cor amarela).
3. **Pressione os botões ▼▲◀▶ para ajustar os cantos ou os lados da tela, depois, pressione o botão ENTER.**
 - O ponto de ajuste voltará a ser um cursor (caixa amarela).

Explicação da transição de telas

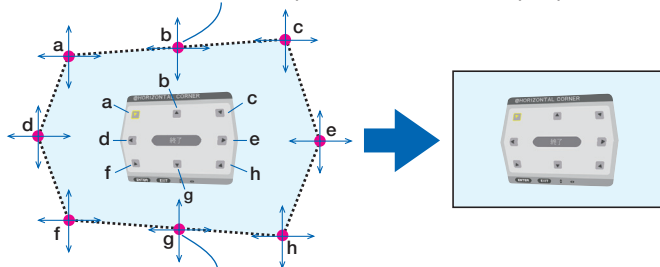
- Os pontos de ajuste dos quatro cantos (a, c, f e h no desenho) se moverão independentemente.
- Os seguintes pontos de ajuste diferem no [CANTO HORIZONTAL] e no [CANTO VERTICAL].

CANTO HORIZONTAL: Quando o Ponto b no desenho for movido, e o lado superior e o Ponto g forem movidos, o lado inferior se moverá de modo paralelo.

CANTO VERTICAL: Quando o Ponto d no desenho for movido, e o lado esquerdo e o Ponto e forem movidos, o lado direito se moverá de modo paralelo.

[Pontos de ajuste da tela [CANTO HORIZONTAL] e os pontos de movimento na tela de projeção]

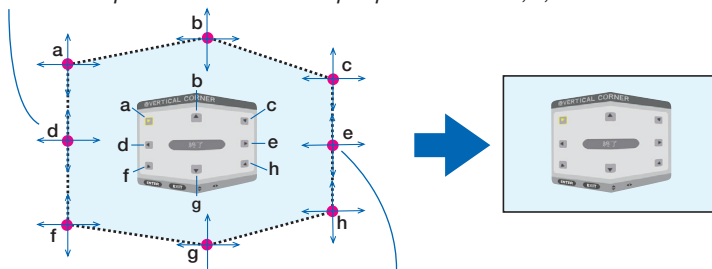
O Ponto b será deslocado de maneira paralela ao mesmo tempo que os Pontos a, b, c



O Ponto g será deslocado de maneira paralela ao mesmo tempo que os Pontos f, g, h

[Pontos de ajuste da tela [CANTO VERTICAL] e os pontos de movimento da tela de projeção]

O Ponto d será deslocado de maneira paralela ao mesmo tempo que os Pontos a, d, f



O Ponto e será deslocado de maneira paralela ao mesmo tempo que os Pontos f, g, h

4. **Inicie da Etapa 2 em diante para ajustar os demais pontos.**

5. **Quando o ajuste estiver completo, pressione os botões ▼▲◀▶ para alinhar o cursor com [SAIR] na tela de ajuste, depois, pressione o botão ENTER.**
 - Troque para a tela do menu [CORREÇÃO GEOMÉTRICA].

PINCUSHION

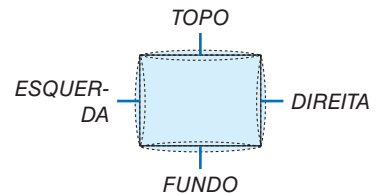
Ajuste a curva de distorção da tela de projeção.

TOPO Ajuste a curva de distorção da borda superior da tela de projeção.

FUNDO..... Ajuste a curva de distorção da borda inferior da tela de projeção.

ESQUERDA Ajuste a curva de distorção da borda esquerda da tela de projeção.

DIREITA Ajuste a curva de distorção da borda direita da tela de projeção.



FERRAMENTA P/ COMPUT. (Para um futuro suporte)

Recupere os dados da correção geométrica que estão registrados no projetor antecipadamente.

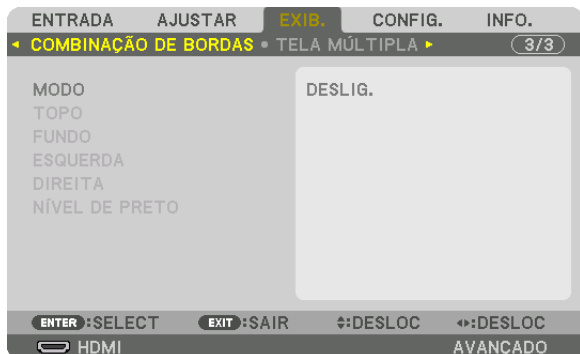
Há três tipos de dados registrados.

OBSERVAÇÃO:

- *TRAPEZOIDE, ANGULAÇÃO e PINCUSHION não podem ser selecionados ao definir a correção geométrica usando uma ferramenta p/ comput.*
 - *Para limpar os dados da [CORREÇÃO GEOMÉTRICA] que foram configurados, pressione o botão 3D REFORM por 2 segundos ou mais.*
 - *Como uma correção elétrica é realizada na correção geométrica, o brilho pode ser afetado ou a qualidade da imagem, às vezes, pode ser degradada.*
-

REINI.

Reinicie o valor de ajuste que foi configurado em CORREÇÃO GEOMÉTRICA (retorne para o valor inicial).

[COMBINAÇÃO DE LÂMINA]

Isto ajusta as bordas (limites) da tela de projeção ao projetar vídeos de alta resolução usando uma combinação de diversos projetores nas posições para cima, para baixo, esquerda e direita.

MODO

Isto ativa ou desativa a função COMBINAÇÃO DE LÂMINA.

Quando o MODO estiver definido para LIGADO, as definições TOPO, FUNDO, ESQUERDA, DIREITA e NÍVEL PRETO poderão ser ajustadas.

TOPO/FUNDO/ESQUERDA/DIREITA

Isto seleciona as localizações da COMBINAÇÃO DE LÂMINA à esquerda, direita, partes superior e inferior da tela. As seguintes definições podem ser ajustadas quando um item é selecionado. (→ página 57)

CONTROLE Ativa as funções TOPO, FUNDO, ESQUERDA e DIREITA.

MARCADOR..... Define se é para exibir ou não marcador ao ajustar o alcance e a posição de exibição. Quando ativado, serão exibidos um marcador magenta para fazer o ajuste do alcance e um marcador verde para ajustar a posição de exibição.

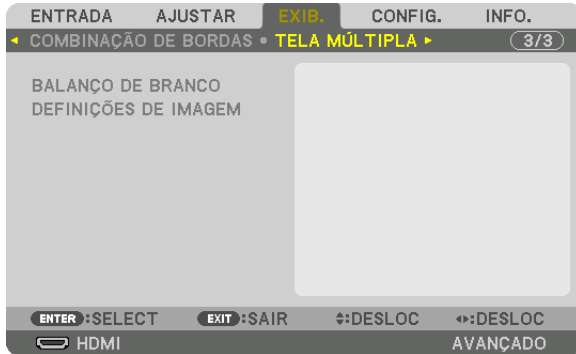
ALCANCE..... Ajusta o alcance (largura) da combinação de lâmina.

POSIÇÃO Ajusta a posição de exibição da combinação de lâmina.

NÍVEL PRETO

Divide a tela em nove partes e mantém uniforme o nível preto para cada projetor.

As nove telas divididas são ESQUERDA SUPERIOR, CENTRO SUPERIOR, DIREITA SUPERIOR, CENTRO À ESQUERDA, CENTRO, CENTRO À DIREITA, ESQUERDA INFERIOR, CENTRO INFERIOR e DIREITA INFERIOR. (→ página 60)

[TELA MÚLTIPLA]**BALANÇO DE BRANCO**

Isto ajusta o balanço de branco para cada projetor ao projetar usando uma combinação de vários projetores. Isto pode ser ajustado quando [MODO] é definido para [LIGADO].

BRILHO W, BRILHO R, BRILHO G, BRILHO B

..... Ajustando a cor preta do vídeo.

CONTRASTE W, CONTRASTE R, CONTRASTE G, CONTRASTE B

..... Ajustando a cor branca do vídeo.

DEFINIÇÕES DE IMAGEM

Isto define a condição de divisão ao projetar usando uma combinação de vários projetores. Consulte "4. Projeção de Tela Múltipla" (→ página 48) para obter detalhes.

MODO	DESLIG.	Use o projetor em estado independente.
	ZOOM	Isto ajusta a posição e a largura da área do vídeo que você deseja dividir. A largura da combinação de lâmina também será automaticamente definida para aquela largura.
	LADO A LADO	Isto atribui as telas divididas aos projetores. A função de combinação de lâmina também será definida automaticamente.
ZOOM	ZOOM HORIZONTAL	Isto amplia a área do vídeo na direção horizontal.
	ZOOM VERTICAL	Isto amplia a área do vídeo na direção vertical.
	POSIÇÃO HORIZONTAL	Isto muda a área do vídeo na direção horizontal.
	POSIÇÃO VERTICAL	Isto muda a área do vídeo na direção vertical.
LADO A LADO	LARGURA	Isto seleciona o número de projetores a serem dispostos horizontalmente.
	ALTURA	Isto seleciona o número de projetores a serem dispostos verticalmente.
	POSIÇÃO HORIZONTAL	Isto seleciona a posição do projetor, começando da esquerda, entre aqueles dispostos horizontalmente.
	POSIÇÃO VERTICAL	Isto seleciona a posição do projetor, começando de cima, entre aqueles dispostos verticalmente.

Condições para o uso de lado a lado

- Todos os projetores devem atender as seguintes condições.
 - O tamanho do painel deve ser o mesmo
 - O tamanho da tela de projeção deve ser o mesmo
 - As extremidades esquerda e direita ou superior e inferior da tela de projeção devem ser consistentes.
 - As definições das bordas esquerda e direita da combinação de lâmina são as mesmas
 - As definições das bordas superior e inferior da combinação de lâmina são as mesmas.

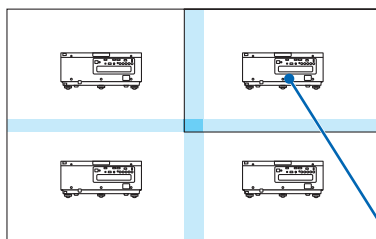
Se as condições de lado a lado forem atendidas, a tela de vídeo do projetor em cada posição de instalação será automaticamente extraída e projetada.

Se as condições de lado a lado não forem atendidas, ajuste a tela de vídeo do projetor em cada posição de instalação usando a função de zoom.

- Atribua um ID de controle exclusivo a cada projetor.
- Configure a “Definição da Cor” e a “Definição da Cor de Profundidade” no aparelho Blu-ray ou no computador como “Auto”. Consulte o manual do proprietário, fornecido com o aparelho Blu-ray ou computador, para obter mais informações.

Conecte a saída HDMI do aparelho Blu-ray ou do computador ao primeiro projetor. Então, ligue o conector de entrada HDMI IN do segundo projetor lado a lado e dos subsequentes.

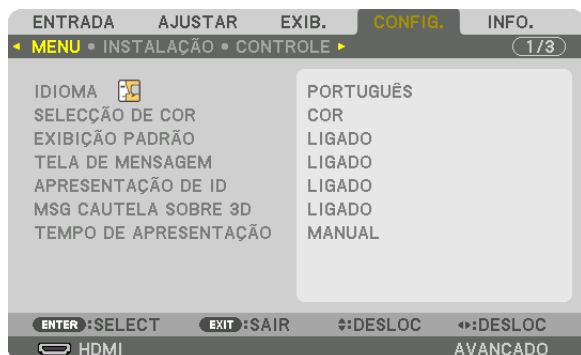
Exemplo de configuração lado a lado) Número de unidades horizontais = 2, Número de unidades verticais = 2



*Ordem horizontal = Segunda unidade
Ordem vertical = Primeira unidade*

7 Descrições e Funções do Menu [CONFIG.]

[MENU]



Selecionando o Idioma do Menu [IDIOMA]

Você pode escolher um dos 29 idiomas para as instruções na tela.

OBSERVAÇÃO: Sua configuração não será afetada mesmo quando for acionado [REINI.] no menu.

Selecionando a Cor do Menu [SELECÇÃO DE COR]

Há duas opções de cor de menu à sua escolha: COR e MONOCROMÁTICO.

Ativando/Desativando a Exibição da Fonte [EXIBIÇÃO PADRÃO]

Esta opção ativa ou desativa a exibição do nome de entrada, como HDMI, DisplayPort, BNC, (VC) BNC, BNC (Y/C), COMPUTADOR, HDBaseT, a ser exibido à direita superior da tela.

Ativando e desativando as mensagens [TELA DE MENSAGEM]

Esta opção seleciona se é para exibir ou não as mensagens do projetor na parte inferior da imagem projetada. Mesmo quando "DESLIG." está selecionado, o aviso de bloqueio de segurança é exibido. O aviso de bloqueio de segurança desliga quando o bloqueio de segurança é cancelado.

ATIVANDO/DESATIVANDO o ID de Controle [APRESENTAÇÃO DE ID]

APRESENTAÇÃO DE ID..... Esta opção ativa ou desativa o número de identificação exibido quando é pressionado o botão ID SET no controle remoto. (→ página 105)

[MSG CAUTELA SOBRE 3D]

Isto seleciona se é para exibir ou não uma mensagem de cautela ao trocar para um vídeo em 3D. A condição padrão quando enviado da fábrica é LIGADO.

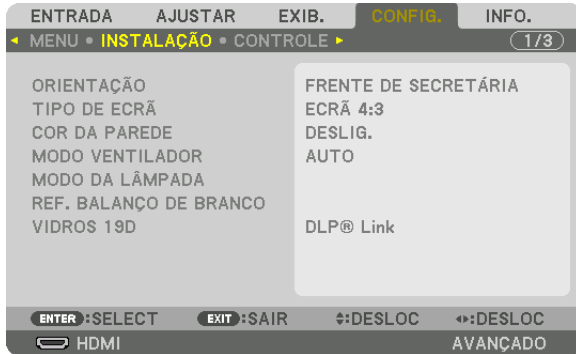
DESLIG. A tela da mensagem de cautela sobre 3D não será exibida.

LIGADO..... A tela de mensagem de cautela sobre 3D será exibida ao trocar para um vídeo em 3D. Pressione o botão ENTER para cancelar a mensagem.

- A mensagem desaparecerá automaticamente depois de 60 segundos ou quando outros botões forem pressionados. Se ela desaparecer automaticamente, a mensagem de cautela sobre 3D aparecerá novamente ao trocar para um vídeo em 3D.

Selecionando o Tempo de Exibição do Menu [TEMPO DE APRESENTAÇÃO]

Esta opção permite selecionar o tempo de espera do projetor, depois do último toque de um botão, até a desativação do menu. As opções predefinidas são [MANUAL], [AUTO 5 SEG], [AUTO 15 SEG] e [AUTO 45 SEG]. A opção [AUTO 45 SEG] é uma predefinição de fábrica.

[INSTALAÇÃO]**Selecionando a Orientação do Projetor [ORIENTAÇÃO]**

Isto reorienta sua imagem para seu tipo de projeção. Estas são as opções: projeção frontal na área de trabalho, projeção traseira no teto, projeção traseira na área de trabalho e projeção frontal no teto.

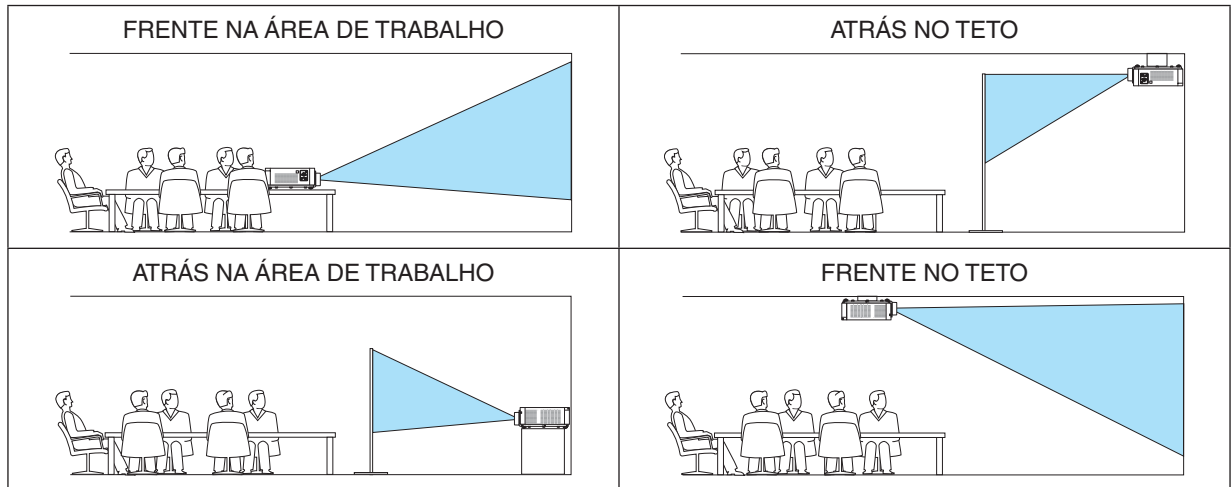
OBSERVAÇÃO:

- Consulte o varejista se são necessários serviços especializados de instalação, como quando montar o projetor no teto. Nunca instale o projetor por conta própria. Isto poderá resultar no projetor caindo e provocando ferimentos nas pessoas.

AUTO Isto detecta automaticamente e projeta a FRENTE NA ÁREA DE TRABALHO e a FRENTE NO TETO.

OBSERVAÇÃO:

- ATRÁS NA ÁREA DE TRABALHO e ATRÁS NO TETO não serão detectados. Selecione manualmente.

**DICA:**

- Verifique se a FRENTE NA ÁREA DE TRABALHO automática está instalada dentro de ± 10 graus para a instalação no piso e se a FRENTE NO TETO está dentro de ± 10 graus para a instalação no teto. Selecione manualmente quando a tela da projeção está invertida.

Selecionando a Relação de Apresentação e a Posição da Tela [TIPO DE TELA]

Tipo de tela	Define a relação de apresentação da tela de projeção.	
	LIVRE	A proporção do painel é selecionada. Selecione ao projetar em tela múltipla e tela de 17:9 (2 K).
	Tela 4:3	Para uma tela com relação de apresentação 4:3
	Tela 16:9	Para uma tela com relação de apresentação 16:9
	Tela 16:10	Para uma tela com relação de apresentação 16:10

OBSERVAÇÃO:

- Depois de alterar o tipo de tela, verifique a definição de [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO] no menu. (→ página 80)

Usando a Correção da Cor da Parede [COR DA PAREDE]

Esta função permite a rápida correção adaptável da cor em aplicativos nos quais a tela não é branca.

Selecionando o Modo Ventilador [MODO VENTILADOR]

O Modo Ventilador é usado para definir a velocidade do ventilador de resfriamento interno.

MODO..... Selecione dois modos para a velocidade do ventilador: AUTO e ALTA.

AUTO: Os ventiladores embutidos funcionam automaticamente em uma velocidade variável de acordo com a temperatura interna.

ALTA: Os ventiladores embutidos funcionam em alta velocidade. Selecione esta opção ao usar o projetor em altitudes de aproximadamente 760 metros ou mais altas.

OBSERVAÇÃO:

- Verifique se a velocidade está definida para [ALTA] quando você estiver usando este dispositivo continuamente por vários dias.
- Defina o [MODO VENTILADOR] para [ALTO] ao usar o projetor em altitudes de aproximadamente 760 metros ou mais altas.
- Usar o projetor em altitudes de aproximadamente 760 metros ou mais altas sem definir para [ALTO] pode causar o superaquecimento do projetor e ele poderá desligar. Se isso acontecer, espere alguns minutos e ligue o projetor.
- Usar o projetor em altitudes de aproximadamente 760 metros ou mais altas pode reduzir a vida útil dos componentes óticos, como, por exemplo, o módulo da luz.
- Sua definição não será afetada, mesmo quando for acionado [REINI.] no menu.

DICA:

- Quando [ALTO] estiver selecionado para o [MODO VENTILADOR], um ícone com o símbolo  será exibido na parte inferior do menu.

[MODO DA LÂMPADA]

Ajustando as definições de economias de energia e o brilho de cada projetor na projeção de múltiplas telas. Para obter as definições da economia de energia, consulte a página 29 “3-6. Alterando o MODO DA LÂMPADA/Verificando o Efeito de Economia de Energia com o MODO DA LÂMPADA [MODO DA LÂMPADA].”

MODO DA LÂMPADA	NORMAL	A luminescência do módulo da luz (brilho) será de 100% e a tela ficará brilhante.
	ECO1	Controlando o brilho e a velocidade do ventilador de acordo com a definição selecionada, a energia poderá ser economizada, o ruído do movimento e o consumo de energia poderão ser reduzidos. Pode ser selecionado quando o modo [BRILHO CONSTANTE] está definido para [DESLIG.].
	ECO2	
BRILHO CONSTANTE	DESLIG.	O modo [BRILHO CONSTANTE] será cancelado.
	LIGADO	Mantém o brilho em vigor no momento em que [LIGADO] é selecionado. A menos que [DESLIG.] seja selecionado, as mesmas definições permanecerão em vigor, mesmo quando o projetor for desligado. • Para reajustar o brilho, primeiro, coloque a definição em DESLIG. antes de fazer mais ajustes. <hr/> OBSERVAÇÃO: • O modo [BRILHO CONSTANTE] é uma função usada para manter o brilho em um nível constante. A cor não será fixa.
AJUSTAR		O brilho pode ser ajustado em aumentos de 1%, de 20 a 100%. Quando vários projetores são usados para projeção de tela múltipla, o brilho pode ser ajustado individualmente em cada projetor. O ajuste é eficaz quando [NORMAL] [MODO DA LÂMPADA] são selecionados e o modo [BRILHO CONSTANTE] é definido para [DESLIG.].

DICA:

- O brilho normalmente diminui com o uso, mas selecionando o modo [BRILHO CONSTANTE], sensores dentro do projetor automaticamente detectam brilho e ajustam a saída, mantendo portanto brilho constante durante a vida útil do respectivo módulo. No entanto, se a saída estiver ajustada para o máximo, o brilho diminuirá com o uso. Por isso, ao usar a projeção de tela múltipla, recomenda-se ajustar o brilho para um nível um pouco mais baixo, então, definir o modo [BRILHO CONSTANTE] para [LIGADO].

[REF. BALANÇO DE BRANCO]

Este recurso permite ajustar o balanço de branco para todos os sinais.
Os níveis de preto e branco do sinal são ajustados para uma cor ideal de reprodução.

CONTRASTE R/CONTRASTE G/CONTRASTE B
..... Eles ajustam a cor branca da imagem.
BRILHO R/BRILHO G/BRILHO B
..... Eles ajustam a cor preta da imagem.

ÓCULOS 3D

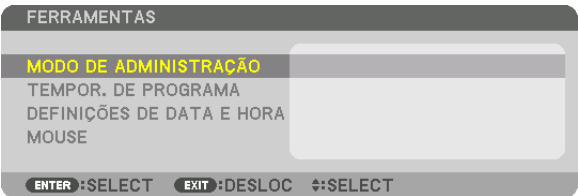
Selecione o método de óculos 3D.

DLP® Link..... Selecione ao usar óculos 3D do tipo DLP® Link.
OUTROS Selecione ao usar óculos não do tipo emissor 3D. É preciso conectar o emissor 3D ao terminal 3D SYNC deste projetor. Consulte a página 40 sobre os itens recomendados dos óculos 3D e do emissor 3D para este projetor.

[CONTROLE]

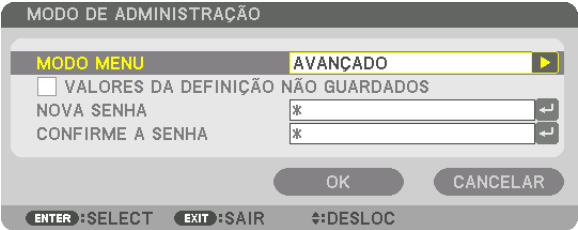


FERRAMENTAS



MODO DE ADMINISTRAÇÃO

Isto permite que você selecione o MODO MENU, salve as definições e defina uma senha para o modo de administração.



MODO MENU	Selecione entre o menu [BÁSICO] ou [AVANÇADO]. (→ página 64)	—
VALORES DA DEFINIÇÃO NÃO GUARDADOS	Colocar uma marca de verificação não salvará suas definições do projetor. Desmarque esta caixa para salvar suas definições do projetor.	—
NOVA SENHA/CONFIRME A SENHA	Atribua uma senha para o modo de administração.	Até 10 caracteres alfanuméricos

TEMPOR. DE PROGRAMA

Esta opção liga/coloca em espera o projetor, muda os sinais de vídeo e seleciona o modo ECO automaticamente em um tempo específico.

OBSERVAÇÃO:

- Antes de usar [TEMPOR. DE PROGRAMA], verifique se o recurso [DATA E HORA] está definido. (→ página 103)
Verifique se o projetor está em condição de espera com o cabo de ALIMENTAÇÃO conectado.
O projetor tem um relógio embutido. O relógio continuará funcionando por cerca de duas semanas depois que a energia principal foi desligada. Se a energia principal não é fornecida ao projetor por duas semanas ou mais, será necessário definir [DATA E HORA] novamente.

Definindo um novo tempor. de programa

1. Na tela TEMPOR. DE PROGRAMA, use o botão ▲ ou ▼ para selecionar [DEFINIÇÕES] e pressione o botão ENTER.

A tela [LISTA DE PROGRAMAS] será exibida.

2. Selecione um número de programa em branco e pressione o botão ENTER.

A tela [EDITAR] será exibida.

3. Faça as definições para cada item, como requerido.

ATIVO Coloque uma marca de verificação para ativar o programa.

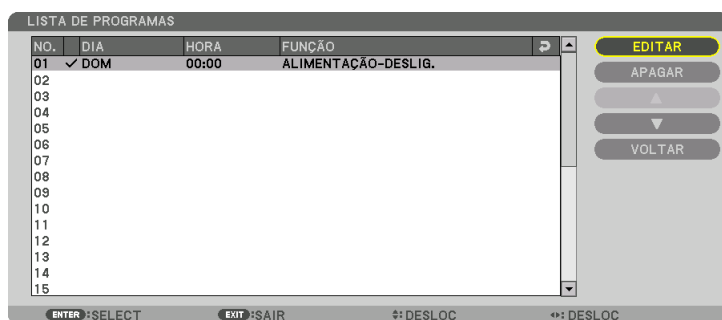
- DIA** Selecione os dias da semana para o tempor. de programa. Para executar o programa de segunda a sexta, selecione [SEG-SEX]. Para executar o programa todos os dias, selecione [TODOS OS DIAS].
- HORA**..... Selecione a hora de execução do programa. Insira a hora no formato de 24 horas.
- FUNÇÃO**..... Selecione uma função a ser executada. Selecionar [ALIMENTAÇÃO] permitirá que você ligue ou desligue o projetor selecionando [DEFINIÇÕES AVANÇADAS]. Selecionar [ENTRADA] permitirá que você selecione uma fonte de vídeo selecionando [DEFINIÇÕES AVANÇADAS]. Selecionar [MODO DA LÂMPADA] permitirá que você selecione [MODO DA LÂMPADA] selecionando [DEFINIÇÕES AVANÇADAS].
- DEFINIÇÕES AVANÇADAS**
 Selecione liga/desliga, um tipo de fonte de vídeo ou o MODO DA LÂMPADA para o item selecionado em [FUNÇÃO].
- REPETIR**..... Coloque uma marca de verificação para repetir o programa de forma continuada. Para usar o programa somente esta semana, desmarque a marca de verificação.

4. Selecione [OK] e pressione o botão ENTER.

Isso completará as definições.

Você voltará para a tela [LISTA DE PROGRAMAS].

5. Selecione [VOLTAR] e pressione o botão ENTER.



Você voltará para a tela [TEMPOR. DE PROGRAMA].

6. Selecione [OK] e pressione o botão ENTER.

Você voltará para a tela [FERRAMENTAS].

OBSERVAÇÃO:

- Até 30 definições diferentes de temporizador podem ser programadas.
- Quando [TEMPOR. DE PROGRAMA] estiver ativado, a definição [MODO ESPERA] será ignorada.
- O Temporizador de Programa é executado tendo como base a hora definida, não o programa.
- Uma vez que o programa não marcado com a seleção [REPETIR] tenha sido executado, a marca de verificação na caixa [ATIVO] será apagada automaticamente e o programa será desativado.
- Quando as definições de tempo ligado e desligado forem definidas ao mesmo tempo, a definição de tempo desligado terá a preferência.
- Se duas fontes diferentes forem definidas ao mesmo tempo, o programa de maior número terá a preferência.
- A definição de tempo ligado não será executada enquanto os ventiladores de resfriamento estiverem funcionando ou se um erro estiver ocorrendo.
- Se a definição de tempo desligado expirar sob uma condição na qual desligar não seja possível, a definição do temporizador desligado não será executada até que desligar se torne possível.
- Os programas não marcados com uma marca de [ATIVO] na tela[EDIÇÃO] não serão executados, mesmo se o Temporizador de Programa estiver ativo.
- Quando o projetor estiver ligado usando o temporizador de programa e se você quiser desligar o projetor, defina o tempo de desligar ou faça isso manualmente para não deixar o projetor ligado por um longo período de tempo.

Ativando o temporizador de programa

1. **Selecione [ATIVAR] na tela [TEMPORIZ. DE PROGRAMA] e pressione o botão ENTER.**

A tela de seleção será exibida.

2. **Pressione o botão ▼ para alinhar o cursor com [LIGADO] e pressione o botão ENTER.**

Retorne para a tela [TEMPOR. DE PROGRAMA].

OBSERVAÇÃO:

- Quando as definições efetivas do [TEMPOR. DE PROGRAMA] não tiverem sido definidas para [LIGADO], o programa não será executado, mesmo se os itens [ATIVO] na lista de programas tiverem sido marcados.
 - Mesmo quando as definições efetivas de [TEMPOR. DE PROGRAMA] estiverem definidas para [LIGADO], o [TEMPOR. DE PROGRAMA] não funcionará até que a tela [TEMPOR. DE PROGRAMA] seja fechada.
-

Mudando as definições programadas

1. **Na tela [LISTA DE PROGRAMAS], selecione um programa que você quer editar e pressione o botão ENTER.**

2. **Mude as definições na tela [EDITAR].**

3. **Selecione [OK] e pressione o botão ENTER.**

As definições programadas serão mudadas.

Você voltará para a tela [LISTA DE PROGRAMAS].

Mudando a ordem dos programas

1. **Na tela [LISTA DE PROGRAMAS], selecione um programa cuja ordem você deseja mudar e pressione o botão ►.**

2. **Pressione o botão ▼ para selecionar ▲ ou ▼.**

3. **Pressione o botão ENTER algumas vezes para selecionar uma linha para a qual você deseja mover o programa.**

A ordem dos programas será mudada.

Apagando os programas

1. **Na tela [LISTA DE PROGRAMAS], selecione um número de programa que você deseja apagar e pressione o botão ►.**

2. **Pressione o botão ▼ para selecionar [APAGAR].**

3. **Pressione o botão ENTER.**

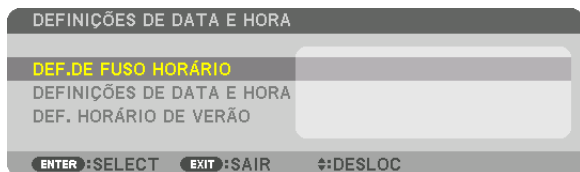
A tela de confirmação será exibida.

4. **Selecione [SIM] e pressione o botão ENTER.**

O programa será apagado.

Isto finalizará a exclusão do programa.

DEFINIÇÕES DE DATA E HORA



Você pode definir a hora atual, mês, dia e ano.

OBSERVAÇÃO: O projetor tem um relógio embutido. O relógio continuará funcionando por cerca de duas semanas depois da alimentação principal ser desligada. Se a alimentação principal estiver desligada por duas semanas ou mais, o relógio embutido irá parar de funcionar. Se o relógio embutido parar, defina a data e a hora novamente. O relógio embutido não parará de funcionar enquanto estiver no modo espera.

DEFINIÇÕES DE FUSO HORÁRIO.....Selecione seu fuso horário.

DEFINIÇÕES DE DATA E HORA.....Defina sua data atual (DD/MM/AAAA) e hora (HH:MM).

SERV. DE TEMPO DA NET: Se você marcar esta opção, o relógio embutido do projetor será sincronizado com um servidor de tempo da Internet e na inicialização do projetor.

ATUALIZAR: Sincroniza o relógio embutido do projetor imediatamente. O botão UPDATE não está disponível, a não ser que a caixa de seleção SERV. DE TEMPO DA NET esteja ativada.

DEFINIÇÕES DE HORÁRIO DE VERÃO...Se você marcar esta opção, o relógio para o horário de verão será ativado.

[MOUSE]

Esta função não pode ser usada neste dispositivo. Ela é usada apenas para fins de futura expansão.


Desativando os Botões do Gabinete [BLOQ. PAINEL CONTROLE]

Esta opção ativa ou desativa a função BLOQ. PAINEL CONTROLE.

OBSERVAÇÃO:

- Como cancelar o [BLOQ. PAINEL CONTROLE]
Quando o [BLOQ. PAINEL CONTROLE] estiver definido para [LIGADO], pressione o botão SOURCE no corpo principal por aproximadamente 10 segundos para cancelar o [BLOQ. PAINEL CONTROLE].
-

DICA:

- Quando o [BLOQ. PAINEL CONTROLE] for ativado, um ícone de cadeado  será exibido à direita inferior do menu.
- Este BLOQ. PAINEL CONTROLE não afeta as funções do controle remoto.

Ativando a Segurança [SEGURANÇA]

Este recurso ativa ou desativa a função SEGURANÇA.

Se não for inserida a palavra-chave correta, o projetor não conseguirá projetar nenhuma imagem. (→ página 35)

OBSERVAÇÃO: Sua configuração não será afetada, mesmo quando for acionado [REINI.] no menu.

Selecionando a Velocidade da Comunicação [VELOC. DE COMUNICAÇÃO]

Este recurso define a taxa de transmissão da porta do PC Control (D-Sub 9P). Suporta taxas de dados de 4.800 a 115.200 bps. O padrão é 38.400 bps. Selecione a taxa de transmissão adequada para que seu equipamento fique conectado (dependendo do equipamento, pode ser recomendável uma taxa de transmissão mais baixa para os cabamentos longos).

OBSERVAÇÃO:

- Selecione [38.400 bps] ou menos ao usar os programas de software fornecidos.
 - A velocidade de comunicação selecionada não será afetada, mesmo quando for acionado [REINI.] no menu.
-

Configurando o ID para o Projetor [ID DE CONTROLE]

Você pode operar vários projetores de maneira separada e independente com um único controle remoto que tenha a função CONTROL ID. Se você atribuir o mesmo ID a todos os projetores, poderá operá-los em conjunto, de maneira conveniente, usando um único controle remoto. Para fazer isso, é preciso atribuir um número ID a cada projetor.

NÚMERO DE ID DE CONTROLE.....Selecione um número de 1 a 254 para atribuir ao projetor.

ID DE CONTROLESelecione [DESLIG.] para desativar a definição ID DE CONTROLE e selecione [LIGADO] para ativar a definição ID DE CONTROLE.

OBSERVAÇÃO:

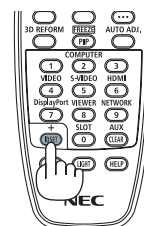
- Quando [LIGADO] for selecionado para [ID DE CONTROLE], o projetor não poderá ser operado com um controle remoto que não suporte a função CONTROL ID. (Neste caso, podem ser usados os botões do gabinete do projetor.)
- Sua definição não será afetada, mesmo quando for acionado [REINI.] no menu.
- Pressionar e segurar o botão ENTER no gabinete do projetor por 10 segundos exibirá o menu para cancelar o ID de Controle.

Atribuindo ou Alterando o ID de Controle

1. Ligue o projetor.

2. Pressione o botão ID SET no controle remoto.

Será exibida a tela ID DE CONTROLE.



Se o projetor puder ser operado com o ID atual do controle remoto, será exibido [ATIVO]. Se o projetor não puder ser operado com o ID atual do controle remoto, será exibido [INATIVO]. Para operar o projetor inativo, atribua o ID de controle usado para o projetor, por meio deste procedimento (Etapa 3).

3. Pressione um dos botões do teclado numérico e, ao mesmo tempo, pressione e segure o botão ID SET no controle remoto.

Exemplo:

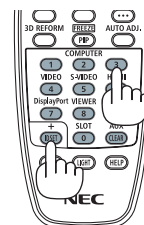
Para atribuir "3", pressione o botão "3" no controle remoto.

Sem ID significa que todos os projetores podem ser operados conjuntamente com um único controle remoto. Para definir "Sem ID", digite "000" ou pressione o botão CLEAR.

DICA: O intervalo de IDs vai de 1 a 254.

4. Solte o botão ID SET.

Será exibida a tela ID DE CONTROLE atualizada.



OBSERVAÇÃO:

- Os IDs poderão ser cancelados depois de alguns dias, quando as pilhas ficarem sem carga ou forem removidas.
- Pressionar acidentalmente qualquer um dos botões do controle remoto com as baterias removidas cancelará o identificador atualmente especificado.

Ligando ou Desligando o Sensor Remoto [SENSOR REMOTO]

Esta opção determina qual sensor remoto do projetor está ativado no modo sem fio.

As opções são: FRENTE/TRÁS, FRENTE, TRÁS e HDBaseT.

OBSERVAÇÃO:

- *O controle remoto do projetor não conseguirá receber sinais se o fornecimento da alimentação do dispositivo de transmissão HDBaseT conectado ao projetor for ligado quando isto tiver sido definido para "HDBaseT".*
-

DICA:

- *Se o sistema de controle remoto não funcionar sob a luz direta do Sol ou uma iluminação forte atingir o sensor do controle remoto do projetor, escolha outra opção.*

[DEFINIÇÕES DE REDE]*Importante:*

- Consulte o administrador da sua rede sobre estas definições.
- Quando usar uma conexão de rede com fios, conecte um cabo da rede (cabo Ethernet) à porta da rede (RJ-45) do projetor. (→ página 133)

DICA: As configurações da rede que você fez não serão afetadas, mesmo quando for acionado [REINI.] no menu.

Dicas sobre Como Configurar uma Conexão de Rede**Para configurar o projetor para uma conexão de rede:**

Selecione [REDE COM FIOS] → [PERFIS] → [PERFIL 1] ou [PERFIL 2].

As duas definições podem ser feitas para a rede com fios.

Em seguida, ligue ou desligue [DHCP], [ENDEREÇO IP], [MÁSCARA SUBNET] e [PORTAL], selecione [OK] e pressione o botão ENTER. (→ página 108)

Para recuperar as definições de rede armazenadas no número do perfil:

Selecione [PERFIL 1] ou [PERFIL 2] para a rede com fios, então, selecione [OK] e pressione o botão ENTER. (→ página 108)

Para conectar um servidor DHCP:

Ative o [DHCP] para a rede com fios. Selecione [LIGADO] e pressione o botão ENTER. Para especificar um endereço IP sem usar o servidor DHCP, desative o [DHCP]. (→ página 108)

Para receber mensagens de erro via e-mail:

Selecione [E-MAIL DE ALERTA] e defina o [ENDEREÇO DO REMETENTE], [NOME DO SERVIDOR SMTP] e [ENDEREÇO DO DESTINATÁRIO]. Por último, selecione [OK] e pressione o botão ENTER. (→ página 110)

REDE COM FIOS

REDE COM FIOS

PERFIS PERFIL 1

☒ DHCP

ENDEREÇO IP 192.168.0.10

MÁSCARA SUBNET 255.255.255.0

PORTAL 192.168.0.1

☒ DNS AUTO

CONFIGURAÇÃO DNS ...

LIGAR NOVAM.

OK CANCELAR

ENTER: SELECT EXIT: SAIR DESLOC

PERFIS	<ul style="list-style-type: none"> As definições para usar a porta Ethernet/HDBaseT embutida no projetor podem ser gravadas na memória do projetor de duas formas. Selecione [PERFIL 1] ou [PERFIL 2], então, faça configurações para o [DHCP] e as outras opções. Após fazer isso, selecione [OK] e pressione o botão ENTER. Isto irá armazenar suas definições na memória. Para recuperar as definições da memória: Após selecionar [PERFIL 1] ou [PERFIL 2] na lista [PERFIS]. Selecione [OK] e pressione o botão ENTER. Selecione [DESATIVAR] quando não se conectar a uma rede com fios 	—
DHCP	<p>Marque para automaticamente atribuir um endereço IP ao projetor a partir de seu servidor DHCP.</p> <p>Desmarque esta caixa para registrar um endereço IP ou um número de máscara subnet obtido com o administrador de sua rede.</p>	—
ENDEREÇO IP	Defina seu endereço IP ou a rede conectada para o projetor quando [DHCP] estiver desligado.	Até 12 caracteres numéricos
MÁSCARA SUBNET	Defina seu número de máscara subnet ou a rede conectada ao projetor quando [DHCP] estiver desligado.	Até 12 caracteres numéricos
PORTAL	Defina seu portal padrão da rede conectada ao projetor quando [DHCP] estiver desligado.	Até 12 caracteres numéricos
DNS AUTO	Marque para automaticamente atribuir o endereço IP do seu servidor DNS conectado ao projetor a partir de seu servidor DHCP. Desmarque esta caixa para definir o endereço IP de seu servidor DNS conectado ao projetor.	Até 12 caracteres numéricos
CONFIGURAÇÃO DNS	Defina o endereço IP de seu servidor DNS na rede conectada ao projetor quando [DNS AUTO] for apagado.	Até 12 caracteres numéricos
LIGAR NOVAMENTE	Tente novamente conectar o projetor a uma rede. Tente isto se você mudou os [PERFIS].	—

NOME DO PROJETO

NOME DO PROJETO	Defina um nome de projetor exclusivo.	Até 16 caracteres alfanuméricos e símbolos
-----------------	---------------------------------------	--

DOMÍNIO

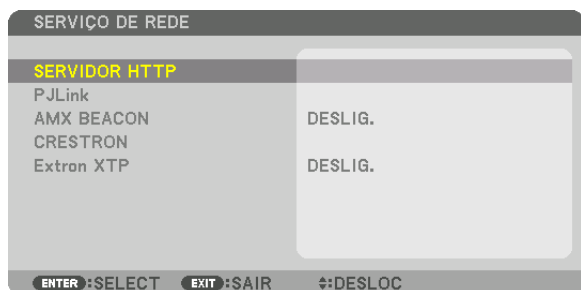
Defina um nome de hospedeiro e nome de domínio do projetor.

NOME DO HOSPEDEIRO	Defina um nome de hospedeiro do projetor.	Até 15 caracteres alfanuméricos
NOME DO DOMÍNIO	Defina um nome de domínio do projetor.	Até 60 caracteres alfanuméricos

E-MAIL DE ALERTA

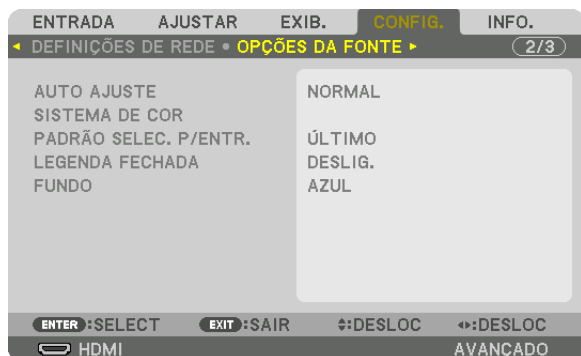
E-MAIL DE ALERTA	<p>Esta opção notificará seu computador sobre mensagens de erro por e-mail ao usar uma rede com fios. Colocar uma marca de verificação ativará o recurso E-mail de Alerta. Limpar a marca de verificação desativará o recurso E-mail de Alerta.</p> <p>Exemplo de uma mensagem a ser enviada do projetor:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Subject: [Projector] Projector Information THE COOLING FAN HAS STOPPED. [INFORMATION] PROJECTOR NAME: PX602UL Series LIGHT HOURS USED: 0000[H]</p> </div>	—
NOME DO HOSPE-DEIRO	Digite um nome de hospedeiro.	Até 15 caracteres alfanuméricos
NOME DO DOMÍNIO	Digite um nome de domínio da rede conectada ao projetor.	Até 60 caracteres alfanuméricos
ENDEREÇO DO RE-METENTE	Especifique o endereço do remetente.	Até 60 caracteres alfa-numéricos e símbolos
NOME DO SERVI-DOR SMTP	Digite o nome do servidor SMTP a ser conectado ao projetor.	Até 60 caracteres alfanuméricos
ENDEREÇO DO DES-TINATÁRIO 1, 2, 3	Digite o endereço do destinatário.	Até 60 caracteres alfa-numéricos e símbolos
E-MAIL DE TESTE	<p>Envie um e-mail de teste para checar se suas definições estão corretas.</p> <p>OBSERVAÇÃO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se você inseriu um endereço incorreto em um teste, talvez não receba um E-mail de alerta. Se isso acontecer, verifique se o Endereço do Destinatário está corretamente definido. • A não ser que uma das opções [ENDEREÇO DO REMETENTE], [NOME DO SERVIDOR SMTP] ou [END. DESTINATÁRIO 1-3] esteja selecionada, o [E-MAIL DE TESTE] não está disponível. • Destaque a opção [OK] e pressione o botão ENTER antes de executar o [E-MAIL DE TESTE]. 	—

SERVIÇO DE REDE



SERVIDOR HTTP	Defina uma senha para seu servidor HTTP.	Até 10 caracteres alfanuméricos
PJLink	<p>Esta opção permite que você defina uma senha quando usa o recurso PJLink.</p> <p>OBSERVAÇÃO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Não esqueça sua senha. Porém, se esquecer, consulte seu revendedor. • O que é PJLink? PJLink é uma padronização de protocolo usada para controlar os projetores de vários fabricantes. Este protocolo padrão foi estabelecido pela Japan Business Machine and Information System Industries Association (JBMIA) em 2005. O projetor suporta todos os comandos do PJLink Classe 1. • A configuração do PJLink não será afetada, mesmo quando for acionada a [REINI.] no menu. 	Até 32 caracteres alfanuméricos
AMX BEACON	<p>Ative ou desative a detecção a partir da Detecção de Dispositivo AMX ao conectar a rede suportada pelo sistema de controle AMX NetLinx.</p> <p>DICA: Ao usar um dispositivo que suporta a Detecção de Dispositivo AMX, todo o sistema de controle do AMX NetLinx reconhecerá o dispositivo e baixará o Módulo de Detecção de Dispositivo apropriado a partir de um servidor AMX.</p> <p>Selecionar [LIGADO] permitirá detectar o projetor a partir do Dispositivo AMX Descoberta.</p> <p>Selecionar [DESLIG.] irá desativar a detecção do projetor a partir do AMX Descoberta de dispositivos.</p>	—
CRESTRON	<p>ROOMVIEW: Ative ou desative ao controlar o projetor a partir de seu PC. Colocar uma marca de verificação permitirá controlar o projetor a partir de seu PC.</p> <p>CRESTRON CONTROL: Ative ou desative ao controlar o projetor a partir de seu controlador. Colocar uma marca de verificação permitirá controlar o projetor a partir de seu controlador.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENDEREÇO IP DO CONTROLADOR: Digite o endereço IP do SERVIDOR CRESTRON. • IP ID: Digite o IP ID do SERVIDOR CRESTRON. 	Até 12 caracteres numéricos
Extron XTP	Definição para conectar este projetor ao transmissor Extron XTP. Selecionar [LIGADO] permitirá se conectar com o transmissor XTP. Selecionar [DESLIG.] irá desativar para se conectar com o transmissor XTP.	—

DICA: As definições CRESTRON são requeridas apenas para usar com o CRESTRON ROOMVIEW.
Para obter mais informações, visite <http://www.crestron.com>

[OPÇÕES DA FONTE]**Definição do Ajuste Automático [AUTOAJUSTE]**

Este recurso define o modo Auto Ajuste para que o ruído e a estabilidade do sinal do computador possam ser ajustados automaticamente ou manualmente. Você pode fazer os ajustes automáticos de duas maneiras: [NORMAL] e [FINO].

- DESLIG. O sinal do computador não será ajustado automaticamente. Você pode otimizar o sinal do computador manualmente.
- NORMAL..... Configuração padrão. O sinal do computador será ajustado automaticamente. Normalmente, selecione esta opção.
- FINO Selecione esta opção se um ajuste com precisão for necessário. Leva mais tempo para trocar para a fonte do que quando está selecionado [NORMAL].

DICA:

- A definição padrão quando enviado da fábrica é [NORMAL].
- Quando o botão AUTO ADJ. é pressionado, o mesmo o ajuste [FINO] é executado.

[SISTEMA DE COR]

Este recurso permite que você selecione o sinal de vídeo da TV, que difere de país para país (NTSC, PAL etc.). Isto é definido para [AUTO] por padrão de fábrica. Defina isto se o projetor não puder identificar o sinal automaticamente.

Selecionando a Fonte Padrão [PADRÃO SELEC. P/ ENTR.]

Você poderá definir o projetor para o padrão para qualquer uma de suas entradas sempre que o projetor estiver ligado.

- ÚLTIMA..... Define o projetor para o padrão para a entrada anterior ou última ativa cada vez que ele é ligado.
- AUTO Busca uma fonte ativa na ordem → DisplayPort → BNC → (VC) BNC → BNC (Y/C) → COMPUTADOR → HDBaseT → SLOT e exibe a primeira fonte encontrada.
- HDMI Exibe a fonte digital a partir do conector HDMI IN sempre que o projetor é ligado.
- DisplayPort..... Exibe a fonte digital do terminal DisplayPort IN sempre que o projetor é ligado.
- BNC Projeta o sinal de entrada a partir do terminal de entrada BNC
- (VC) BNC Projeta o sinal de entrada a partir do terminal de entrada (VC) BNC.
- BNC (Y/C) Projeta o sinal de entrada a partir do terminal de entrada BNC (Y/C).
- COMPUTADOR Exibe o sinal do computador a partir do conector COMPUTER 1 IN sempre que o projetor é ligado.
- HDBaseT..... Projeta o sinal HDBaseT ou da REDE COM FIOS.
- SLOT..... Projeta a imagem via placa opcional (vendida separadamente) inserida no SLOT.

Definindo a Legenda Fechada [LEGENDA FECHADA]

Esta opção define vários modos de legenda fechada que permitem a sobreposição de texto na imagem projetada de Vídeo ou S-Vídeo.

As legendas e o texto serão exibidos um pouco depois do menu na tela desaparecer.

DESLIG. Esta é a opção para sair do modo de legenda fechada.

LEGENDA 1-4 O texto é sobreposto.

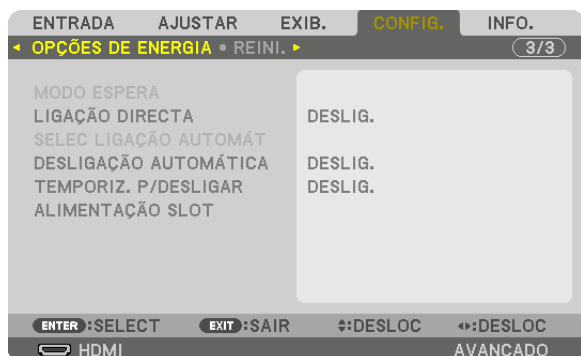
TEXT0 1-4 O texto é exibido.

Selecionando uma Cor ou Logotipo para o Fundo [FUNDO]

Use este recurso para exibir uma tela azul/preta ou logotipo quando não houver sinal disponível. O padrão para o fundo é [AZUL].

OBSERVAÇÃO:

- Mesmo quando o logotipo de fundo é selecionado, se duas imagens forem exibidas no modo [PIP/IMAGEM POR IMAGEM], o fundo azul será exibido sem o logotipo quando não houver sinal.
-

[OPÇÕES DE ENERGIA]**Selecionando a Economia de Energia no [MODO ESPERA]**

Definindo o consumo de energia no modo espera.

NORMAL..... No modo espera, o consumo de energia do projetor é de 0,5 W.

No modo espera, o indicador POWER acenderá com uma luz vermelha enquanto o indicador de STATUS apagará.

- Quando definido para [NORMAL], os seguintes terminais e funções serão desativados. Terminais HDMI OUT, porta Ethernet/HDBaseT, função LAN, função de notificação por e-mail

REDE EM ESPERA

..... Comparado com [NORMAL], o consumo de energia no modo espera é mais alto, mas a energia pode ser fornecida para o projetor usando uma rede com fios.

No modo espera, a luz indicadora de alimentação acenderá com uma luz laranja enquanto o indicador de status será desligado.

Importante:

- Quando [REDE EM ESPERA] é selecionado, [DESLIGAM. AUTOMÁTICO] ficará na cor cinza e será desativado, e [0:15] será automaticamente selecionado.
- Nas seguintes condições a definição [MODO ESPERA] será desativada e o projetor entrará no modo adormecido. No modo de suspensão, as ventoinhas no projetor giram para proteger as peças interiores.
 - * O modo adormecido se refere ao modo pelo qual as restrições funcionais, devido à definição [MODO ESPERA], são removidas.
- Quando [LIGADO] for selecionado em [SERVIÇO DE REDE] → [AMX BEACON]
- Quando uma marca de verificação for colocada para [SERVIÇO DE REDE] → [CRESTRON] → [CRESTRON CONTROL]
- Quando [LIGADO] for selecionado em [SERVIÇO DE REDE] → [Extron XTP]
- Quando [HDBaseT] for selecionado em [CONTROLE] → [SENSOR REMOTO]
- Quando um sinal está sendo recebido de um dispositivo de transmissão HDBaseT
- Quando [NORMAL] for selecionado, a exibição [SELEC LIGAÇÃO AUTOMÁT] ficará na cor cinza e será desativada, e [DESLIG.] será selecionado automaticamente.

OBSERVAÇÃO:

- Ao conectar um dispositivo de transmissão HDBaseT vendido comercialmente, se o dispositivo de transmissão estiver definido para transmitir sinais de controle remoto, o consumo de energia do projetor no modo espera irá aumentar.

DICA:

- Sua definição não será afetada, mesmo quando for acionado [REINI.] no menu.
- O consumo de energia do modo espera não será incluído no cálculo da redução de emissão de CO₂.

Ativando a Ligação Direta [LIGAÇÃO DIRETA]

Liga o projetor automaticamente quando o cabo de alimentação é conectado a uma tomada ativa de alimentação. Isto elimina a necessidade de usar sempre o botão POWER no controle remoto ou no gabinete do projetor.

Ligando o Projetor por Sinal de Computador [SELEC LIGAÇÃO AUTOMÁT]

Se definido para [REDE EM ESPERA], o projetor detectará automaticamente a entrada do sinal de sincronização a partir dos seguintes terminais selecionados e projetará a imagem de acordo: Computador, HDMI, DisplayPort, HDBaseT e SLOT.

DESLIG. A função SELEC LIGAÇÃO AUTOMÁT será desligada.

HDMI, DisplayPort, COMPUTADOR, HDBaseT, SLOT

..... Quando um sinal de computador de um terminal de entrada selecionado for detectado, o fornecimento de energia do projetor será automaticamente ligado e a tela do computador será projetada.

OBSERVAÇÃO:

- Se você quiser ativar a função SELEC LIGAÇÃO AUTOMÁT depois de DESLIGAR o projetor, interrompa o sinal dos terminais de entrada ou desconecte o cabo do computador e aguarde, pelo menos, 3 segundos antes de fornecer o sinal a partir do terminal selecionado. Quando o projetor for desligado e entrar no modo REDE EM ESPERA, mas os sinais do computador continuarem a ser enviados para o projetor, o projetor manterá o modo REDE EM ESPERA e não LIGARÁ automaticamente. E mais, se os sinais do HDMI, DisplayPort ou HDBaseT continuarem a ser enviados para o projetor, dependendo das definições dos dispositivos externos conectados, o projetor poderá LIGAR automaticamente, mesmo se desligado e o modo REDE EM ESPERA estiver em vigor.
- Esta função não funciona quando os sinais do componente entram no terminal COMPUTER 1 IN ou quando os sinais do computador são Sinc em Verde ou Sinc Composta.

Ativando o Gerenciamento de Alimentação [DESLIGAM. AUTOMÁTICO]

Quando esta opção estiver selecionada, será possível ativar o projetor para desligar automaticamente (na hora selecionada: 0:05, 0:10, 0:15, 0:20, 0:30, 1:00) se não tiver sido recebida a entrada de nenhum sinal ou se nenhuma operação for realizada.

OBSERVAÇÃO:

- A alimentação não será automaticamente desligada quando um sinal da porta Ethernet/HDBaseT estiver sendo projetado.
- [DESLIGAM. AUTOMÁTICO] aparece em cinza quando o [MODO ESPERA] é definido para [REDE EM ESPERA] e [0:15] será automaticamente definido.

Usando o Temporizador p/ Desligar [TEMPORIZ. P/ DESLIGAR]

1. **Selecione o tempo desejado, entre 30 minutos e 16 horas: DESLIG., 0:30, 1:00, 2:00, 4:00, 8:00, 12:00, 16:00.**
2. **Pressione o botão ENTER no controle remoto.**
3. **Começa a contagem regressiva do tempo restante.**
4. **O projetor será desligado depois de concluída a contagem regressiva.**

OBSERVAÇÃO:

- Para cancelar o tempo predefinido, selecione [DESLIG.] no tempo predefinido ou desligue o projetor.
- Quando faltarem 3 minutos para o projetor ser desligado, será exibida a mensagem [O PROJETO DESLIGARÁ DENTRO DE 3 MINUTOS] na parte inferior da tela.

Definindo a Placa Opcional [ALIMENTAÇÃO SLOT]

Ao usar a placa opcional instalada no slot, defina as seguintes opções.

PROJETOR LIGADO Este recurso ligará ou desligará a alimentação para a placa opcional.

DESLIG.: Desliga à força a alimentação para a placa opcional instalada no slot.

LIGADO (Padrão): Liga a alimentação para a placa opcional instalada no slot.

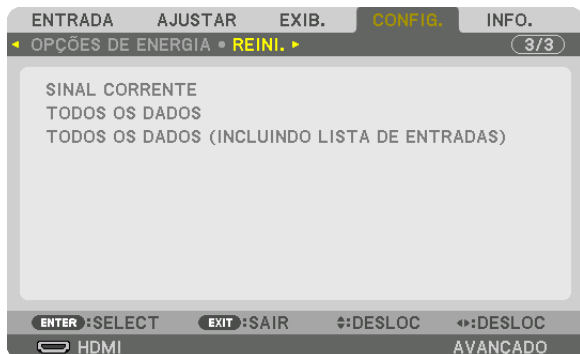
PROJETOR EM ESPERA Este recurso ativará ou desativará automaticamente a placa opcional instalada no slot quando o projetor estiver em espera.

DESATIVAR: Selecione esta opção para desativar a placa opcional no projetor em espera.

ATIVAR (Padrão): Selecione esta opção para ativar a placa opcional no projetor em espera.

Voltando ao Padrão de Fábrica [REINI.]

O recurso REINI. permite alterar os ajustes e as definições para o padrão de fábrica de uma ou todas as fontes, exceto a seguinte:



[SINAL CORRENTE]

Redefine os ajustes do sinal atual para os níveis predefinidos de fábrica.

Os itens que podem ser redefinidos são: [PREDEFINIÇÃO], [CONTRASTE], [BRILHO], [COR], [MATIZ], [NITIDEZ], [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO], [HORIZONTAL], [VERTICAL], [RELÓGIO], [FASE] e [SOBREDIGITALIZAÇÃO].

[TODOS OS DADOS]

Redefina todos os ajustes e definições de todos os sinais para o padrão de fábrica.

Todos os itens podem ser redefinidos **EXCETO** [IDIOMA], [FUNDO], [COMBINAÇÃO DE LÂMINA], [TELA MÚLTIPLA], [TIPO DE TELA], [CORREÇÃO GEOMÉTRICA], [REF. BALANÇO DE BRANCO], [BLOQ. PAINEL CONTROLE], [SEGURANÇA], [VELOC. DE COMUNICAÇÃO], [ID DE CONTROLE], [MODO ESPERA], [MODO VENTILADOR], [HORAS DE LÂMPADA USADAS], [POUP. TOT. DE CARB.] e [REDE COM FIOS].

[TODOS OS DADOS (INCLUINDO A LISTA DE ENTRADAS)]

Redefina todos os ajustes e definições de todos os sinais para a predefinição de fábrica, exceto [IDIOMA], [FUNDO], [COMBINAÇÃO DE LÂMINA], [TELA MÚLTIPLA], [TIPO DE TELA], [CORREÇÃO GEOMÉTRICA], [REF. BALANÇO DE BRANCO], [BLOQ. PAINEL CONTROLE], [SEGURANÇA], [VELOC. DE COMUNICAÇÃO], [ID DE CONTROLE], [MODO ESPERA], [MODO VENTILADOR], [HORAS DE LÂMPADA USADAS], [POUP. TOT. DE CARB.] e [REDE COM FIOS].

Também apaga todos os sinais na [LISTA DE ENTRADAS] e retorna para as predefinições de fábrica.

OBSERVAÇÃO: Os sinais bloqueados na Lista de Entradas não podem ser redefinidos.

8 Funções e Descrições do Menu [INFO.]

Exibe o status do sinal atual e uso do módulo da luz. Este item tem nove páginas. As informações incluídas são as seguintes:

DICA: Pressionar o botão HELP no controle remoto mostrará os itens do menu [INFO.].

[TEMPO DE USO]



[HORAS DE LÂMPADA USADAS] (h)

[POUP. TOT. DE CARB.] (kg-CO2)

- [POUP. TOT. DE CARB.]

Isto exibe as informações de economia estimada de carbono em kg. O fator base de carbono no cálculo da economia de carbono baseia-se na OECD (Edição 2008). (→ página 31)

[FONTE (1)]



TERMINAL DE ENTRADA
RESOLUÇÃO
FREQUÊNCIA HORIZONTAL
TIPO DE SINC
TIPO DE DIGITALIZAÇÃO
ENTRADA Nº

RESOLUÇÃO
FREQUÊNCIA VERTICAL
POLARIDADE DE SINC
NOME DA FONTE

[FONTE (2)]

TIPO DE SINAL
 PROFUNDIDADE DE BITS
 VELOCIDADE DA LIGAÇÃO
 FORMATO 3D

TIPO DE VÍDEO
 NÍVEL VÍDEO
 PISTA DE LIGAÇÕES

[FONTE (3)]

TERMINAL DE ENTRADA
 RESOLUÇÃO
 FREQUÊNCIA HORIZONTAL
 TIPO DE SINC
 TIPO DE DIGITALIZAÇÃO
 ENTRADA Nº

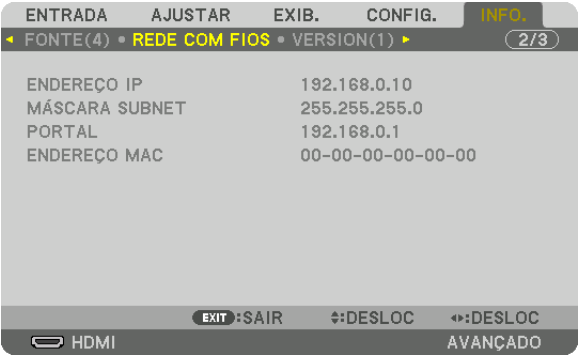
RESOLUÇÃO
 FREQUÊNCIA VERTICAL
 POLARIDADE DE SINC
 NOME DA FONTE

[FONTE (4)]

TIPO DE SINAL
 PROFUNDIDADE DE BITS
 VELOCIDADE DA LIGAÇÃO
 FORMATO 3D

TIPO DE VÍDEO
 NÍVEL VÍDEO
 PISTA DE LIGAÇÕES

[REDE COM FIOS]



ENDEREÇO IP
PORTAL

MÁSCARA SUBNET
ENDEREÇO MAC

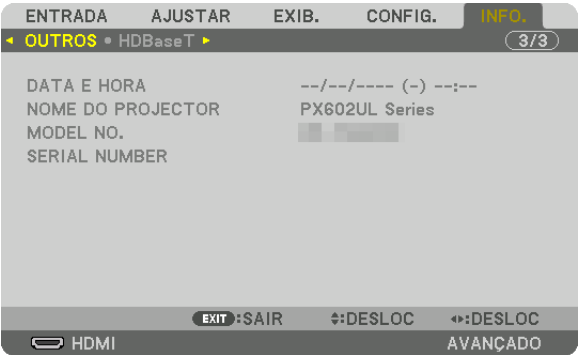
[VERSION(1)]



FIRMWARE
SUB-CPU

DATA

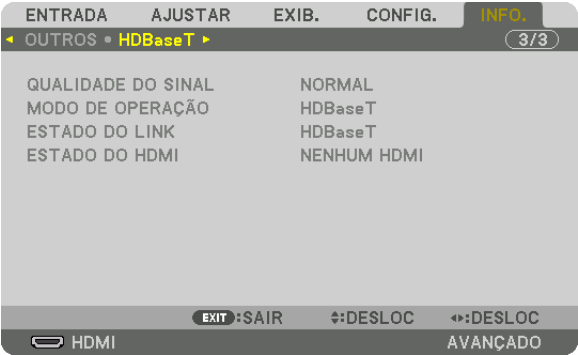
[OUTROS]



DATA E HORA
MODEL NO.
ID DE CONTROLE (quando o [ID DE CONTROLE] é definido)

NOME DO PROJETO
SERIAL NUMBER

[HDBaseT]



QUALIDADE DO SINAL
ESTADO DO LINK

MODO DE OPERAÇÃO
ESTADO DO HDMI

6. Conectando Outro Equipamento

1 Montando uma lente (vendida separadamente)

Este projetor pode ser usado com 3 tipos de lentes opcionais (vendidas separadamente). O gráfico abaixo mostra as lentes compatíveis de acordo com o modelo do projetor. As descrições aqui são para a lente NP35ZL (zoom padrão). Monte as outras lentes do mesmo modo. Consulte a página 164 para ver as opções de lente.

Projetor (nome do modelo)	Lente (modelo)			
	NP34ZL Zoom com foco curto	NP35ZL Zoom padrão	NP36ZL Zoom padrão	NP37ZL Zoom com foco longo
PX602UL-WH/PX602UL-BK	Sim	Sim	Não	Sim
PX602WL-WH/PX602WL-BK	Sim	Sim	Sim	Sim

Sim = pode ser montada, Não = não pode ser montada

⚠️ AVISO:

(1) Desligue a alimentação e espere o ventilador de resfriamento parar, (2) desligue o interruptor da alimentação principal, (3) desconecte o cabo de alimentação e aguarde a unidade resfriar antes de colocar ou remover a lente. Se isto não for feito, poderá resultar em ferimento nos olhos, choque elétrico ou queimaduras.

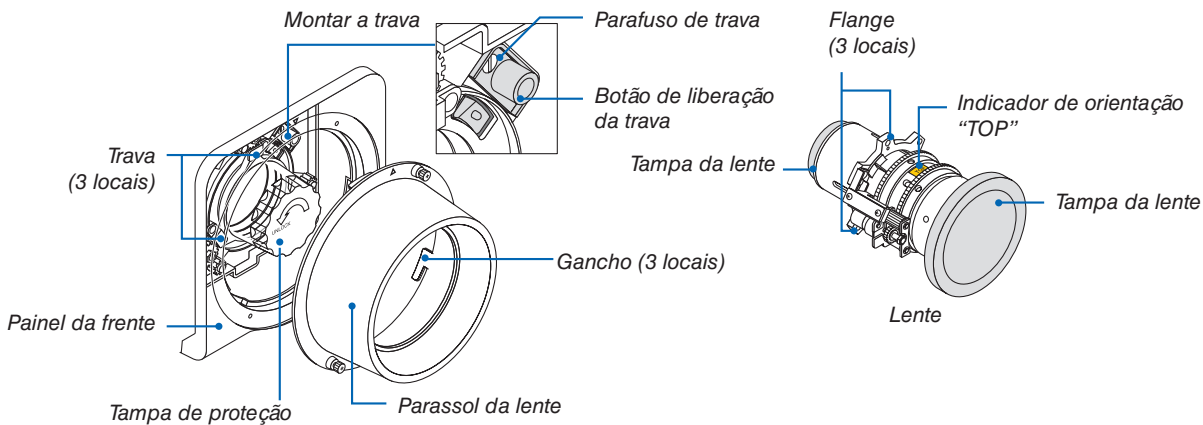
OBSERVAÇÃO:

- Este projetor e lentes são feitos com peças de precisão. Não os submeta a choques nem a forças excessivas.
- Remova as lentes vendidas separadamente ao mover o projetor. Caso contrário, as lentes poderão ficar sujeitas a choques enquanto o projetor estiver sendo movido, danificando a lente e o mecanismo de troca das lentes.
- Quando desmontar a lente do projetor, retorne-a para a posição inicial antes de desligar a energia. A falha em fazer isso pode impedir que a lente seja montada ou desmontado devido ao espaço estreito entre o projetor e a lente.
- Nunca toque na superfície da lente enquanto o projetor estiver funcionando.
- Tenha muito cuidado para não permitir sujeira, graxa etc. na superfície da lente e não arranhar a superfície da lente.
- Execute estas operações em uma superfície plana sobre um pedaço de pano etc., para evitar que a lente seja arranhada.
- Ao tirar a lente do projetor por longos períodos de tempo, coloque a tampa de poeira no projetor para evitar que entrem poeira e sujeira. Se a lente permanece removida do projetor por longos períodos de tempo, pode haver acúmulo de poeira dentro do sistema óptico, causando possivelmente danos à unidade, acarretando deterioração da imagem projetada.
- Outros tipos de lentes não podem ser colocadas neste projetor. As séries NP34ZL/NP35ZL/NP36ZL/NP37ZL de lentes não podem ser colocadas em outros modelos de projetor.

Nomes das Partes do Suporte da Lente

Colocando o Suporte da Lente

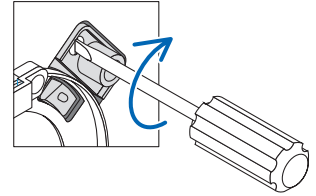
Gire e alinhe os 3 flanges na lente com as 3 travas do flange no suporte da lente. A lente pode ser presa no suporte usando um mecanismo de trava.



Usando o mecanismo de trava

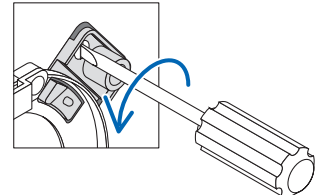
Liberar: O parafuso de trava é apertado

A lente pode ser colocada ou removida (definição padrão de fábrica).



Travar: O parafuso de trava é afrouxado

A lente não pode ser colocada nem removida. Pressionar o botão de liberação de trava até o fim desativa o mecanismo de trava e permite que a lente seja colocada ou removida.



Montando a lente

Preparação:

Prepare uma chave de fenda chata.

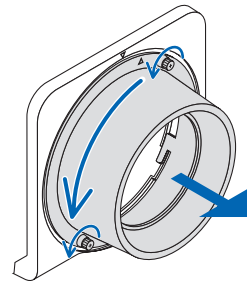
* A ilustração omite o gabinete do projetor.

1. Remova o parassol da lente.

(1) Afrouxe os 2 parafusos prendendo-os e girando-os para a esquerda com os dedos.

- Os parafusos permanecerão e não devem ser removidos.

(2) Remova o parassol da lente girando-o para a esquerda. Os ganchos no parassol da lente irão desengatar-se do painel da frente.

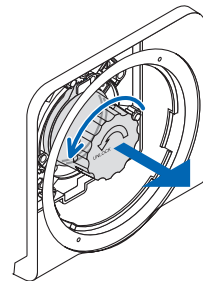


2. Remova a tampa de proteção.

- A unidade é enviada de fábrica com a tampa de proteção instalada.

Gire a tampa de proteção para a esquerda para liberá-la da trava. Remova a tampa.

- Guarde a tampa de proteção em um local seguro.

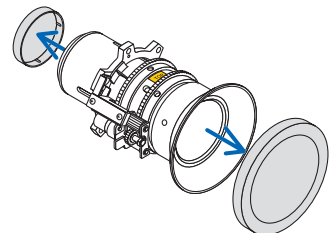


3. Remova as tampas da lente em cada lateral da lente.

- A unidade da lente NP35ZL é usada como um exemplo.
- Guarde a tampa da lente em um local seguro.

OBSERVAÇÃO:

- Remova a tampa da lente. Se a fonte de luz é ligada com a tampa ainda sobre a lente, pode ocorrer mau funcionamento.

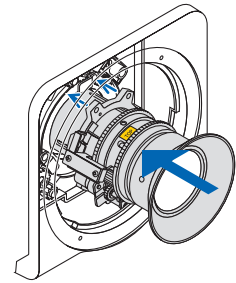


4. Com o indicador de orientação “TOP” voltado para cima, insira a lente no suporte da lente.

Alinhe o flange na parte superior da lente com a trava no lado esquerdo do suporte da lente.

OBSERVAÇÃO:

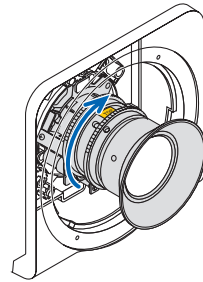
- Insira a lente com cuidado para evitar danos causados por batê-la contra o encaixe.



5. Gire a lente para a direita até ouvir um clique.

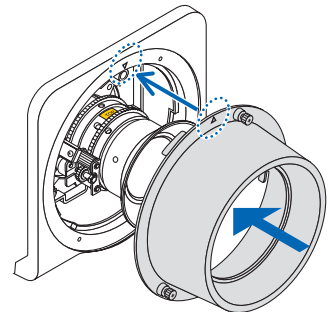
Agora, os 3 flanges engataram-se nas 3 travas e a unidade da lente foi colocada.

- Para travar a unidade da lente, consulte “Usando o mecanismo de trava” na página anterior.



6. Coloque o parassol da lente no painel da frente.

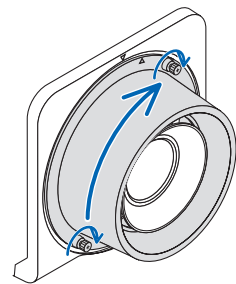
(1) Alinhe ▲ marcado no parassol da lente e o topo do painel frontal.



(2) Gire o parassol da lente para a direita.

Os ganchos na parte de trás irão engatar-se no flange do painel da frente.

(3) Aperte os 2 parafusos com os dedos.



Removendo a lente

Preparação:

Retorne a posição da lente para a posição inicial. (→ página 19)

Após movimento do deslocamento da lente, consulte o aviso na página 19 e desligue a energia.

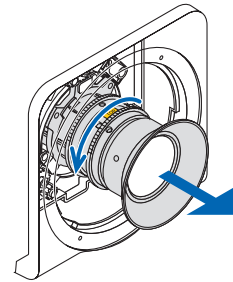
1. Remova o parassol da lente.

Consulte a Etapa 1 em “Montando a lente”.

- Se a unidade da lente ficar travada, consulte a página 122 e siga as instruções em Usando a Função de Trava para destravá-la.

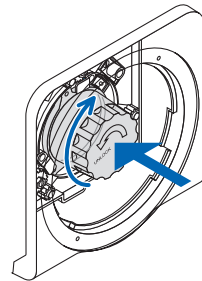
2. Gire a lente para a esquerda para removê-la da trava e puxe lentamente para frente para remover.

- Depois de remover a lente, coloque as tampas da lente (frontal e traseira) incluídas com a lente, antes de guardar a lente.
- Para substituir a lente, consulte a Etapa 3 de “Montando a lente”.



3. Coloque a tampa de proteção.

Alinhe o flange na tampa de proteção com o lado esquerdo da trava e gire para a direita até ouvir um clique.



4. Coloque o parassol da lente no painel.

Consulte a Etapa 7 em “Montando a lente”.

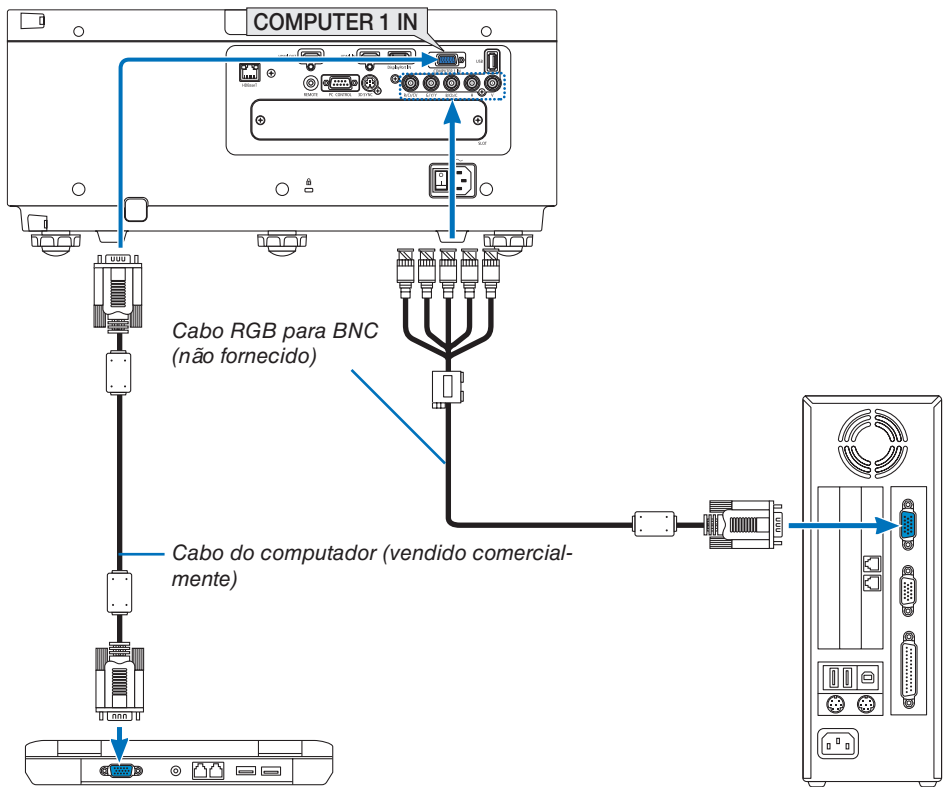
2 Fazendo Conexões

Um cabo de computador, cabo BNC (tipo 5 núcleos), cabo HDMI ou um cabo DisplayPort pode ser usado para conectar um computador.

O cabo de conexão não é fornecido com o projetor. Obtenha um cabo adequado para a conexão.



Conexão com sinal RGB analógico

- Conecte o cabo do computador ao terminal de saída de exibição (mini D-sub de 15 pinos) no computador e ao terminal COMPUTER 1 IN no projetor. Use um cabo de computador ligado a um núcleo de ferrite.
- Ao conectar o terminal de saída de exibição (mini D-sub 15 pinos) no computador ao terminal de entrada BNC, use um cabo de conversão para converter o cabo BNC (5 núcleos) num cabo mini D-sub de 15 pinos.



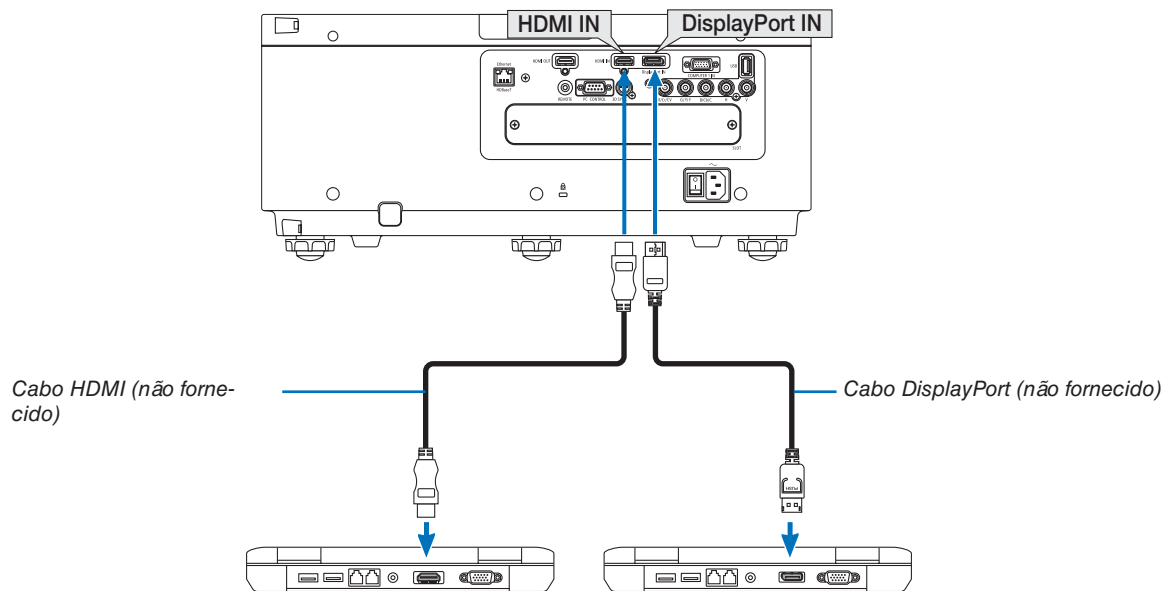
OBSERVAÇÃO: Verifique o manual de operação do computador, uma vez que o nome, posição e direção do terminal podem variar dependendo do computador.

- Selecione o nome da fonte do seu conector de entrada correto depois de ligar o projetor.



Conector de entrada	Botão SOURCE no gabinete do projetor	Botão no controle remoto
COMPUTER 1 IN	 COMPUTADOR	COMPUTER 1
BNC	 x5 BNC	COMPUTER 2

Conexão com sinal RGB digital

- Conecte um cabo HDMI comercialmente disponível entre o conector de saída HDMI do computador e o conector HDMI IN do projetor.
- Conecte um cabo DisplayPort comercialmente disponível entre o conector de saída DisplayPort do computador e o conector DisplayPort IN do projetor.



- Selecione o nome da fonte do seu conector de entrada correto depois de ligar o projetor.

Conector de entrada	Botão SOURCE no gabinete do projetor	Botão no controle remoto
HDMI IN	 HDMI	HDMI
DisplayPort IN	 DisplayPort	DisplayPort

Cuidados ao conectar um cabo HDMI

- Use um cabo HDMI® de alta velocidade certificado ou um cabo HDMI® de alta velocidade com Ethernet.

Cuidados ao conectar um cabo DisplayPort

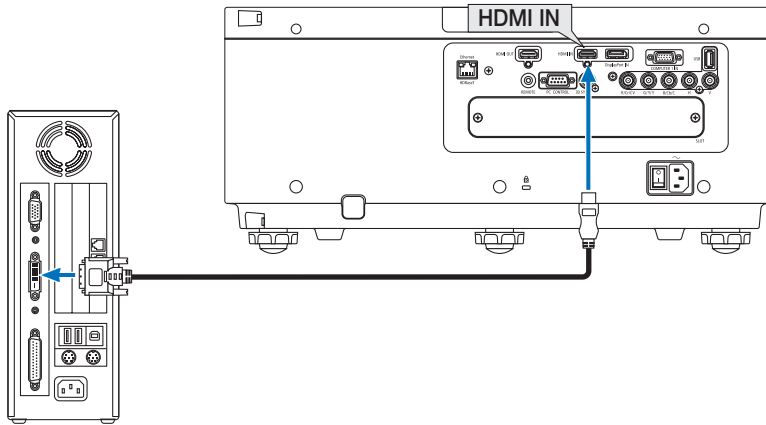
- Use um cabo DisplayPort certificado.



- Dependendo do computador, algum tempo será necessário até que a imagem seja exibida.
- Alguns cabos DisplayPort (disponíveis comercialmente) têm travas.
- Para desconectar o cabo, pressione o botão no topo do conector do cabo, então, puxe o cabo.
- A alimentação pode ser fornecida para o dispositivo de conexão a partir do terminal DisplayPort IN (máximo de 1,65 W). Entretanto, a alimentação não será fornecida para o computador.
- Quando os sinais de um dispositivo que usa um adaptador conversor de sinal são ligados ao conector DisplayPort IN, em alguns casos, a imagem poderá não ser exibida.
- Quando a saída HDMI de um computador for ligada ao conector DisplayPort IN, use um conversor (comercialmente disponível).

Cuidados ao usar um sinal DVI

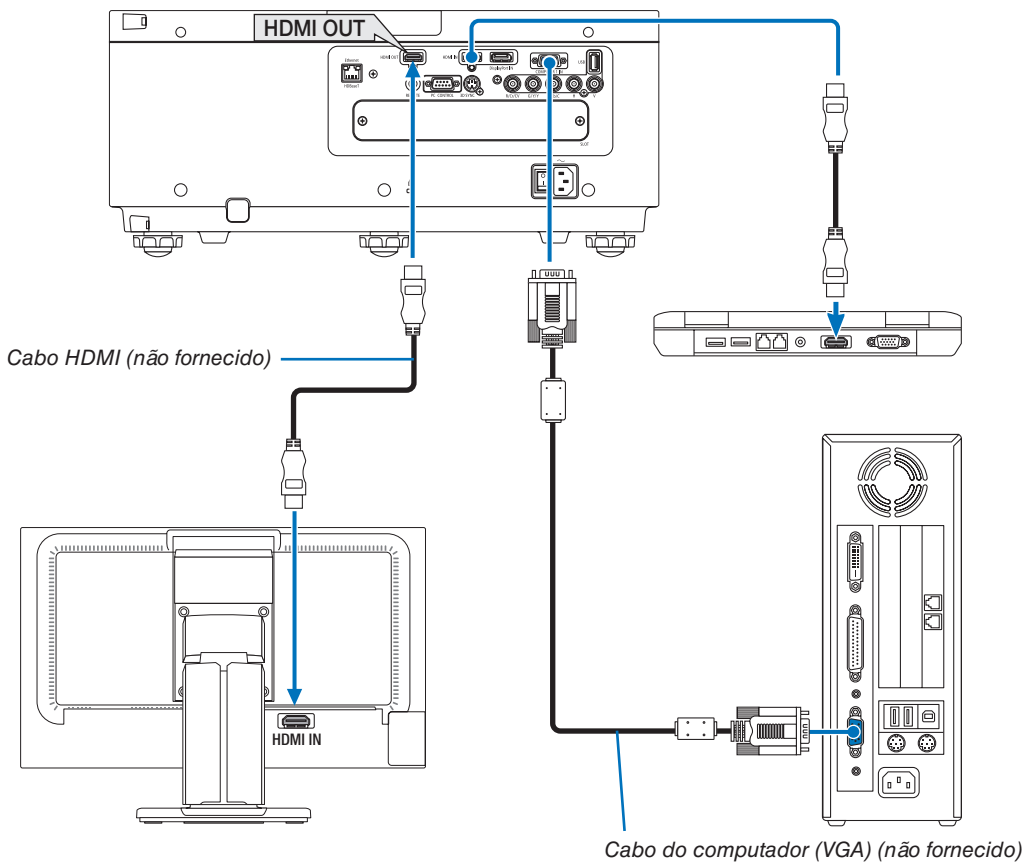
- Quando o computador tiver um conector de saída DVI, use um cabo conversor comercialmente disponível para ligar o computador ao conector HDMI IN do projetor (apenas os sinais de vídeo digital podem ser transmitidos).



OBSERVAÇÃO: Ao Exibir um Sinal Digital DVI

- Desligue a energia do computador e do projetor antes de iniciar a conexão dos aparelhos.
 - Quando um deck de vídeo for conectado por meio de um conversor digitalizador etc., a exibição poderá não ser correta durante o avanço rápido e a rebobinagem.
 - Use um cabo DVI para HDMI compatível com o padrão 1.0 da revisão DVI (Digital Visual Interface) do DDWG (Digital Display Working Group). O cabo deve ter, pelo menos, 5 m de comprimento.
 - Desligue o projetor e o PC antes de conectar o cabo DVI para HDMI.
 - Para projetar o sinal digital DVI: Conecte os cabos, ligue o projetor, então, selecione o HDMI. Finalmente, ligue seu PC. A falha em fazer isto pode não ativar a saída digital da placa de vídeo, resultando na não exibição da imagem. Se isto acontecer, reinicie seu PC.
 - Algumas placas de vídeo têm as saídas RGB (D-Sub de 15 pinos) e DVI (ou DFP). Usar o conector D-Sub de 15 pinos pode resultar na não exibição da imagem a partir da saída digital da placa de vídeo.
 - Não desconecte o cabo DVI para HDMI enquanto o projetor estiver funcionando. Se o cabo de sinal foi desconectado e reconectado, uma imagem poderá não ser exibida corretamente. Se isto acontecer, reinicie seu PC.
 - Os conectores COMPUTER 1 IN suportam o recurso Plug and Play do Windows. O conector de entrada BNC não suporta o recurso Plug and Play do Windows.
 - Um adaptador de sinal Mac (disponível comercialmente) pode ser necessário para conectar um computador Mac. Para conectar um computador Mac equipado com um MiniDisplayPort ao projetor, use um cabo de conversão MiniDisplayPort → DisplayPort comercialmente disponível.
-

Conectando um Monitor Externo



Você pode conectar um monitor externo separado ao seu projetor para ver simultaneamente, num monitor, a imagem analógica do computador que você está projetando.

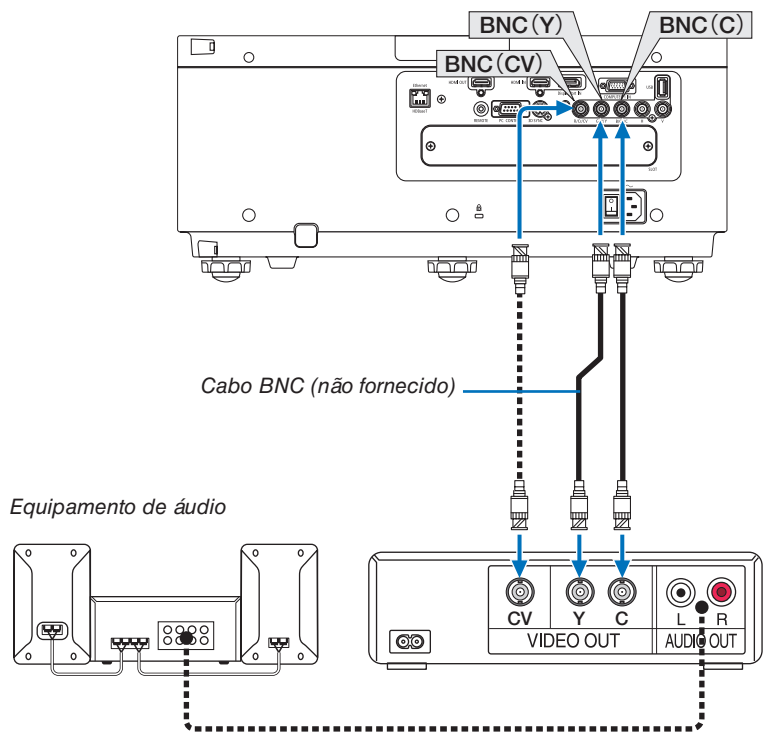
- Os sinais de vídeo do componente (VC) BNC e os sinais BNC (Y/C) S-video não poderão ser enviados.
- Consulte a [Página 52](#) ao exibir a tela PIP/PBP.

OBSERVAÇÃO:



- Ao reproduzir sinais HDMI, ligue a alimentação do dispositivo de vídeo no lado de saída e mantenha-o conectado antes de transmitir os sinais de vídeo para o dispositivo. Os terminais HDMI OUT do projetor estão equipados com funções de repetidor. Quando um dispositivo é conectado ao terminal HDMI OUT, a resolução do sinal de saída é limitada pela resolução suportada pelo dispositivo conectado.
- No caso do terminal HDMI OUT do projetor, o número teórico de unidades, que podem ser conectadas em série, é sete. O número máximo de unidades que podem ser conectadas pode ser reduzido por causa do ambiente externo, qualidade do sinal, cabo etc. O número de unidades que podem ser conectadas pode diferir dependendo da versão do HDCP, da restrição do número de repetidores HDCP no dispositivo fonte e da qualidade do cabo. O sistema em geral precisa ser verificado antecipadamente ao construir um sistema.
- Quando o [MODO ESPERA] estiver definido para [NORMAL], o vídeo não será reproduzido se o projetor entrar no modo espera. Defina o modo para [REDE EM ESPERA], ligue a alimentação do dispositivo de transmissão e mantenha-o em um estado conectado.
- Quando o [MODO ESPERA] deste dispositivo estiver definido para [NORMAL], os sinais HDMI não serão reproduzidos. Para reproduzir os sinais HDMI, defina o [MODO ESPERA] para [REDE EM ESPERA], ligue a fonte de alimentação do dispositivo de transmissão e mantenha-o conectado.
- A função do repetidor HDMI não funcionará se a troca dos terminais e a colocação/retirada do cabo HDMI for feita no 2º projetor e posterior.

Conectando Seu Aparelho Blu-ray ou Outro Equipamento AV

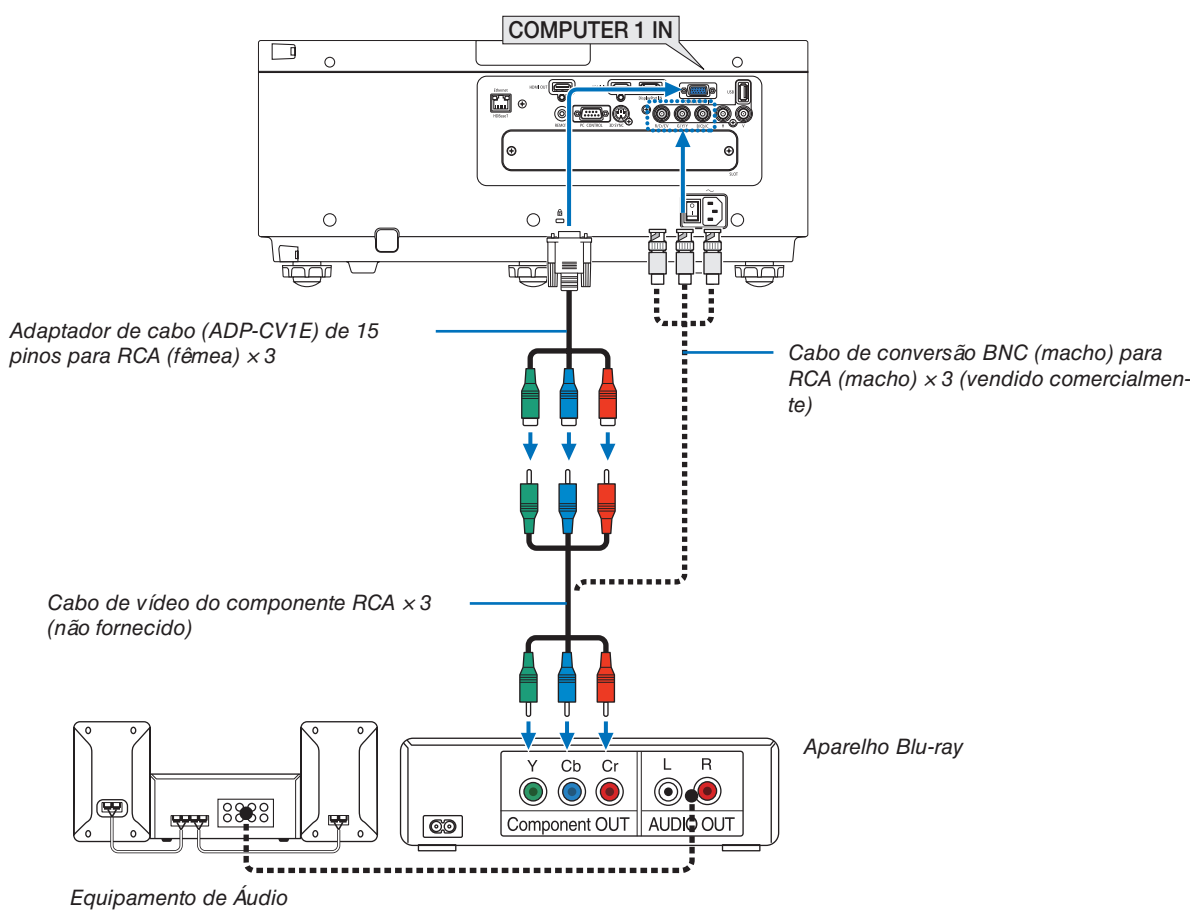
Conexão do sinal de vídeo do componente/sinal S-vídeo



- Selecione o nome da fonte do seu conector de entrada correto depois de ligar o projetor.

Conector de entrada	Botão SOURCE no gabinete do projetor	Botão no controle remoto
(VC) BNC	 (VC) BNC	VIDEO
BNC (Y/C)	 BNC (Y/C)	S-VIDEO

Conectando a Entrada do Componente



- Selecione o nome da fonte do seu conector de entrada correto depois de ligar o projetor.

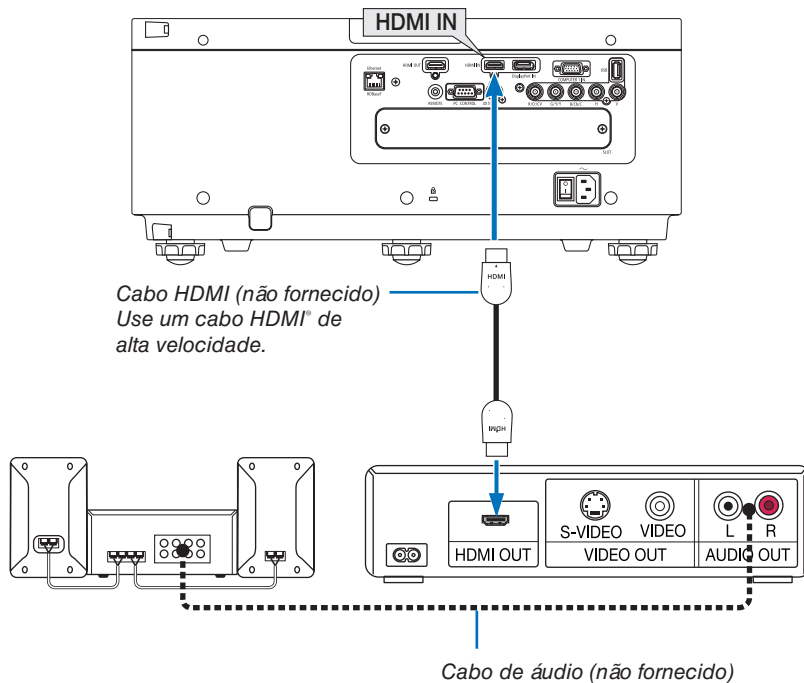
Conector de entrada	Botão SOURCE no gabinete do projetor	Botão no controle remoto
COMPUTER 1 IN	COMPUTADOR	COMPUTER 1
BNC	BNC	COMPUTER 2

OBSERVAÇÃO:

- Quando o formato do sinal é definido para [AUTO] (padrão definido de fábrica quando enviado), o sinal do computador e o sinal do componente são automaticamente distinguidos e trocados. Se os sinais não puderem ser distinguidos, selecione [COMPONENTE] em [AJUSTAR] → [VIDEO] → [TIPO DE SINAL] no menu da tela do projetor.
- Para conectar um dispositivo de vídeo a um conector D, use o adaptador do conversor do conector D vendido separadamente (modelo ADP-DT1E).

Conectando a entrada HDMI

Você pode ligar a saída HDMI do seu aparelho Blu-ray, aparelho HD ou PC do tipo notebook ao conector HDMI IN do seu projetor.



Conector de entrada	Botão SOURCE no gabinete do projetor	Botão no controle remoto
HDMI IN	HDMI	HDMI

DICA: Para usuários de equipamento de áudio e vídeo com conector HDMI:

Selecione “Melhorada”, em vez de “Normal”, se a saída HDMI puder ser trocada entre “Melhorada” e “Normal”.

Isto produzirá uma imagem com mais contraste e áreas escuras mais detalhadas.

Para obter mais informações sobre as definições, consulte o manual de instruções do equipamento de áudio e vídeo a ser conectado.

- Ao ligar o conector HDMI IN do projetor ao aparelho Blu-ray, as definições no nível de vídeo do projetor poderão ser feitas de acordo com o nível de vídeo do aparelho Blu-ray. No menu, selecione [AJUSTAR] → [VIDEO] → [NÍVEL VÍDEO] e faça as definições necessárias.

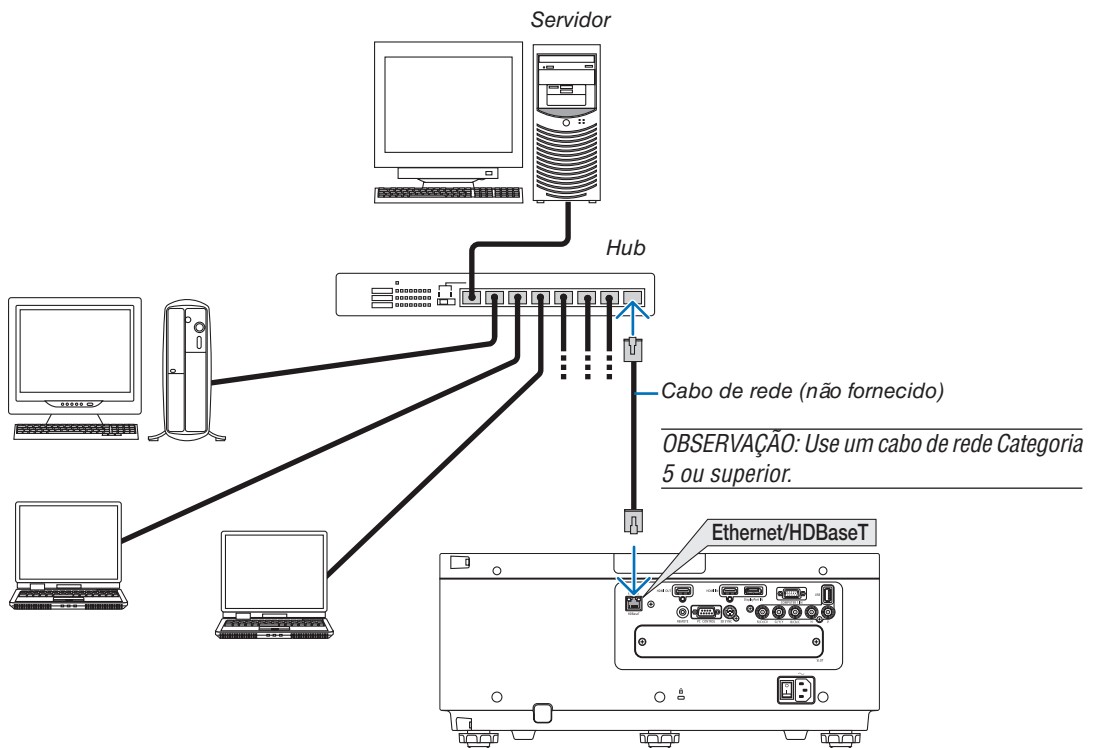
Conectando uma Rede com Fios

O padrão de fornecimento do projetor é com uma porta Ethernet/HDBaseT (RJ-45), que oferece uma conexão de rede usando um cabo de rede.

Para usar uma conexão de rede, é preciso definir a rede no menu do projetor. Selecione [CONFIG.] → [DEFINIÇÕES DE REDE] → [REDE COM FIOS]. (→ página 107).

Exemplo de conexão de rede

Exemplo de conexão de rede com fios



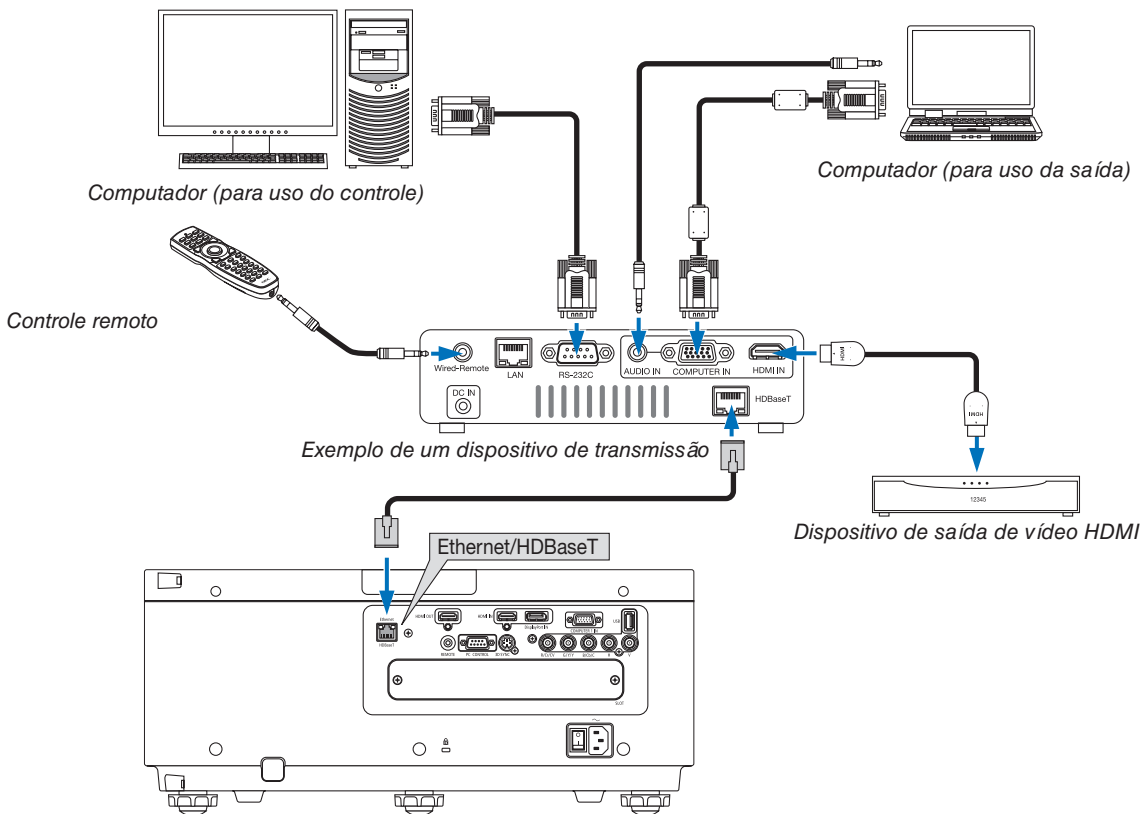
Conectando um dispositivo de transmissão HDBaseT (vendido comercialmente)

HDBaseT é uma conexão padrão para aparelhos domésticos que foi estabelecida pela HDBaseT Alliance.

Use um cabo de rede vendido comercialmente para conectar a porta Ethernet/HDBaseT do projetor (RJ-45) a um dispositivo de transmissão HDBaseT vendido comercialmente.

A porta Ethernet/HDBaseT do projetor suporta os sinais HDMI (HDCP) dos dispositivos de transmissão, sinais de controle dos dispositivos externos (serial, LAN) e sinais do controle remoto (comandos IR).

Exemplo de conexão



OBSERVAÇÃO:

- Use um par de cabo (STP) blindado e torcido de Categoria 5e ou superior para o cabo de rede (vendido comercialmente).
- A distância máxima de transmissão através dos cabos LAN é de 100 m. (A distância máxima para um sinal de 4 K é de 70 m)
- Não use outro equipamento de transmissão entre o projetor e o equipamento de transmissão. Como resultado, a qualidade da imagem pode ficar degradada.
- Este projetor não tem a garantia de trabalhar com todos os dispositivos de transmissão HDBaseT vendidos comercialmente.

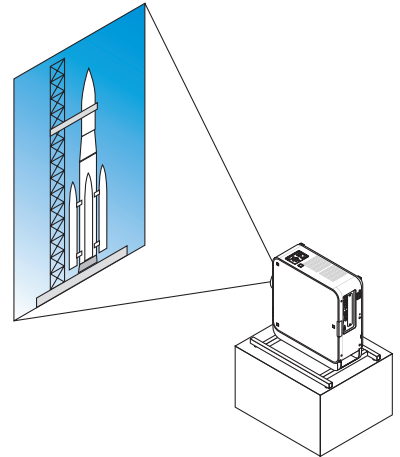
Projeção em retrato (orientação vertical)

Usando uma tampa de segurança (vendida separadamente), o projetor pode ser montado na vertical para exibir imagens de computador na orientação retrato.

Se estiver faltando a tampa de segurança, a alimentação não será fornecida.

Todas as telas, tais como, os menus na tela, serão giradas para a esquerda.

O projetor está equipado com um sensor para detectar automaticamente o estado da instalação.



Precauções durante a instalação

- Não instale o projetor numa orientação vertical no piso ou em uma mesa por conta própria. Caso contrário, o projetor pode cair, resultando em ferimento, danos ou mau funcionamento.
- Para a instalação vertical, instale o projetor com a entrada de ar (tampa de segurança) voltada para baixo. Um suporte para aguentar o projetor tem de ser construído para este propósito. Neste caso, o suporte tem que ser projetado de tal forma que o centro de gravidade do projetor fique localizado bem entre as pernas do suporte. Caso contrário, o projetor pode cair resultando em ferimento, danos e mau funcionamento.
- Não obstrua a entrada de ar na tampa de segurança. Caso contrário, o projetor pode superaquecer, causando um incêndio e mau funcionamento.

OBSERVAÇÃO:

- Ao usar uma tampa de segurança, a alimentação é fornecida apenas quando a entrada de ventilação do projetor está voltada para baixo. Se a entrada de ar se voltar para qualquer outra direção, a alimentação poderá não ser fornecida.
- Se o projetor for montado na vertical sem uma tampa de segurança, a alimentação poderá não ser fornecida.

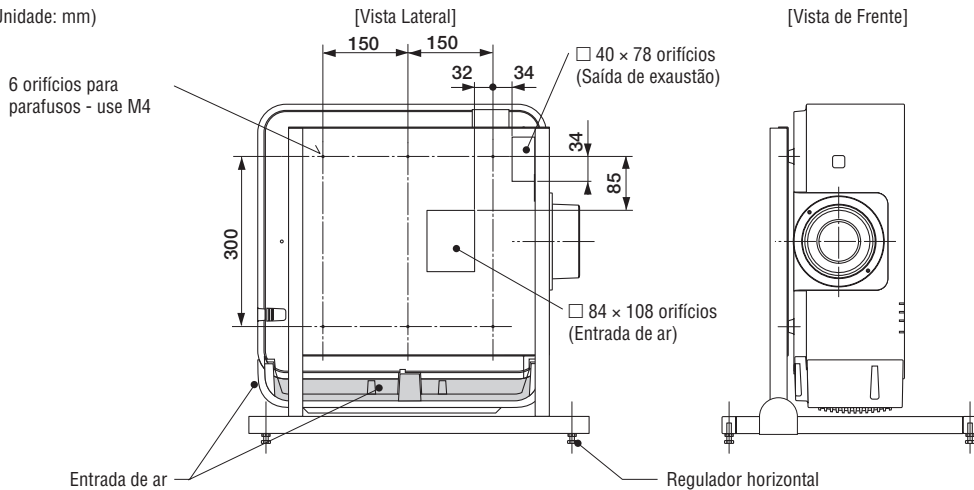
Projeto e condições de construção para o suporte

1. Para exibir imagens na orientação retrato, use uma tampa de segurança (vendida separadamente). (→ página 137)
 2. Contrate um prestador de serviços de instalação (pago) para projetar e construir um suporte sob medida a ser usado para a projeção em retrato. Verifique se o projeto é compatível com as seguintes condições:
 - Há uma abertura para a entrada de ar na tampa de segurança. Não obstrua essa abertura.
 - Há 2 orifícios de ventilação na parte inferior do projetor. Esses orifícios devem ficar desobstruídos.
 - Use os 6 orifícios dos parafusos na parte traseira do projetor para fixá-lo no suporte.
Dimensão do centro do orifício do parafuso: 300 × 300 mm (afastamento = 150)
Dimensão do orifício do parafuso no projetor: M4 com uma profundidade máxima de 8 mm
3 pernas podem ser desparafusadas para a remoção.
 - Mecanismo de ajuste horizontal (por exemplo, porcas e parafusos em 4 locais)
 - Projete o suporte de forma que ele não tombe facilmente.
- * Recomendamos combinar as montagens no teto (modelo NP15CM, vendido separadamente) com um mecanismo de ajuste do ângulo.

Desenhos de referência

* O desenho mostrando as exigências dimensionais não é um desenho real de projeto de um suporte.

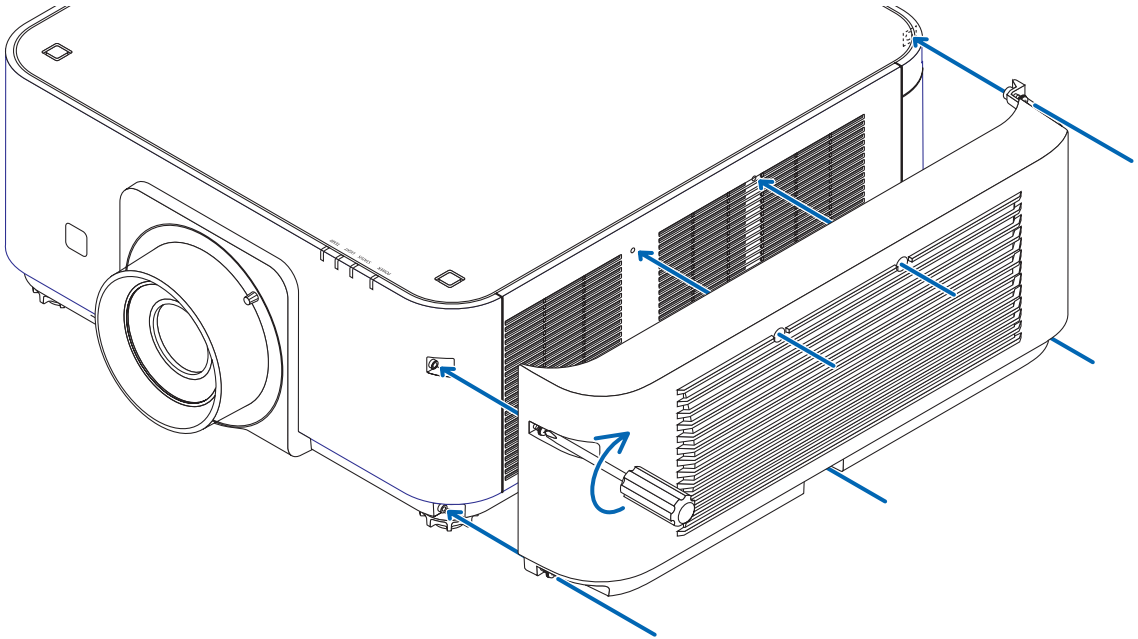
(Unidade: mm)



Montando a tampa de segurança (vendida separadamente)

O projetor está equipado com um interruptor para alterar para projeção de retrato vertical. Monte a tampa de segurança e coloque na vertical para mudar para o modo na orientação vertical.

1. Insira e aperte os 7 parafusos (girando para a direita) para montar o projetor.

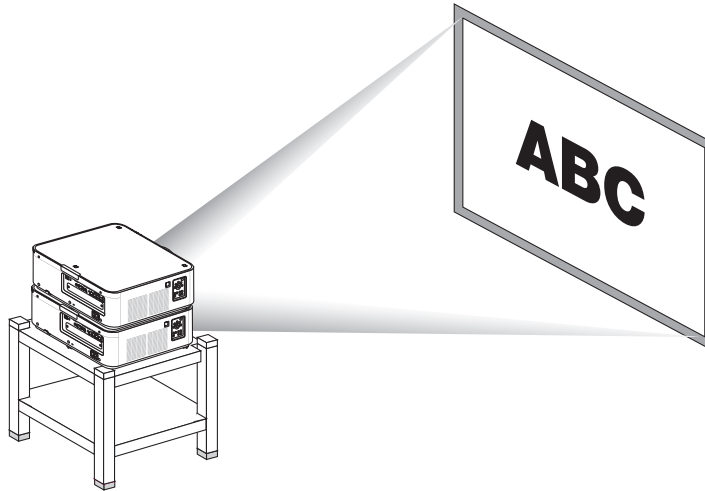


* Ao usar na orientação horizontal normal, remova a tampa de segurança.
Para remover, desparafuse os 7 parafusos (girando para a esquerda).

Empilhando os projetores

O brilho da imagem projetada pode ser dobrado empilhando, com a gravidade, até dois projetores sem um suporte externo. Isto é chamado de "Projeção de Empilhamento".

2 projetores podem ser empilhados um sobre o outro para a configuração "Empilhamento".



CUIDADO:

Duas pessoas, no mínimo, são necessárias para carregar o projetor. Do contrário, o projetor poderá tombar ou cair, causando ferimentos corporais.

OBSERVAÇÃO:

- Os projetores com números de modelo diferentes não podem ser empilhados com a gravidade. Devem ser usadas lentes opcionais com os mesmos números de modelo para a projeção de empilhamento.
- Para empilhar os projetores, coloque os três suportes de empilhamento fornecidos no topo do projetor inferior. (→ [próxima página](#))
- Não suporta precisão da sobreposição com projetores empilhados. Imagens precisas, assim como pequenos textos e gráficos detalhados, não podem ser lidos com clareza na tela.
- Use um amplificador de distribuição disponível comercialmente para os projetores primário (superior) e secundário (inferior) para distribuir o sinal para as duas saídas dos dois projetores.
- Observações para o empilhamento
 - Peça ao técnico para configurar e ajustar os projetores.
 - Coloque os projetores em um local ou estrutura com capacidade suficiente para suportar o peso combinado dos dois projetores. Um projetor com uma lente pesa até, aproximadamente, 20 kg.
 - Para evitar que os projetores caiam, prenda-os de modo que suportem terremotos.
 - O empilhamento duplo fará com que a temperatura ambiente aumente. Ventile bem o ambiente.
 - Não tente empilhar os projetores no teto. O empilhamento com gravidade não pode ser realizado no teto.
 - Aqueça os projetores por uma hora antes da projeção desejada ser obtida.
 - Verifique se a posição do projetor superior não excede suas especificações. Ao colocar dois projetores, a faixa de ajuste da altura para o pé de inclinação no projetor superior é adicionada à faixa de ajuste total.
 - Coloque os projetores de modo que a imagem projetada seja exibida com as menores distorções geométricas possível. A lente é diferente na distorção geométrica entre amplo (+) e tele (-) para o zoom.
 - Ajuste a troca das lentes horizontal para o centro da lente.

Fixando os Suportes de Empilhamento

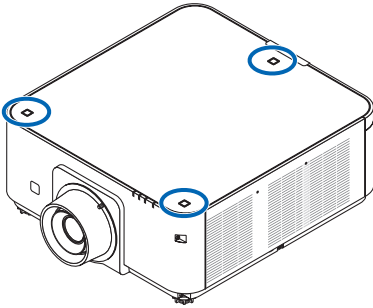
Coloque os três suportes de empilhamento nos três locais no topo do projetor inferior.

Preparação:

As ferramentas requeridas são uma chave Phillips (cabeça em cruz) e três suportes de empilhamento enviados com o projetor.

Afrouxe os pés de inclinação (três locais) do projetor.

1. Remova as tampas de borracha e os parafusos em três locais.



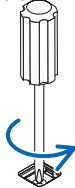
(1) Use pinças ou a unha para mover ou puxar a tampa de borracha.

(2) Remova o parafuso do orifício quadrado.

(1)



(2)



2. Coloque os três suportes de empilhamento nos três locais.

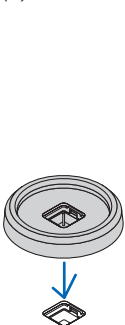
(1) Coloque um suporte de empilhamento em um orifício quadrado.

(2) Use o parafuso removido na Etapa 1 para fixar o suporte de empilhamento no orifício quadrado.

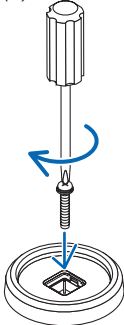
(3) Coloque a tampa de borracha removida na Etapa 1 de volta no orifício quadrado.

- Coloque as guias na tampa de borracha nas fendas em ambos os lados no orifício quadrado.

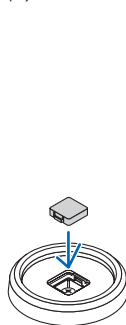
(1)



(2)



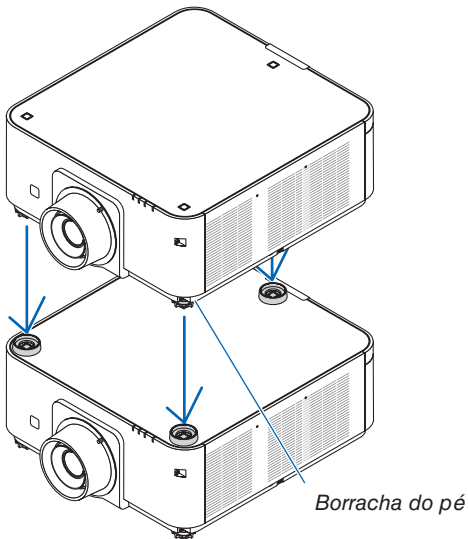
(3)



3. Coloque outro projetor sobre o primeiro.

Coloque cada pé de inclinação do projetor superior nos orifícios de empilhamento (três locais).

- Cada pé de inclinação tem uma borracha. Coloque cada borracha do pé de inclinação nos suportes de empilhamento (três locais).



DICA:

- Para remover os suportes de empilhamento, realize as etapas acima na ordem inversa.

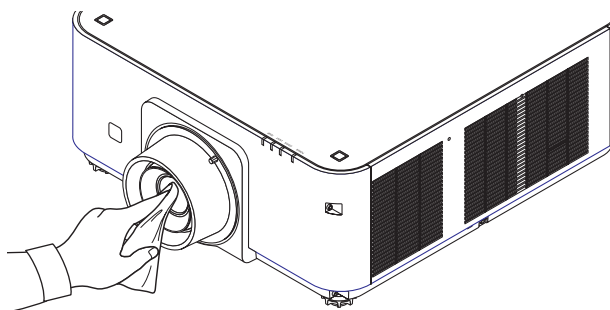
7. Manutenção

① Limpeza das Lentes

- Antes de limpar, desligue o projetor.
- O projetor tem uma lente plástica. Use um limpador de lente plástica disponível comercialmente.
- Cuidado para não arranhar nem danificar a superfície da lente, pois as lentes de plástico são fáceis de arranhar.
- Nunca use álcool nem limpador de lentes de vidro, pois essas substâncias irão danificar a superfície da lente plástica.

⚠ AVISO

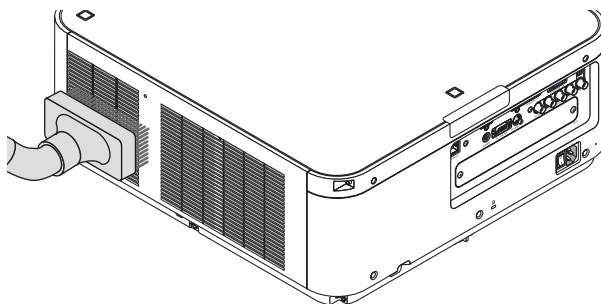
- Não use spray contendo gás inflamável para remover a poeira presa na lente etc. Fazer isto poderá resultar em incêndio.



② Limpeza do Gabinete

Antes de limpar, desligue o projetor e retire o cabo de alimentação da tomada.

- Use um tecido macio e seco para tirar o pó do gabinete.
Se estiver muito sujo, use um detergente suave.
- Nunca use detergentes ou solventes fortes, como álcool ou tiner.
- Ao limpar as fendas de ventilação ou o alto-falante com um aspirador de pó, não force a escova do aspirador nas fendas do gabinete.



Aspire a poeira das fendas de ventilação.

- Uma ventilação ruim causada por acúmulo de poeira nas aberturas de ventilação (entrada de ar, saída de exaustão, também na parte inferior do projetor) pode resultar em superaquecimento e mau funcionamento. Estas áreas devem ser limpas regularmente.
- Não arranhe nem bata no gabinete com os dedos ou com qualquer objeto rígido
- Para limpar a parte interna do projetor, entre em contato com o revendedor.

OBSERVAÇÃO: Não aplique agentes voláteis, como inseticidas, no gabinete, lente ou tela. Não deixe produtos de borracha ou de vinil em contato prolongado com ele. Caso contrário, o acabamento da superfície poderá deteriorar-se ou o revestimento poderá ser arrancado.

8. Supportware do Usuário

① Ambiente Operacional do Software Incluído no CD-ROM

Nomes e Recursos dos Pacotes de Programas de Software

Nome do programa de software	Recursos
Virtual Remote Tool (Windows apenas)	Quando o computador e o projetor são conectados usando uma rede (rede com fios), operações, tais como, ligar e desligar o projetor e trocar o sinal, podem ser realizadas. Também é possível enviar uma imagem para o projetor e registrá-la como o logotipo do fundo. Assim que a imagem for registrada, ela poderá ser bloqueada para impedir que o logotipo seja sobregravado.
PC Control Utility Pro 4 PC Control Utility Pro 5 (para Mac OS)	Este é um programa de software usado para operar o projetor a partir do computador quando o computador e o projetor estão conectados com uma rede. (→ página 133) <ul style="list-style-type: none">• O PC Control Utility Pro 4 pode ser usado com uma conexão serial.

OBSERVAÇÃO:

- Para conectar o projetor à rede usando o Virtual Remote Tool, PC Control Utility Pro 4 e PC Control Utility Pro 5, configure as definições de [CONFIG.] → [DEFINIÇÕES DE REDE] no menu da tela (→ página 107).

Serviço de download

Para obter informações atualizadas sobre esses programas de software, acesse nosso site Web:

URL: <http://www.nec-display.com/dl/en/index.html>

Ambiente Operacional

[Windows]

Sistema Operacional Suportado	Windows 8.1, Windows 8.1 Pro, Windows 8.1 Enterprise, Windows 8, Windows 8 Pro, Windows 8 Enterprise Windows 7 Home Basic, Windows 7 Home Premium, Windows 7 Professional, Windows 7 Ultimate, Windows 7 Enterprise Windows Vista Home Basic, Windows Vista Home Premium, Windows Vista Business, Windows Vista Ultimate, Windows Vista Enterprise Windows XP Home Edition (versão de 32 bits) Service Pack 3 ou posterior Windows XP Professional (versão de 32 bits) Service Pack 3 ou posterior
-------------------------------	--

[Mac]

Sistema Operacional Suportado	Mac OS X v10.6, v10.7, v10.8, v10.9
-------------------------------	-------------------------------------

② Instalando o Programa de Software

Instalação do software do Windows

Os programas de software, exceto PC Control Utility Pro 5, suportam o Windows 8.1, Windows 8, Windows 7, Windows Vista e Windows XP.

OBSERVAÇÃO:

- Para instalar ou desinstalar cada programa de software, a conta de usuário do Windows deve ter privilégios de “Administrador” (Windows 8.1, Windows 8, Windows 7, Windows Vista) ou privilégios de “Administrador do Computador” (Windows XP).
- Saia de todos os programas em execução antes da instalação. Se algum outro programa estiver sendo executado, a instalação poderá não ser concluída.
- Para executar o Virtual Remote Tool ou o PC Control Utility Pro 4 no Windows 8.1, Windows 8, Windows XP Home Edition e Windows XP Professional, é necessário o “Microsoft .NET Framework Version 2.0”. O Microsoft .NET Framework Versão 2.0, 3.0 ou 3.5 está disponível na página Web da Microsoft. Baixe-o e instale-o no computador.

1 Insira o CD-ROM do Projetor NEC fornecido na sua unidade de CD-ROM.

A janela de menu será exibida.



DICA:

Se a janela de menu não for exibida, tente o seguinte procedimento.

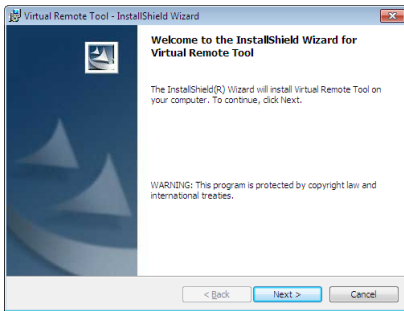
Para Windows 7

1. Clique em “Iniciar” no Windows.
2. Clique em “Todos os Programas” → “Acessórios” → “Executar”.
3. Digite o nome da sua unidade de CD-ROM (exemplo: “Q:\”) e “LAUNCHER.EXE” em “Nome:” (exemplo: Q:\LAUNCHER.EXE)
4. Clique em “OK”.

A janela de menu será exibida.

2 Clique em um programa de software que você deseja instalar na janela de menu.

A instalação será iniciada.



- Siga as instruções nas telas do instalador para concluir a instalação.

DICA:

Desinstalando um Programa de Software

Preparação:

Saia do programa de software antes de desinstalar. Para desinstalar o programa de software, a conta de usuário do Windows deve ter privilégios de “Administrador” (Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 e Windows Vista) ou privilégios de “Administrador do Computador” (Windows XP).

• Para Windows 8.1/Windows 8/Windows 7/Windows Vista

1 Clique em “Iniciar” e em “Painel de Controle”.

A janela do Painel de Controle será exibida.

2 Clique em “Desinstalar um programa” em “Programas”

A janela “Programas e Recursos” será exibida.

3 Selecione o programa de software e clique nele.

4 Clique em “Desinstalar/Alterar” ou “Desinstalar”.

- Quando a janela “Controle de Conta de Usuário” for exibida, clique em “Continuar”.

Siga as instruções nas telas para concluir a desinstalação.

• Para Windows XP

1 Clique em “Iniciar” e em “Painel de Controle”.

A janela do Painel de Controle será exibida.

2 Clique duas vezes em “Adicionar/Remover Programas”.

A janela Adicionar/Remover Programas será exibida.

3 Clique no programa de software na lista e clique em “Remover”.

Siga as instruções nas telas para concluir a desinstalação.

Usando no Mac OS**Etapas 1: Instale o PC Control Utility Pro 5 no computador.****1. Insira o CD-ROM do Projetor NEC fornecido na sua unidade Mac de CD-ROM.**

O ícone de CD-ROM será exibido na área de trabalho.

2. Clique duas vezes no ícone de CD-ROM.

A janela do CD-ROM será exibida.

3. Clique duas vezes na pasta “Mac OS X”**4. Clique duas vezes em “PC Control Utility Pro 5.pkg”**

O instalador será iniciado.

5. Clique em “Avançar”.

A tela “CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL” será exibida.

6. Leia o “CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL” e clique em “Avançar”

A janela de confirmação será exibida

7. Clique em “Aceito os termos no contrato de licença”

Siga as instruções nas telas do instalador para concluir a instalação.

DICA:

• Desinstalando um programa de software**1. Coloque a pasta “PC Control Utility Pro 5” no ícone Lixeira.****2. Coloque o arquivo de configuração do PC Control Utility Pro 5 no ícone Lixeira.**

- O arquivo de configuração do PC Control Utility Pro 5 está localizado em “/Usuários/<seu nome de usuário>/Dados do Aplicativo/Supportware do Usuário do Projetor NEC/PC Control Utility Pro 5”.
-

③ Operando o Projetor Via Rede (Virtual Remote Tool)

Isto irá ajudá-lo a realizar operações, tais como, ligar ou desligar o projetor, e selecionar o sinal via conexão de rede. Também é usado para enviar uma imagem para o projetor e registrá-la como os dados de logotipo do projetor. Após o registro, você poderá bloquear o logotipo para evitar que ele seja alterado.

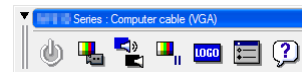
Funções do Controle

Liga/Desliga, seleção de sinal, congelamento de imagem, ativação de mudo para imagem, ativação de mudo para áudio, transferência de logo para o projetor e operação do controle remoto no seu PC.

Tela do Virtual Remote



Janela do Controle Remoto



Barra de ferramentas

Esta seção contém uma visão geral da preparação para a utilização do Virtual Remote Tool.

Para obter informações sobre como usar o Virtual Remote Tool, consulte a Ajuda dessa ferramenta. (→ página 148)

OBSERVAÇÃO:

- Os dados do logotipo (elemento gráfico), que podem ser enviados ao projetor com o Virtual Remote Tool, têm estas restrições: (Somente via conexão de rede ou serial)
 - * Tamanho de arquivo: Dentro de 256 kbytes
 - * Tamanho da imagem: Dentro da resolução do projetor
 - * Formato do arquivo: PNG (Cor completa)
- Os dados do logotipo (imagem), enviados usando o Virtual Remote Tool, serão exibidos no centro com a área ao redor em preto.
- Para colocar o "logotipo NEC" padrão de volta no logotipo de fundo, você precisa registrá-lo como o logotipo de fundo usando o arquivo de imagem (PX602UL-WH/PX602UL-BK: \Logo\NEC_logo2011_WUXGA.png, PX602WL-WH/PX602WL-BK: \Logo\NEC_logo2011_1280x800.png) incluído no CD-ROM do Projetor NEC fornecido.

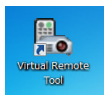
Conecte o projetor a uma rede.

Conecte o projetor à rede seguindo as instruções em “Conectando uma Rede com Fios” (→ página 133) e “10. Controlando o Projetor com um Navegador HTTP” (→ página 42)

Iniciar o Virtual Remote Tool

Inicie usando o ícone de atalho

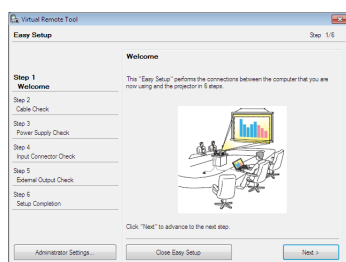
- Clique duas vezes no ícone de atalho  na Área de Trabalho do Windows.



Começar no menu Iniciar

- Clique em [Iniciar] → [Todos os Programas] ou [Programas] → [Supportware do Usuário do Projetor NEC] → [Virtual Remote Tool] → [Virtual Remote Tool].

Quando o Virtual Remote Tool for executado pela primeira vez, a janela “Configuração Fácil” será exibida.



O recurso “Configuração Fácil” não está disponível neste modelo. Clique em “Fechar Configuração Fácil”. Fechar a janela “Configuração Fácil” exibirá a janela “Lista de Projetores”.

Selecione o projetor que você deseja conectar. Isto exibirá a tela do Virtual Remote.




OBSERVAÇÃO:

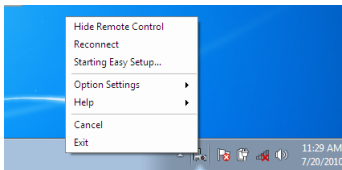
- Quando [NORMAL] for selecionado para [MODO ESPERA] no menu, o projetor não poderá ser ligado via conexão de rede.

DICA:

- A tela (ou Barra de ferramentas) do Virtual Remote Tool poderá ser exibida sem mostrar a janela “Configuração Fácil”. Para tanto, clique para colocar uma marca de verificação em ☐ Não usar a Configuração Fácil da próxima vez na tela da Etapa 6 em “Configuração Fácil”. Para tanto, clique para colocar uma marca de verificação em ☐ Não usar a Configuração Fácil da próxima vez na tela.

Saindo do Virtual Remote Tool


- 1 **Clique no ícone do Virtual Remote Tool**  **na Barra de tarefas.**
O menu pop-up será exibido.

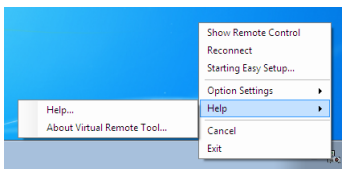


- 2 **Clique em “Sair”**
O Virtual Remote Tool será fechado.

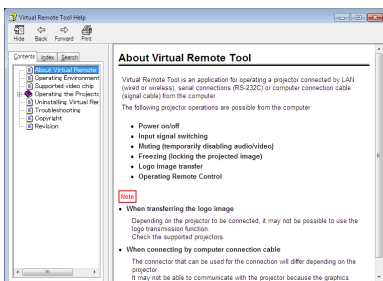
Visualizando o arquivo de ajuda do Virtual Remote Tool

- Exibindo o arquivo de ajuda com a barra de tarefas

- 1 **Clique no ícone do Virtual Remote Tool**  **na barra de tarefas quando o Virtual Remote Tool estiver em execução.**
O menu pop-up será exibido.



2. **Clique em “Ajuda.”**
A janela Ajuda será exibida.



- Exibindo o arquivo de ajuda com o Menu Iniciar.

1. **Clique em “Iniciar,” “Todos os programas” ou “Programas,” “Supportware do Usuário do Projetor NEC,” “Virtual Remote Tool,” então, em “Virtual Remote Tool Help,” nesta ordem.**
A janela Ajuda será exibida.

④ Controlando o Projetor em uma rede (PC Control Utility Pro 4/Pro 5)

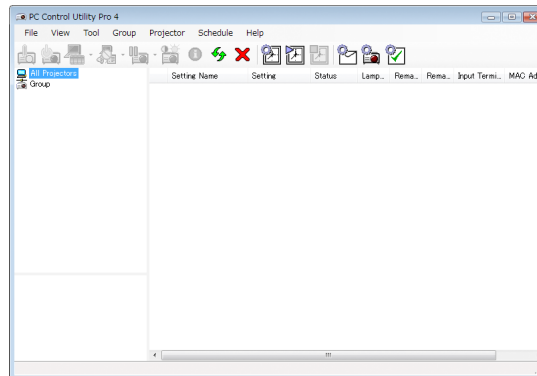
Usando o software de utilitário “PC Control Utility Pro 4” ou “PC Control Utility Pro 5” incluídos no CD-ROM do Projetor NEC, o projetor pode ser controlado a partir de um computador em uma rede local.

O PC Control Utility Pro 4 é um programa compatível com o Windows. (→ esta página)

O PC Control Utility Pro 5 é um programa compatível com o Mac OS. (→ página 152)

Funções do Controle

Liga/Desliga, seleção de sinal, congelamento de imagem, ativação de mudo para imagem, ativação de mudo para áudio, ajuste, notificação de mensagem de erro, agenda de eventos.



Tela do PC Control Utility Pro 4

Esta seção fornece uma descrição da preparação para o uso do PC Control Utility Pro 4/Pro 5. Para obter informações sobre como usar o PC Control Utility Pro 4/Pro 5, consulte a Ajuda do PC Control Utility Pro 4/Pro 5. (→ páginas 151, 152)

Etapa 1: Instale o PC Control Utility Pro 4/Pro 5 no computador.

Etapa 2: Conecte o projetor a uma rede.

Etapa 3: Inicie o PC Control Utility Pro 4/Pro 5.

DICA:

- O PC Control Utility Pro 4 pode ser usado com uma conexão serial.

Usando no Windows

Etapa 1: Instale o PC Control Utility Pro 4 no computador

OBSERVAÇÃO:

- Para instalar ou desinstalar o programa, a conta de usuário do Windows deve ter o privilégio de [Administrador] (Windows 8.1, Windows 8, Windows 7, Windows Vista e Windows XP)
- Saia de todos os programas em execução antes da instalação. Se algum outro programa estiver sendo executado, a instalação poderá não ser concluída.

1 Insira o CD-ROM do Projetor NEC fornecido na sua unidade de CD-ROM.

A janela de menu será exibida.

DICA:

Se a janela de menu não for exibida, tente o seguinte procedimento.

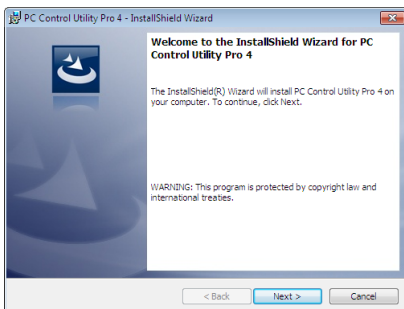
Para Windows 7:

1. **Clique em “Iniciar” no Windows.**
2. **Clique em “Todos os Programas” → “Acessórios” → “Executar”.**
3. **Digite o nome da sua unidade de CD-ROM (exemplo: “Q:”) e “LAUNCHER.EXE” em “Nome:” (exemplo: Q:\LAUNCHER.EXE)**
4. **Clique em “OK”.**

A janela de menu será exibida.

2 Clique em “PC Control Utility Pro 4” na janela de menu.

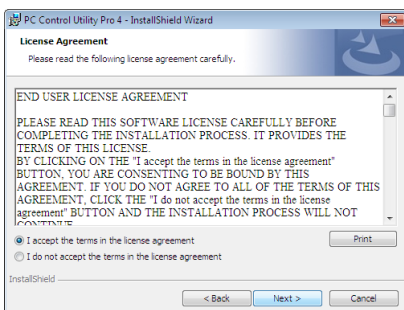
A instalação será iniciada.



Quando a instalação for concluída, a janela de Boas-vindas será exibida.

3 Clique em “Avançar”.

A tela “CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL” será exibida.



Leia o “CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL” com cuidado.

4 Se concordar, clique em “Aceito os termos no contrato de licença” e em “Avançar”.

- Siga as instruções nas telas do instalador para concluir a instalação.
- Quando a instalação for concluída, você retornará à janela de menu.

DICA:

- Desinstalando o PC Control Utility Pro 4

Para desinstalar o PC Control Utility Pro 4, execute os mesmos procedimentos descritos em “Desinstalando um Programa de Software”. (→ página 144, 145)

Etapas 2: Conecte o projetor a uma rede.

Conecte o projetor à rede seguindo as instruções em “Conectando uma Rede com Fios” (→ página 133) e “10. Controlando o Projetor com um Navegador HTTP” (→ página 42)

Etapas 3: Inicie o PC Control Utility Pro 4

Clique em “Iniciar” → “Todos os programas” ou “Programas” → “Supportware do Usuário do Projetor NEC” → “PC Control Utility Pro 4” → “PC Control Utility Pro 4”

OBSERVAÇÃO:

- Para que a função *Schedule* (Agendar) do PC Control Utility Pro 4 funcione, o computador precisa estar em execução e não no modo de espera/adormecido. Selecione “Opções de Energia” no “Painel de Controle” no Windows e desative o modo de espera/adormecido antes de executar o agendador.

[Exemplo] Para o Windows 7:

Selecione “Painel de Controle” → “Sistema e Segurança” → “Opções de Energia” → “Alterar quando o computador adormece” → “Colocar o computador para dormir” → “Nunca”.

OBSERVAÇÃO:

- Quando [NORMAL] for selecionado para o [MODOS ESPERA] no menu, o projetor não poderá ser ligado via conexão de rede (rede com fios).

DICA:

Exibindo a Ajuda do PC Control Utility Pro 4

- **Exibindo o arquivo de Ajuda do PC Control Utility Pro 4 enquanto ele está em execução.**

Clique em “Help (H)” (Ajuda) → “Help (H) ...” na janela do PC Control Utility Pro 4, nesta ordem.

O menu pop-up será exibido.

- **Exibindo o arquivo de ajuda com o Menu Iniciar.**

Clique em “Iniciar” → “Todos os programas” ou “Programas” → “Supportware do Usuário do Projetor NEC” → “PC Control Utility Pro 4” → “PC Control Utility Pro 4 Help”.

A janela Ajuda será exibida.

Usando no Mac OS

Etapas 1: Instale o PC Control Utility Pro 5 no computador

1. **Insira o CD-ROM do Projetor NEC fornecido na sua unidade Mac de CD-ROM.**

O ícone de CD-ROM será exibido na área de trabalho.

2. **Clique duas vezes no ícone de CD-ROM.**

A janela do CD-ROM será exibida.

3. **Clique duas vezes na pasta “Mac OS X”**

4. **Clique duas vezes em “PC Control Utility Pro 5.pkg”**

O instalador será iniciado.

5. **Clique em “Avançar”.**

A tela “CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL” será exibida.

6. **Leia o “CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL” e clique em “Avançar”.**

A janela de confirmação será exibida

7. **Clique em “Aceito os termos no contrato de licença”**

Siga as instruções nas telas do instalador para concluir a instalação.

Etapas 2: Conecte o projetor a uma rede

Conecte o projetor à rede seguindo as instruções em “Conectando uma Rede com Fios” (→ página 133) e “10. Controlando o Projetor com um Navegador HTTP” (→ página 42)

Etapas 3: Inicie o PC Control Utility Pro 5

1. **Abra a pasta Aplicativos no Mac OS.**

2. **Clique na pasta “PC Control Utility Pro 5”**

3. **Clique no ícone “PC Control Utility Pro 5”**

O PC Control Utility Pro 5 iniciará.

OBSERVAÇÃO:

- Para que a função Schedule (Agendar) do PC Control Utility Pro 5 funcione, o computador precisa estar em execução e não no modo adormecido. Selecione “Economia de Energia” em “Preferências do Sistema” no Mac e desative o modo adormecido antes de executar o agendador.
- Quando [NORMAL] for selecionado para o [MODO ESPERA] no menu, o projetor não poderá ser ligado via conexão de rede (rede com fios).

DICA:

Exibindo a Ajuda do PC Control Utility Pro 5

- **Exibindo o arquivo de Ajuda do PC Control Utility Pro 5 enquanto ele está em execução.**
- **Na barra de menus, clique em “Help” (Ajuda) → “Help”, nesta ordem.**

A janela Ajuda será exibida.

- **Exibindo a Ajuda com o Dock**

1. **Abra a “Pasta de Aplicativos” no Mac OS.**

2. **Clique na pasta “PC Control Utility Pro 5”**

3. **Clique no ícone “PC Control Utility Pro 5 Help”**

A janela Ajuda será exibida.

9. Apêndice

1 Distância de projeção e tamanho da tela

Este projetor pode ser usado com 3 tipos de lentes opcionais (vendidas separadamente). O gráfico abaixo mostra as lentes compatíveis de acordo com o modelo do projetor. Consulte as informações nesta página e use a lente adequada para o ambiente de instalação (tamanho da tela e distância da projeção). Para obter mais informação sobre a montagem da lente, consulte a página [121](#).

Projetor (nome do modelo)	Lente (modelo)			
	NP34ZL	NP35ZL	NP36ZL	NP37ZL
PX602UL-WH/PX602UL-BK	Sim	Sim	Não	Sim
PX602WL-WH/PX602WL-BK	Sim	Não	Sim	Sim

Sim = pode ser usada, Não = não pode ser usada

Tipos de lentes e distância da projeção

PX602UL-WH/PX602UL-BK

Tamanho da tela	Nome do modelo da lente		
	NP34ZL	NP35ZL	NP37ZL
50"	1,0 - 1,3	1,3 - 1,7	1,6 - 3,2
60"	1,2 - 1,6	1,6 - 2,0	2,0 - 3,8
80"	1,7 - 2,1	2,1 - 2,7	2,6 - 5,1
100"	2,1 - 2,6	2,7 - 3,3	3,3 - 6,3
120"	2,5 - 3,2	3,2 - 4,0	4,0 - 7,6
150"	3,1 - 4,0	4,0 - 5,0	4,9 - 9,5
200"	4,1 - 5,3	5,3 - 6,6	6,6 - 12,7
240"	5,0 - 6,4	6,4 - 8,0	7,9 - 15,2
300"	6,2 - 7,9	7,9 - 10,0	9,9 - 19,0

DICA

Cálculo da distância da projeção a partir do tamanho da tela

Distância de projeção da lente NP34ZL (m) = $H \times 0,96$ a $H \times 1,23$: 1,0 m (mín.) a 7,9 m (máx.)

Distância de projeção da lente NP35ZL (m) = $H \times 1,23$ a $H \times 1,54$: 1,3 m (mín.) a 10,0 m (máx.)

Distância de projeção da lente NP37ZL (m) = $H \times 1,53$ a $H \times 2,94$: 1,6 m (mín.) a 19,0 m (máx.)

"H" (Horizontal) se refere à largura da tela.

** Os valores diferem em várias % com a tabela acima porque o cálculo é aproximado.*

Ex.: A distância da projeção ao projetar numa tela de 150" com o PX602UL-WH/PX602UL-BK usando a lente NP35ZL:

De acordo com a tabela do "Tamanho da Tela (para referência)" (→ página [155](#)), H (largura da tela) = 323,1 cm.

A distância de projeção é de $323,1 \text{ cm} \times 1,23$ a $323,1 \text{ cm} \times 1,54 = 397,4 \text{ cm}$ a $497,6 \text{ cm}$ (por causa da lente de zoom).

PX602WL-WH/PX602WL-BK

Tamanho da tela	Nome do modelo da lente		
	NP34ZL	NP35ZL/NP36ZL	NP37ZL
50"	1,1 - 1,4	1,4 - 1,7	1,7 - 3,3
60"	1,3 - 1,7	1,7 - 2,1	2,1 - 4,0
80"	1,7 - 2,2	2,2 - 2,8	2,8 - 5,3
100"	2,2 - 2,8	2,8 - 3,5	3,5 - 6,6
120"	2,6 - 3,3	3,3 - 4,2	4,2 - 8,0
150"	3,3 - 4,2	4,2 - 5,2	5,2 - 10,0
200"	4,4 - 5,6	5,6 - 6,9	6,9 - 13,3
240"	5,2 - 6,7	6,7 - 8,3	8,3 - 15,9
300"	6,5 - 8,3	8,3 - 10,4	10,4 - 19,9

DICA

Cálculo da distância da projeção a partir do tamanho da tela

Distância de projeção da lente NP34ZL (m) = $H \times 1,01$ a $H \times 1,29$: 1,1 m (mín.) a 8,3 m (máx.)

Distância de projeção da lente NP35ZL/NP36ZL (m) = $H \times 1,29$ a $H \times 1,61$: 1,4 m (mín.) a 10,4 m (máx.)

Distância de projeção da lente NP37ZL (m) = $H \times 1,61$ a $H \times 3,08$: 1,7 m (mín.) a 19,9 m (máx.)

"H" (Horizontal) se refere à largura da tela.

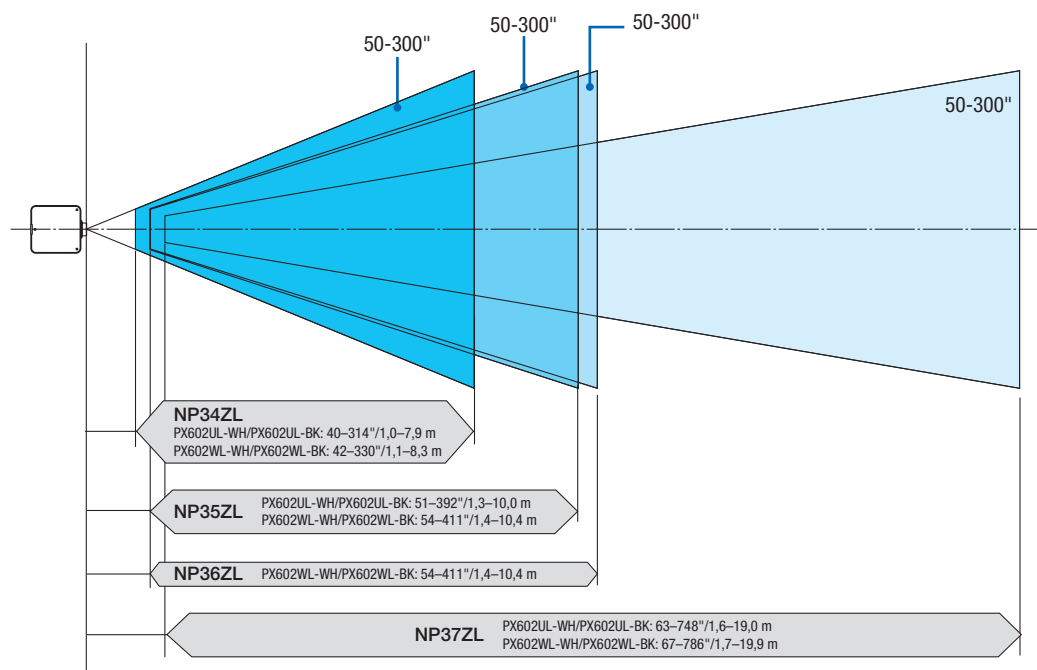
** Os valores diferem em várias % com a tabela acima porque o cálculo é aproximado.*

Ex.: A distância da projeção ao projetar numa tela de 150" com o PX602WL-WH/PX602WL-BK usando a lente NP36ZL:

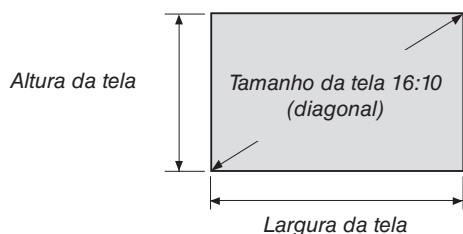
De acordo com a tabela do "Tamanho da Tela (para referência)" (→ página 155), H (largura da tela) = 323,1 cm.

A distância de projeção é de $323,1 \text{ cm} \times 1,29$ a $323,1 \text{ cm} \times 1,61 = 416,8 \text{ cm}$ a $520,2 \text{ cm}$ (por causa da lente de zoom).

Alcance da projeção para as diferentes lentes



Tabelas de tamanhos das telas e dimensões



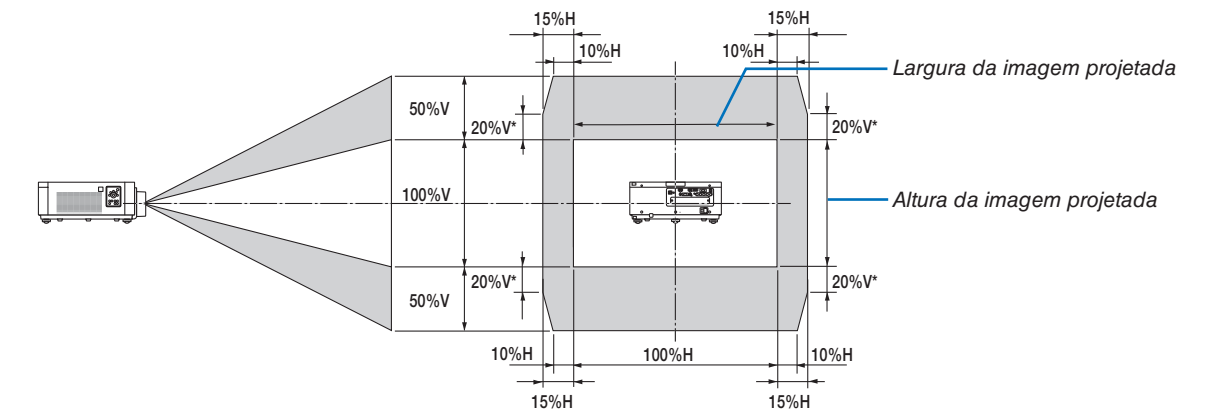
Tamanho	Largura da tela		Altura da tela	
	(polegadas)	(cm)	(polegadas)	(cm)
50	42,4	107,7	26,5	63,7
60	50,9	129,2	31,8	80,8
80	67,8	172,3	42,4	107,7
100	84,8	215,4	53,0	134,6
120	101,8	258,5	63,6	161,5
150	127,2	323,1	79,5	201,9
200	169,6	430,8	106,0	269,2
240	203,5	516,9	127,2	323,1
300	254,4	646,2	159,0	403,9

Alcance da troca das lentes

Este projetor está equipado com uma função de troca das lentes para ajustar a posição da imagem projetada usando os botões LENS SHIFT (→ página 19). As lentes podem ser trocadas dentro do alcance mostrado abaixo.

OBSERVAÇÃO:
• Não use a função de troca das lentes ao projetar imagens na orientação retrato. Use com a lente no centro.

Legenda: V “Vertical” se refere à altura da tela e H “Horizontal” se refere à largura da tela. O alcance de troca das lentes é expresso como uma proporção da altura e da largura, respectivamente.



	Valor de X
PX602UL-WH/PX602UL-BK	20% V
PX602WL-WH/PX602WL-BK	30% V

* O alcance de troca das lentes é igual para a instalação no teto.

(Exemplo) Ao usar para projetar em uma tela de 150”
De acordo com a “Tabela de tamanhos das telas e dimensões” (→ página 155), H = 323,1 cm, V = 201,9 cm.
Alcance do ajuste na direção vertical: a imagem projetada pode ser movida para cima $0,5 \times 201,9 \text{ cm} \approx 101 \text{ cm}$, para baixo aproximadamente 101 cm (quando a lente está na posição do centro). Alcance do ajuste na direção horizontal: a imagem projetada pode ser movida para a esquerda $0,15 \times 323,1 \text{ cm} \approx 48 \text{ cm}$, para a direita aproximadamente 48 cm.

* Os valores podem diferir em várias % porque o cálculo é aproximado.

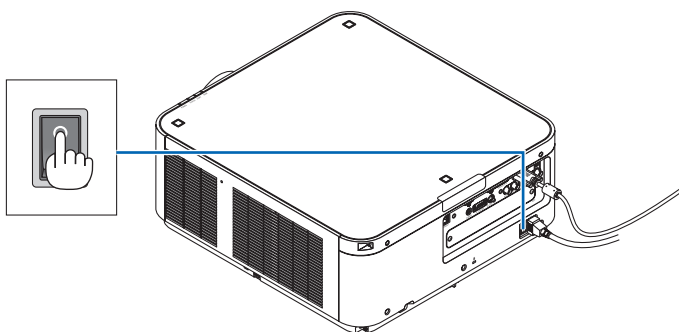
② Montando a Placa Opcional (vendida separadamente)

CUIDADO

Antes de montar ou remover a placa opcional, desligue o projetor, aguarde que os ventiladores parem e desligue o interruptor de alimentação principal.

Ferramenta necessária: Chave Phillips (cabeça em cruz)

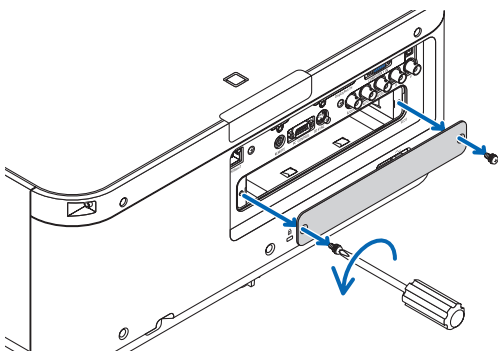
1. Desligue o interruptor de alimentação principal do projetor.



2. Desaperte os dois parafusos na tampa do SLOT dos terminais.

Remova os dois parafusos e a tampa do SLOT.

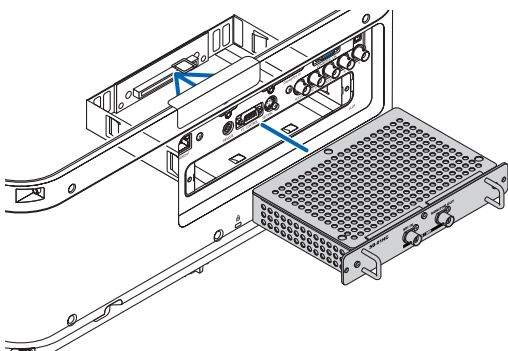
OBSERVAÇÃO: Guarde os dois parafusos e a tampa do slot.



3. Insira a placa opcional no slot.

Verifique se a placa está inserida no slot na orientação correta.

A orientação incorreta pode causar uma comunicação ruim entre a placa opcional e o projetor.

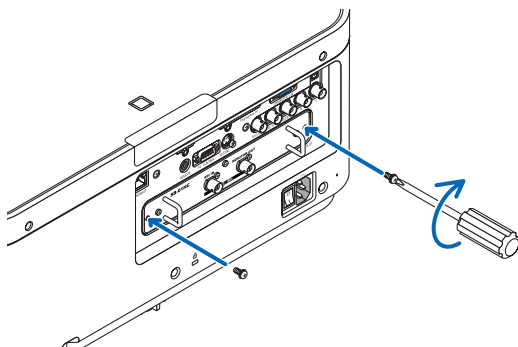


4. Aperte os dois parafusos em ambos os lados do slot.

- Não deixe de apertar os parafusos.

Isto finalizará a instalação da placa opcional.

Para selecionar a fonte da placa opcional, selecione SLOT como a entrada.

**OBSERVAÇÃO:**

- Colocar a placa opcional pode fazer com que os ventiladores sejam executados no modo espera com a finalidade de resfriar, dependendo da placa opcional. A velocidade do ventilador também pode aumentar para resfriar devidamente o projetor. Estas duas situações são consideradas normais e não um mau funcionamento do projetor.

③ Lista de Sinais de Entrada Compatíveis

Sinal Analógico do Computador

Sinal	Resolução (pontos)	Relação de Apresentação	Taxa de Atualização (Hz)
VGA	640 × 480	4 : 3	60/72/75/85/iMac
SVGA	800 × 600	4 : 3	56/60/72/75/85/iMac
XGA	1024 × 768	4 : 3	60/70/75/85/iMac
XGA+	1152 × 864	4 : 3	60/70/75/85
WXGA	1280 × 768 *1	15 : 9	60
	1280 × 800 *1	16 : 10	60
	1360 × 768 *2	16 : 9	60
	1366 × 768 *2	16 : 9	60
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60/75/85
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	60/75/85
SXGA+	1400 × 1050	4 : 3	60/75
WXGA+	1440 × 900	16 : 10	60
WXGA++	1600 × 900	16 : 9	60
UXGA	1600 × 1200 *3	4 : 3	60/65/70/75
WSXGA+	1680 × 1050	16 : 10	60
WUXGA	1920 × 1200 *3	16 : 10	60 (Branquear Reduzido)
2 K	2048 × 1080	17 : 9	60
HD Completo	1920 × 1080 *3	16 : 9	60
MAC 13"	640 × 480	4 : 3	67
MAC 16"	832 × 624	4 : 3	75
MAC 19"	1024 × 768	4 : 3	75
MAC 21"	1152 × 870 *4	4 : 3	75
MAC 23"	1280 × 1024	5 : 4	65

Componente

Sinal	Resolução (pontos)	Relação de Apresentação	Taxa de Atualização (Hz)
HDTV (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	50/60
HDTV (1080i)	1920 × 1080	16 : 9	50/60
HDTV (720p)	1280 × 720	16 : 9	50/60
SDTV (480p)	720 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576p)	720 × 576	4:3 / 16:9	50
SDTV (480i)	720 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576i)	720 × 576	4:3 / 16:9	50

Vídeo Composto/S-Vídeo

Sinal	Relação de Apresentação	Taxa de Atualização (Hz)
NTSC	4 : 3	60
PAL	4 : 3	50
PAL60	4 : 3	60
SECAM	4 : 3	50

HDMI

Sinal	Resolução (pontos)	Relação de Apresentação	Taxa de Atualização (Hz)
VGA	640 × 480	4 : 3	60
SVGA	800 × 600	4 : 3	60
XGA	1024 × 768	4 : 3	60
HD	1280 × 720 *1	16 : 9	60
WXGA	1280 × 768 *1	15 : 9	60
	1280 × 800 *1	16 : 10	60
	1366 × 768 *2	16 : 9	60
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	60
SXGA+	1400 × 1050	4 : 3	60
WXGA+	1440 × 900	16 : 10	60
WXGA++	1600 × 900	16 : 9	60
WSXGA+	1680 × 1050	16 : 10	60
UXGA	1600 × 1200 *3	4 : 3	60
HD Completo	1920 × 1080 *3	16 : 9	60
WUXGA	1920 × 1200 *3	16 : 10	60 (Branquear Reduzido)
2 K	2048 × 1080	17 : 9	60
WQHD iMac 27"	2560 × 1440	16 : 9	60
WQXGA	2560 × 1600	16 : 10	60 (Branquear Reduzido)
4 K	3840 × 2160	16 : 9	23,98/24/25/29,97/30
	4096 × 2160	17 : 9	24
HDTV (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	50/60
HDTV (1080i)	1920 × 1080	16 : 9	50/60
HDTV (720p)	1280 × 720	16 : 9	50/60
SDTV (480i/p)	720/1440 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576i/p)	720/1440 × 576	4:3 / 16:9	50

HDMI 3D

Resolução do Sinal (pontos)	Taxa de Atualização (Hz)	Relação de Apresentação	Formato 3D
1920 × 1080p	23,98/24	16 : 9	Frame Packing
	50		Topo e Fundo
	59,94/60		Lado A Lado
1920 × 1080i	50		Lado A Lado
	59,94/60		Lado A Lado
			Lado A Lado
1280 × 720p	50		Frame Packing
			Lado A Lado
			Topo e Fundo
			Frame Packing
	59,94/60		Lado A Lado
			Topo e Fundo

DisplayPort

Sinal	Resolução (pontos)	Relação de Apresentação	Taxa de Atualização (Hz)
VGA	640 × 480	4 : 3	60
SVGA	800 × 600	4 : 3	60
XGA	1024 × 768	4 : 3	60
HD	1280 × 720 ^{*1}	16 : 9	60
WXGA	1280 × 768 ^{*1}	15 : 9	60
	1280 × 800 ^{*1}	16 : 10	60
	1366 × 768 ^{*2}	16 : 9	60
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	60
SXGA+	1400 × 1050	4 : 3	60
WXGA+	1440 × 900	16 : 10	60
WXGA++	1600 × 900	16 : 9	60
WSXGA+	1680 × 1050	16 : 10	60
UXGA	1600 × 1200 ^{*3}	4 : 3	60
HD Completo	1920 × 1080 ^{*3}	16 : 9	60
WUXGA	1920 × 1200 ^{*3}	16 : 10	60 (Branquear Reduzido)
2 K	2048 × 1080	17 : 9	60
WQHD	2560 × 1440	16 : 9	60
iMac 27"			
WQXGA	2560 × 1600	16 : 10	60 (Branquear Reduzido)
4 K	3840 × 2160	16 : 9	23,98/24/25/29,97/30
	4096 × 2160	17 : 9	24
HDTV (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	50/60
HDTV (720p)	1280 × 720	16 : 9	50/60
SDTV (480i/p)	720/1440 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576i/p)	720/1440 × 576	4:3 / 16:9	50

DisplayPort 3D

Resolução do Sinal (pontos)	Taxa de Atualização (Hz)	Relação de Apresentação	Formato 3D
1920 × 1080p	23,98/24	16 : 9	Lado A Lado
	25		Topo e Fundo
			Lado A Lado
	50		Topo e Fundo
Lado A Lado			
1920 × 1080i	59,94/60		Lado A Lado
	50		Topo e Fundo
			Lado A Lado
	59,94/60		Topo e Fundo
Lado A Lado			
1280 × 720p	50		Lado A Lado
	59,94/60		Topo e Fundo
		Frame Packing	
		Lado A Lado	
		Topo e Fundo	
		Topo e Fundo	

*1 Resolução nativa no modelo WXGA (PX602WL-WH/PX602WL-BK)

*2 O projetor pode não exibir esses sinais corretamente quando [AUTO] estiver selecionado para [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO] no menu da tela.

O padrão de fábrica é [AUTO] para [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO]. Para exibir esses sinais, selecione [16:9] para [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO].

*3 Resolução nativa no modelo WUXGA (PX602UL-WH/PX602UL-BK)

*4 O projetor pode não exibir esses sinais corretamente quando [AUTO] estiver selecionado para [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO] no menu da tela.

O padrão de fábrica é [AUTO] para [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO]. Para exibir esses sinais, selecione [4:3] para [RELAÇÃO DE APRESENTAÇÃO].

- Os sinais excedendo a resolução do projetor são tratados com o AccuBlend Avançado.
- Com o AccuBlend Avançado, o tamanho dos caracteres e as linhas pautadas podem ser desiguais e as cores podem ficar desfocadas.
- No envio, o projetor é definido para os sinais com resoluções de exibição e frequências padrão, mas ajustes podem ser necessários, dependendo do tipo de computador.

4 Especificações

Nome do modelo		PX602UL-WH/PX602UL-BK/PX602WL-WH/PX602WL-BK	
Método		Chip único DLP®	
Especificação das peças principais			
Painel DMD	Tamanho	PX602UL-WH/PX602UL-BK: 0.67" (relação de apresentação: 16:10) PX602WL-WH/PX602WL-BK: 0.65" (relação de apresentação: 16:10)	
	Pixels ^(*)	PX602UL-WH/PX602UL-BK: 2.304.000 (1.920 pontos × 1.200 linhas) PX602WL-WH/PX602WL-BK: 1.024.000 (1.280 pontos × 800 linhas)	
Lentes de projeção	Zoom	Zoom com alimentação (o alcance do zoom depende da lente)	
	Foco	Foco com alimentação	
	Troca das lentes	Troca das lente com alimentação	
Fonte de luz		Laser de Diodo de 3,5 W	
Dispositivo ótico		Isolamento ótico por espelho dicroico, combinado com prisma dicroico	
Saída de luz ^(*) ⁽³⁾		6.000 lm	
Proporção do contraste ^(*) (tudo branco/ tudo preto)		10.000:1 com contraste dinâmico	
Tamanho da tela (distância da projeção)		50" a 300" (a distância da projeção depende da lente)	
Reprodutibilidade das cores		Processamento de cor de 10 bits (aprox. 1,07 bilhão de cores)	
Frequência da varre- dura	Horizontal	Analogico: 15 kHz, 24 a 100 kHz (24 kHz ou maior para as entradas RGB), em confor- midade com os padrões VESA Digital: 15 kHz, 24 a 153 kHz, em conformidade com os padrões VESA	
	Vertical	Analogico: 48 Hz, 50 a 85 Hz, 100, 120 Hz em conformidade com os padrões VESA Digital: 24, 25, 30, 48 Hz, 50 a 85 Hz, 100, 120 Hz em conformidade com os padrões VESA	
Funções de ajustes principais		Zoom com alimentação, foco com alimentação, troca das lente com alimentação, troca do sinal de entrada (HDMI/DisplayPort/BNC/(VC) BNC/BNC (Y/C)/COMPUTADOR/ HDBaseT/SLOT), ajuste automático da imagem, ampliação da imagem, mudo (vídeo), alimentação ligada/em espera, exibição/seleção na tela etc.	
Resolução de exibição máx. (horizontal × vertical)		Analogico: 1.920 × 1.200 (lidado com o AccuBlend Avançado) Digital: 4.096 × 2.160 (lidado com o AccuBlend Avançado)	
Sinais de entrada			
R,G,B,H,V		RGB: 0,7 Vp-p/75Ω Y: 1,0 Vp-p/75Ω (com Sincronização de Polaridade Negativa) Cb, Cr (Pb, Pr): 0,7 Vp-p/75Ω Sincronização H/V: 4,0 Vp-p/TTL Sincronização Composta: 4,0 Vp-p/TTL Sincronização em Verde: 1,0 Vp-p/75Ω (com Sincronização)	
	Vídeo composto	1,0 Vp-p/75Ω	
	S-Vídeo	Y: 1,0 Vp-p/75Ω C: 286 Vp-p/75Ω	
	Componente		Y: 1,0 Vp-p/75Ω (com Sinc.) Cb, Cr (Pb, Pr): 0,7 Vp-p/75Ω DTV: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p (60 Hz) 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p (50 Hz) DVD: Sinal progressivo (50/60 Hz)
Conectores de entrada/saída			
Computador/Com- ponente	Entrada de vídeo	Mini D-Sub de 15 pinos × 1, Conector BNC × 5	
HDMI	Entrada de vídeo	Conector HDMI® tipo A × 1 Cor Profunda (profundidade da cor): Compatível com 8/10/12 bits Colorimetria: Compatível com RGB, YcbCr444 e YcbCr422 Compatível com LipSync, compatível com HDCP ^(*) , Suporta 4 K e 3D	
	Saída de vídeo	Repetidor	
HDBaseT	Entrada de áudio	HDMI: Frequência de amostragem – 32/44,1/48 kHz, Bits de amostragem – 16/20/24 bits	
	Entrada de vídeo	Cor Profunda (profundidade da cor): Suporta 8/10/12 bits Colorimetria: Suporta RGB, YCbCr444 e YCbCr422 Suporta LipSync, HDCP ^(*) , 4 K, 3D	
	Entrada de áudio	Frequência de amostragem: 32/44,1/48 kHz Bit de amostragem: 16/20/24 bits	
DisplayPort	Entrada de vídeo	DisplayPort × 1 Taxa de dados: 2,7 Gbps/1,62 Gbps Nº de faixas: 1 faixa/2 faixas/4 faixas Profundidade da cor: 6 bits, 8 bits, 10 bits Colorimetria: Compatível com RGB, YcbCr444 e YcbCr422 Compatível com HDCP ^(*)	
	Entrada de áudio	DisplayPort: Frequência de amostragem – 32/44,1/48 kHz, Bits de amostragem – 16/20/24 bits	
(VC) BNC	Entrada de vídeo	BNC × 1	
BNC (Y/C)	Entrada de vídeo	BNC × 2	
Conector de controle do PC		D-Sub de 9 pinos × 1	
Porta USB		USB tipo A × 1	

Nome do modelo			PX602UL-WH/PX602UL-BK/PX602WL-WH/PX602WL-BK
	Porta Ethernet/HDBaseT		RJ-45 × 1, Suporta BASE-TX
	Conector remoto		Minitomada estéreo × 1
	Terminal de saída 3D SYNC		Saída do sinal sincronizado para uso em 3D, 5 V/10 mA
Ambiente de uso			Temperatura da operação: 5 a 40 °C ^(*)
			Umidade da operação: 20 a 80% (sem condensação)
			Temperatura de armazenamento: -10 a 60 °C ^(*)
			Umidade de armazenamento: 20 a 80% (sem condensação)
			Altitude da operação: 0 a 3.000 m (760 a 3.000 m: Defina o [MODO VENTILADOR] para [ALTO])
Fonte de alimentação			100–240 V CA, 50/60 Hz
Consumo de energia	MODO DA LÂMPADA	NORMAL	590 W (100-130 V)/550 W (200-240 V)
		ECO1	460 W (100-130 V)/440 W (200-240 V)
		ECO2	280 W (100-130 V)/270 W (200-240 V)
	MODO ESPERA	NORMAL	0,5 W
		REDE EM ESPERA	6,0 W
Corrente nominal de entrada			6,8 A-2,5 A
Dimensões externas			19,1" (largura) × 7,7" (altura) × 20,0" (profundidade)/484,4 (largura) × 195,0 (altura) × 509,0 (profundidade) mm (não incluindo o parassol da lente e as partes salientes) 19,1" (largura) × 8,5" (altura) × 22,6" (profundidade)/484,4 (largura) × 217,0 (altura) × 574,8 (profundidade) mm (incluindo o parassol da lente e as partes salientes)
Peso			18,5 kg (não incluindo a lente)

*1 Os pixels efetivos são mais de 99,99%.

*2 Este é o valor de saída da luz que resulta da definição de [MODO DA LÂMPADA] para [NORMAL] e da definição de [PREDEFINIÇÃO] para [ALTO BRILHO] ao usar a lente NP35ZL para NP-PX602UL-WHJD ou a lente NP36ZL para NP-PX602WL-WHJD (vendido separadamente).

O valor de saída da luz é reduzido ao definir o [MODO DA LÂMPADA] para [ECO1] ou [ECO2]. ([ECO1]: cerca de 80%, [ECO2]: cerca de 50%). Se algum outro modo for selecionado como o modo [PREDEFINIÇÃO], o valor de saída da luz poderá cair um pouco.

*3 Compatibilidade com ISO 21118-2012

*4 HDMI® (Cor Profunda, Lip Sync) com HDCP

O que é tecnologia HDCP/HDCP?

HDCP é o acrônimo de High-bandwidth Digital Content Protection. HDCP é um sistema para prevenir a cópia ilegal de dados de vídeo enviados através de uma interface HDMI (High-Definition Multimedia Interface).

Se você não conseguir ver o material por meio da entrada HDMI, isso não significará necessariamente que o projetor não está funcionando corretamente. Com a implementação do HDCP, pode haver casos em que certos conteúdos estejam protegidos com HDCP e talvez não sejam exibidos por decisão/intenção da comunidade HDCP (Digital Content Protection, LLC).

Vídeo: Cor Profunda; 8/10/12 bits, LipSync

Áudio: LPCM; até 2 canais, taxa de amostragem de 32/44,1/48 kHz, bit de amostragem; 16/20/24 bits

*5 O limite superior da temperatura de operação é mudado dependendo da altitude.

0–760 m: 5–40° C

760–1500 m: 5–35° C

1500–3000 m: 5–30° C

35 a 40 °C – “Modo eco forçado”

• As especificações e o design do produto estão sujeitos a alterações sem aviso prévio.

Para obter informações adicionais, acesse:

EUA: <http://www.necdisplay.com/>

Europa: <http://www.nec-display-solutions.com/>

Global: <http://www.nec-display.com/global/index.html>

Para obter informações sobre nossos acessórios opcionais, acesse nosso site ou consulte nosso folheto.

Lente opcional (vendida separadamente)**Lente opcional para PX602UL-WH/PX602UL-BK**

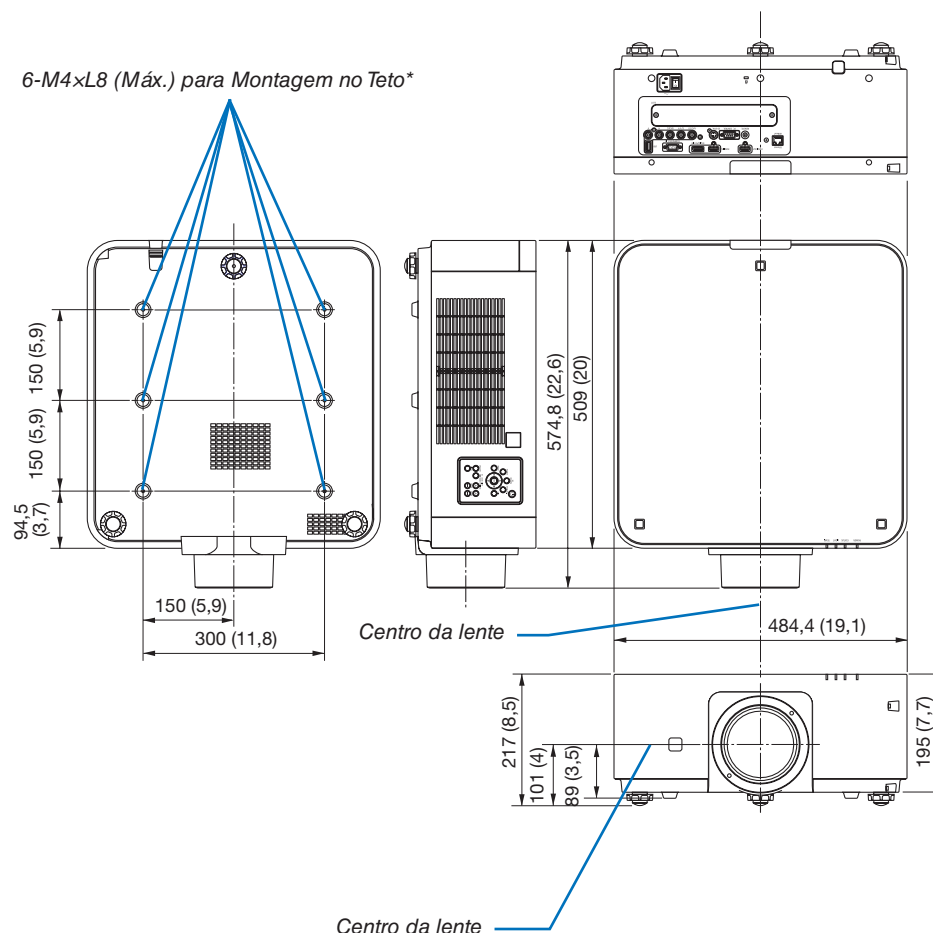
NP34ZL	Troca das lentes com alimentação, zoom com alimentação, foco com alimentação (Taxa de projeção de 0,96–1,23:1, F 2,3–2,57, f = 14,03–17,95 mm)
NP35ZL	Troca das lentes com alimentação, zoom com alimentação, foco com alimentação (Taxa de projeção de 1,23–1,54:1, F 2,0–2,32, f = 18,07–22,59 mm)
NP37ZL	Troca das lentes com alimentação, zoom com alimentação, foco com alimentação (Taxa de projeção de 1,53–2,94:1, F 2,3–3,39, f = 22,56–42,87 mm)

Lente opcional para PX602WL-WH/PX602WL-BK

NP34ZL	Troca das lentes com alimentação, zoom com alimentação, foco com alimentação (Taxa de projeção de 1,01–1,29:1, F 2,3–2,57, f = 14,03–17,95 mm)
NP35ZL	Troca das lentes com alimentação, zoom com alimentação, foco com alimentação (Taxa de projeção de 1,29–1,61:1, F 2,0–2,32, f = 18,07–22,59 mm)
NP36ZL	Troca das lentes com alimentação, zoom com alimentação, foco com alimentação (Taxa de projeção de 1,29–1,61:1, F 2,0–2,32, f = 18,07–22,59 mm)
NP37ZL	Troca das lentes com alimentação, zoom com alimentação, foco com alimentação (Taxa de projeção de 1,61–3,08:1, F 2,3–3,39, f = 22,56–42,87 mm)

5 Dimensões do Gabinete

Unidade: mm



* Especificações dos parafusos para a Montagem no Teto:
 Tipo de parafuso: M4
 Comprimento máximo do parafuso: 8 mm
 Comprimento mínimo do parafuso: 6 mm



CUIDADO:

Não tente montar o projetor no teto por conta própria.

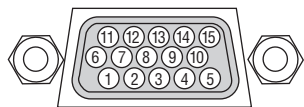
O projeto deve ser instalado por técnicos qualificados para garantir a operação apropriada e reduzir o risco de lesões corporais.

Além disso, o teto deve ser resistente o suficiente para suportar o projetor e a instalação deve ser feita de acordo com as normas de construção locais. Consulte seu revendedor para obter mais informações.

⑥ Atribuição dos pinos e nomes do sinal dos conectores principais

COMPUTER 1 IN/Conector do Componente de Entrada (Mini D-Sub de 15 Pinos)

Conexão e nível do sinal de cada pino



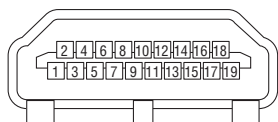
Nível do Sinal

Sinal de vídeo: 0,7 Vp-p (Analógico)

Sinal de sincronização: nível TTL

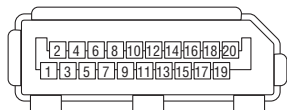
Nº do Pino	Sinal RGB (Analógico)	Sinal YCbCr
1	Vermelho	Cr
2	Verde ou Sincronização em Verde	Y
3	Azul	Cb
4	Terra	
5	Terra	
6	Vermelho Terra	Cr Terra
7	Verde Terra	Y Terra
8	Azul Terra	Cb Terra
9	Sem Conexão	
10	Terra com Sinal de Sincronização	
11	Sem Conexão	
12	DADOS bidirecionais (SDA)	
13	Sincronização Horizontal ou Sincronização Composta	
14	Sincronização Vertical	
15	Relógio de Dados	

Conector HDMI IN (Tipo A)

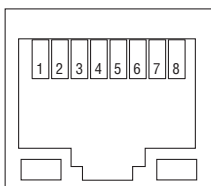


Nº do Pino	Sinal	Nº do Pino	Sinal
1	Dados TMDS 2+	11	Blindagem do Relógio TMDS
2	Blindagem dos Dados TMDS 2	12	Relógio TMDS-
3	Dados TMDS 2-	13	CEC
4	Dados TMDS 1+	14	Desconexão
5	Blindagem dos Dados TMDS 1	15	SCL
6	Dados TMDS 1-	16	SDA
7	Dados TMDS 0+	17	Terra DDC/CEC
8	Blindagem dos Dados TMDS 0	18	Fonte de alimentação de +5 V
9	Dados TMDS 0-	19	Deteção de plugue quente
10	Relógio TMDS +		

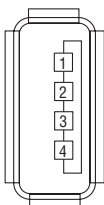
Conector DisplayPort IN



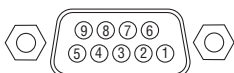
Nº do Pino	Sinal	Nº do Pino	Sinal
1	Pista de ligações principal 3-	11	Aterramento 0
2	Aterramento 3	12	Pista de ligações principal 0+
3	Pista de ligações principal 3+	13	Configuração 1
4	Pista de ligações principal 2-	14	Configuração 2
5	Aterramento 2	15	Canal suplementar +
6	Pista de ligações principal 2+	16	Aterramento 4
7	Pista de ligações principal 1-	17	Canal suplementar -
8	Aterramento 1	18	Deteção de plugue quente
9	Pista de ligações principal 1+	19	Voltar
10	Pista de ligações principal 0-	20	Fonte de alimentação de +3,3 V

Porta Ethernet/HDBaseT (RJ-45)

Nº do Pino	Sinal
1	TxD+/HDBT0+
2	TxD-/HDBT0-
3	RxD+/HDBT1+
4	Desconexão/HDBT2+
5	Desconexão/HDBT2-
6	RxD-/HDBT1-
7	Desconexão/HDBT3+
8	Desconexão/HDBT3-

Porta USB (Tipo A)

Nº do Pino	Sinal
1	V _{BUS}
2	D-
3	D+
4	Aterramento

Porta PC CONTROL (D-Sub de 9 Pinos)**Protocolo de comunicações**

Nº do Pino	Sinal
1	Sem uso
2	RxD recepção de dados
3	TxD dados de transmissão
4	Sem uso
5	Aterramento
6	Sem uso
7	RTS requisição de transmissão
8	CTS transmissão permitida
9	Sem uso

7 Solução de Problemas

Esta seção ajuda a solucionar problemas que você possa encontrar ao configurar ou usar o projetor.

Mensagens do Indicador

Indicador POWER

Exibição do indicador		Status do projetor	Procedimento
Off		A alimentação está desligada.	–
Piscando	Azul (flashes curtos)	Preparando para ligar a alimentação	Espere um momento.
	Azul (flashes longos)	Temporizador para desligar (ativado) Temporizador do programa (tempo desligado ativado)	–
	Laranja (flashes curtos)	Projetor resfriando	Espere um momento.
	Laranja (flashes longos)	Temporizador do programa (tempo ligado ativado)	–
Acesa	Azul	Alimentação ligada	–
	Vermelho	Modo espera (NORMAL)	–
	Laranja	Modo espera (REDE EM ESPERA)	–

Indicador STATUS

Exibição do indicador		Status do projetor	Procedimento
Off		Sem problema ou MODO ESPERA - "REDE EM ESPERA"	–
Piscando	Vermelha	O parassol da lente não está fixado nem a tampa de segurança (vendida separadamente) está fixada durante a projeção em retrato	Verifique as condições de fixação do parassol da lente e a tampa de segurança.
	Vermelho (ciclo de 4 vezes piscando)	Problema no ventilador	O ventilador de resfriamento parou de girar. Entre em contato com o centro de suporte ao cliente do projetor NEC para fazer reparos.
Acesa	Verde	MODO ESPERA no modo adormecido*	–
	Laranja	O botão foi pressionado enquanto o projetor está no modo de bloqueio do teclado	As teclas do projetor estão bloqueadas. A definição deve ser cancelada para operar o projetor. (→ Página 104)
		O número ID do projetor e o número ID do controle remoto não coincidem	Verifique os IDs de controle. (→ Página 105)

* O modo adormecido se refere ao estado pelo qual as restrições funcionais, devido ao modo espera, são removidas.

Indicador LIGHT

Exibição do indicador		Status do projetor	Procedimento
Off		O módulo da luz está desligado.	–
Acesa	Verde	Luz do módulo acesa	–

TEMP. Indicador

Exibição do indicador		Status do projetor	Procedimento
Off		Sem problema	
Piscando	Vermelho (ciclos de 2)	Problema de temperatura	O protetor de temperatura foi ativado. Se a temperatura ambiente estiver alta, mova o projetor para um local fresco. Se o problema ainda persistir, entre em contato com o centro de suporte ao cliente do projetor NEC.
Acesa	Laranja	Temperatura ambiente alta (Modo ECO Forçado)	A temperatura ambiente está alta. Abaixar a temperatura ambiente.

Se o protetor de temperatura foi ativado

Se a temperatura interna do projetor subir de modo anormal, o módulo da luz desligará e o indicador de temperatura piscará (repetidamente em ciclos de 2).

Pode ocorrer que o protetor de temperatura do projetor seja ativado simultaneamente e a alimentação do projetor desligue.

Se isto acontecer, faça o seguinte:

- Desconecte o cabo de alimentação da tomada.
- Se estiver usando num local onde a temperatura ambiente estiver alta, mova o projetor para um lugar diferente e fresco.
- Se houver poeira nos orifícios de ventilação, limpe. (→ página 141)
- Espere por aproximadamente 1 hora para que a temperatura interna do projetor baixe.

Problemas Comuns e Soluções

(→ “Indicador de POWER/STATUS/LIGHT” na página 168, 169.)

Problema	Verifique Estes Itens
Não liga ou desliga	<ul style="list-style-type: none"> • Verifique se o cabo de alimentação está encaixado na tomada e se o botão de liga/desliga da alimentação, no gabinete do projetor ou no controle remoto, está ligado. (→ páginas 13, 14) • Verifique se o projetor superaqueceu. Se não houver ventilação suficiente em torno do projetor ou se o ambiente onde você está fazendo a apresentação estiver particularmente quente, mova o projetor para um local mais fresco. • O módulo da luz pode não acender. Espere por um minuto e ligue a alimentação de novo. • Defina o [MODO VENTILADOR] para [ALTO] ao usar o projetor em altitudes de aproximadamente 760 metros ou mais altas. Usar o projetor em altitudes de aproximadamente 760 metros ou mais altas sem definir para [ALTO] pode causar o superaquecimento do projetor e ele poderá desligar. Se isso acontecer, espere alguns minutos e ligue o projetor. (→ página 97) • Se você ligar o projetor imediatamente depois do módulo da luz ser desligado, os ventiladores funcionarão sem exibir uma imagem por algum tempo, então, o projetor exibirá a imagem. Espere um momento. • Caso seja difícil pensar que o problema não é causado nas condições mencionadas, desconecte o cabo de energia da tomada. Espere por 5 minutos e ligue de novo. (→ página 24)
Desligará	<ul style="list-style-type: none"> • Confirme se [TEMPORIZ. P/ DESLIGAR], [DESLIGAM. AUTOMÁTICO] ou [TEMPOR. DE PROGRAMA] está desativado. (→ páginas 100, 115)
Sem imagem	<ul style="list-style-type: none"> • Verifique se a devida entrada está selecionada. (→ página 16) Se ainda não aparecer nenhuma imagem, pressione o botão SOURCE ou um dos botões de fonte novamente. • Verifique se os cabos estão conectados corretamente. • Use os menus para ajustar o brilho e o contraste. (→ página 76) • Verifique se os botões SHUTTER (obturador da lente) ou AV MUTE (imagem desativada) não estão pressionados. • Redefina as configurações ou os ajustes com os níveis predefinidos de fábrica usando o item [REINI.] do Menu. (→ página 116) • Insira a palavra-chave registrada se a função Segurança estiver ativada. (→ página 35) • Se o sinal HDMI IN ou DisplayPort IN não puder ser exibido, tente o seguinte. <ul style="list-style-type: none"> - Reinstale o driver da placa de vídeo embutida no seu computador ou use o driver atualizado. Para reinstalar ou atualizar o driver, consulte o guia do usuário que acompanha seu computador ou placa de vídeo, ou consulte o centro de suporte do fabricante do computador. Instale o driver ou SO atualizado sob sua própria responsabilidade. Nós não somos responsáveis por quaisquer problemas ou falhas causadas por esta instalação. • Os sinais podem não ser suportados, dependendo do dispositivo de transmissão HDBaseT. IR e RS232C também não podem ser usados em alguns casos. • Conecte o projetor e o notebook com o projetor no modo espera e antes de ligar a alimentação no notebook. Na maioria dos casos, o sinal de saída do notebook não é ativado, a menos que seja conectado ao projetor antes de ser ligado. <ul style="list-style-type: none"> * Se a tela ficar em branco quando o controle remoto for usado, pode ser devido ao protetor de tela do computador ou ao software de gerenciamento de energia. • Consulte também a página 172.
A imagem escurece de repente	<ul style="list-style-type: none"> • Verifique para saber se o projetor está no modo ECO Forçado por causa de uma temperatura ambiente alta demais. Se este for o caso, abaixe a temperatura interna do projetor selecionado [ALTO] para [MODO VENTILADOR]. (→ página 97)
Cor ou matiz incomum	<ul style="list-style-type: none"> • Verifique se a cor apropriada está selecionada em [COR DA PAREDE]. Neste caso, selecione uma opção adequada. (→ página 97) • Ajuste [MATIZ] em [IMAGEM]. (→ página 77)
Imagem não se enquadra na tela	<ul style="list-style-type: none"> • Reposicione o projetor para melhorar o ângulo na tela. (→ página 18) • Use a função de correção do Trapezoide para solucionar a distorção do trapezoide. (→ página 32)
Imagem desfocada	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste o foco. (→ página 21) • Reposicione o projetor para melhorar o ângulo na tela. (→ página 18) • Verifique se a distância entre o projetor e a tela está dentro do alcance de ajuste da lente. (→ página 153) • A lente foi trocada por um valor que excede o alcance garantido? (→ página 156) • Poderá ocorrer condensação na lente se o projetor estiver frio, for transferido para um local quente e ligado em seguida. Se isto acontecer, mantenha o projetor em repouso até a condensação sumir da lente.

Problema	Verifique Estes Itens
Imagem rolando na vertical, horizontal ou ambos	<ul style="list-style-type: none">• Verifique a resolução e a frequência do computador. Verifique se a resolução, que você está tentando exibir, é suportada pelo projetor. (→ página 159)• Ajuste a imagem do computador manualmente com o item Horizontal/Vertical em [OPÇÕES IMAGEM]. (→ página 79)
O controle remoto não funciona	<ul style="list-style-type: none">• Instale novas pilhas. (→ página 10)• Verifique se não há obstáculos entre você e o projetor.• Fique a 7 metros do projetor. (→ página 11)
Indicador aceso ou piscando	<ul style="list-style-type: none">• Consulte o indicador POWER/STATUS/LIGHT. (→ página 168, 169)
Cor cruzada no modo RGB	<ul style="list-style-type: none">• Pressione o botão AUTO ADJ. no gabinete do projetor ou no controle remoto. (→ página 23)• Ajuste a imagem do computador manualmente com [RELÓGIO]/[FASE] em [OPÇÕES IMAGEM] no menu. (→ página 78)

Para obter mais informações, entre em contato com o revendedor.

Se não houver nenhuma imagem ou se a imagem não for exibida corretamente.

- Ligue o processo de alimentação do projetor e do PC.

Conecte o projetor e o notebook com o projetor no modo espera e antes de ligar a alimentação no notebook.

Na maioria dos casos, o sinal de saída do notebook não é ativado, a menos que seja conectado ao projetor antes de ser ligado.

OBSERVAÇÃO: Você pode verificar a frequência horizontal do sinal atual no menu do projetor em Informações. Se aparecer “0 kHz”, quer dizer que não há sinal de saída do computador. (→ página 117 ou vá para a próxima etapa)

- Ativando a exibição externa do computador.

Exibir uma imagem na tela do notebook não significa necessariamente que ele envia um sinal para o projetor. Ao usar um laptop compatível com o PC, uma combinação de teclas de função ativará/desativará a exibição externa. Geralmente, a combinação da tecla “Fn” com uma das 12 teclas de função mostra ou oculta a exibição externa. Por exemplo, os laptops NEC usam a combinação de teclas Fn + F3, enquanto os laptops Dell usam a combinação de teclas Fn + F8 para alternar as seleções da exibição externa.

- Saída de sinal não padrão do computador

Se o sinal de saída de um notebook não for um padrão da indústria, a imagem projetada talvez não seja exibida corretamente. Se isto ocorrer, desative a tela LCD do notebook PC quando a exibição do projetor estiver em uso. Cada notebook tem uma forma diferente de desativar/reactivar as telas LCD locais, como descrito na etapa anterior. Consulte a documentação do seu computador para obter informações detalhadas.

- A imagem exibida é incorreta ao usar um Mac

Ao utilizar um Mac com o projetor, defina o argumento DIP do adaptador Mac (não fornecido com o projetor) de acordo com sua resolução. Após a definição, reinicie o Mac para que as alterações entrem em vigor.

Para definir modos de exibição diferentes dos suportados por seu Mac e projetor, a alteração do argumento DIP em um adaptador Mac poderá fazer a imagem saltar levemente ou não exibir nada. Se isto acontecer, defina o argumento DIP para o modo fixo de 13" e reinicie o Mac. Em seguida, restaure os argumentos DIP para um modo de exibição e reinicie o Mac mais uma vez.

OBSERVAÇÃO: É necessário um cabo de Adaptador de Vídeo fabricado pela Apple Computer para um MacBook, que não tenha um miniconector D-Sub de 15 pinos.

- Espelhamento em um MacBook

- * Ao usar o projetor com um MacBook, a saída não poderá ser definida para 1.024×768 , a menos que o “espelhamento” esteja desativado no MacBook. Consulte o manual do proprietário fornecido com o computador Mac para se informar sobre o espelhamento.

- As pastas ou os ícones ficam ocultos na tela do Mac

As pastas ou os ícones não podem ser vistos na tela. Se isto acontecer, selecione [Exibir] → [Organizar] no menu Apple e organize os ícones.

8 Códigos de Controle do PC e Conexão de Cabos

Códigos de Controle do PC

Função	Dados de Código							
LIGADO	02H	00H	00H	00H	00H	02H		
DESLIGADO	02H	01H	00H	00H	00H	03H		
SELEC. ENTRADA HDMI	02H	03H	00H	00H	02H	01H	A1H	A9H
SELEC. ENTRADA DisplayPort	02H	03H	00H	00H	02H	01H	A6H	AEH
SELEC. ENTRADA BNC	02H	03H	00H	00H	02H	01H	02H	0AH
SELEC. ENTRADA (VC) BNC	02H	03H	00H	00H	02H	01H	06H	0EH
ENTRADA SELEC. BNC (Y/C)	02H	03H	00H	00H	02H	01H	0BH	13H
SELEC. ENTRADA COMPUTADOR	02H	03H	00H	00H	02H	01H	01H	09H
SELEC. ENTRADA HDBaseT	02H	03H	00H	00H	02H	01H	20H	28H
SELEC. ENTRADA SLOT	02H	03H	00H	00H	02H	01H	ABH	B3H
IMAGEM MUDA LIG.	02H	10H	00H	00H	00H	12H		
IMAGEM MUDA DESLIG.	02H	11H	00H	00H	00H	13H		

OBSERVAÇÃO: Entre em contato com o revendedor local para obter uma lista completa dos Códigos de Controle do PC, se necessário.

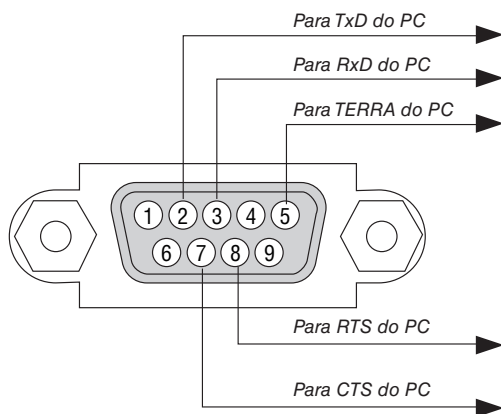
Conexão do Cabo

Protocolo de Comunicação

Taxa de transmissão38.400 bps
 Tamanho dos dados.....8 bits
 ParidadeSem paridade
 Bit de parada.....Um bit
 X on/off.....Nenhum
 Procedimento de comunicações.....Duplex completo

OBSERVAÇÃO: Dependendo do equipamento, é recomendável usar uma taxa de transferência mais baixa para as execuções com cabos longos.

Conector de Controle do PC (D-SUB 9P)



OBSERVAÇÃO 1: Os pinos 1, 4, 6 e 9 não são usados.

OBSERVAÇÃO 2: Ligações em ponte “Request to Send” (Permissão para Enviar) e “Clear to Send” (Livre para Enviar) juntas em ambas as extremidades do cabo para simplificar a conexão por cabo.

OBSERVAÇÃO 3: Para as execuções com cabos longos, é recomendável definir a velocidade da comunicação nos menus do projetor como 9.600 bps.

9 Lista de Verificação de Solução de Problemas

Antes de contatar o revendedor ou a equipe de serviço, verifique a lista a seguir para verificar se os reparos são necessários, consultando também a seção “Solução de Problemas” do manual do usuário. Esta lista de verificação abaixo nos ajudará a resolver seu problema com mais eficiência.

* Imprima esta página e a seguinte para sua verificação.

Frequência da ocorrência ☐ sempre ☐ às vezes (Com que frequência:?) ☐ outros (_____)

Alimentação

- ☐ Sem alimentação (o indicador ALIMENTAÇÃO não acende a luz azul). Veja também “Indicador de Status (STATUS)”.
 - ☐ O plugue do cabo de alimentação está completamente inserido na tomada da parede.
 - ☐ Sem energia, mesmo que você mantenha pressionado o botão POWER.
 - ☐ O interruptor de alimentação principal está na posição “ON (I)”.
- ☐ Desliga durante a operação.
 - ☐ O plugue do cabo de alimentação está completamente inserido na tomada da parede.
 - ☐ O [DESLIGAM. AUTOMÁTICO] é desligado (somente os modelos com a função [DESLIGAM. AUTOMÁTICO]).
 - ☐ O [TEMPORIZADOR P/ DESLIGAR] está desligado (somente os modelos com a função [TEMPORIZADOR P/ DESLIGAR]).

Vídeo e Áudio

- ☐ Nenhuma imagem do seu PC ou equipamento de vídeo é exibida no projetor.
 - ☐ Nenhuma imagem ainda, mesmo que você conecte o projetor primeiro ao PC, depois, inicie o PC.
 - ☐ Ativando a saída do sinal do notebook para o projetor.
 - *Uma combinação de teclas de função ativará/desativará a exibição externa. Normalmente, a combinação da tecla “Fn” com uma das 12 teclas de função ativa ou desativa a exibição externa.*
 - ☐ Nenhuma imagem (fundo azul ou preto, nenhuma exibição).
 - ☐ Ainda nenhuma imagem, embora você pressione o botão AUTO ADJUST.
 - ☐ Nenhuma imagem ainda, mesmo que você execute [REINI.] no menu do projetor.
 - ☐ O plugue do cabo do sinal está totalmente inserido no conector de entrada
 - ☐ Uma mensagem é exibida na tela. (_____)
 - ☐ A fonte conectada ao projetor está ativa e disponível.
 - ☐ Nenhuma imagem ainda, mesmo que você ajuste o brilho e/ou o contraste.
 - ☐ A resolução e a frequência da fonte de entrada são suportadas pelo projetor.
- ☐ Imagem escura demais.
 - ☐ Continua inalterada, mesmo que você ajuste o brilho e/ou o contraste.
- ☐ Imagem distorcida.
 - ☐ Imagem aparece trapezoidal (inalterada, embora você tenha realizado o ajustamento [TRAPEZOIDE]).
- ☐ Partes da imagem estão perdidas.
 - ☐ Ainda inalterada, embora você pressione o botão AUTO ADJUST.
 - ☐ Ainda inalterada, mesmo que você execute [REINI.] no menu do projetor.
- ☐ A imagem muda na direção vertical ou horizontal.
 - ☐ As posições horizontal e vertical estão ajustadas corretamente no sinal do computador.
 - ☐ A resolução e a frequência da fonte de entrada são suportadas pelo projetor.
 - ☐ Alguns pixels são perdidos.
- ☐ Imagem trêmula.
 - ☐ Ainda inalterada, embora você pressione o botão AUTO ADJUST.
 - ☐ Ainda inalterada, mesmo que você execute [REINI.] no menu do projetor.
 - ☐ A imagem parece trêmula ou com alterações de cor em um sinal do computador.
 - ☐ Ainda inalterada, mesmo que você mude [MODOS VENTILADOR] de [ALTO] para [AUTO].
- ☐ A imagem está imprecisa ou fora de foco.
 - ☐ Ainda inalterada, mesmo que você tenha verificado a resolução do sinal no PC e alterado-a para a resolução nativa do projetor.
 - ☐ Ainda inalterada, mesmo que você tenha ajustado o foco.

Outro

- ☐ O controle remoto não funciona.
 - ☐ Não há obstáculos entre o sensor do projetor e o controle remoto.
 - ☐ O projetor está posicionado próximo a uma luz fluorescente que pode interferir nos controles remotos infravermelhos.
 - ☐ As pilhas são novas e não foram invertidas na instalação.
- ☐ Os botões do gabinete do projetor não funcionam (somente os modelos com a função [BLOQ. PAINEL DE CONTROLE])
 - ☐ O [BLOQ. PAINEL DE CONTROLE] não foi ativado ou está desativado no menu.
 - ☐ Ainda inalterada, embora você mantenha o botão SOURCE pressionado por pelo menos 10 segundos.

No espaço abaixo, descreva seu problema detalhadamente.

Informação sobre o aplicativo e ambiente onde seu projetor é usado

Projetor

Número do modelo:

Nº de Série:

Data da compra:

Tempo de operação do módulo da luz (horas):

Modo Eco: ☐ DESLIG. ☐ LIGADO

Informações sobre o sinal de entrada:

Frequência da sincronização horizontal [] kHz

Frequência da sincronização vertical [] Hz

Sincronização da polaridade H ☐ (+) ☐ (-)

V ☐ (+) ☐ (-)

Tipo de sincronização ☐ Separada ☐ Composta

☐ Sincronização em Verde

Indicador STATUS:

Luz constante ☐ Laranja ☐ Verde

Luz intermitente [] ciclos

Número do modelo do controle remoto:

Ambiente de instalação

Tamanho da tela: polegadas

Tipo de tela: ☐ Branca fosca ☐ Contas ☐ Polarização
☐ Grande angular ☐ Alto contraste

Distância de projeção: m

Orientação: ☐ Montagem no teto ☐ Área de trabalho

Conexão da tomada de alimentação:

- ☐ Conectado diretamente à tomada
- ☐ Conectado à extensão de alimentação ou outro (número de equipamentos conectados _____)
- ☐ Conectado a um fio de alimentação ou outro (número de equipamentos conectados _____)

Computador

Fabricante:

Número do modelo:

Notebook ☐ / Desktop ☐

Resolução nativa:

Taxa de atualização:

Adaptador de vídeo:

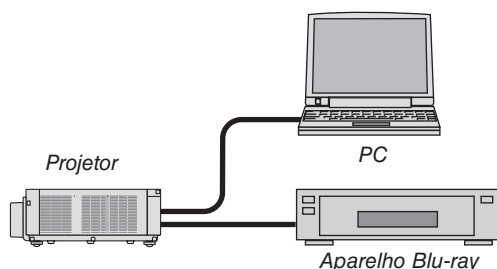
Outro:

Equipamento de vídeo

VCR, aparelho Blu-ray, Câmera de vídeo, Videogame ou outro

Fabricante:

Número do modelo:



Cabo de sinal

Padrão NEC ou cabo de outro fabricante?

Número do modelo: Comprimento: m

Amplificador de distribuição

Número do modelo:

Comutador

Número do modelo:

Adaptador

Número do modelo:

