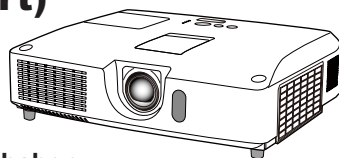


Projektor

CP-X4021N/CP-X5021N/ CP-WX4021N

Bedienungsanleitung (detailliert) Benutzerhandbuch



Vielen Dank, dass Sie diesen Projektor erworben haben.

⚠ WARNUNG ▶ Lesen Sie vor dem Gebrauch dieses Geräts sämtliche zugehörigen Handbücher. Lesen Sie zuerst die **Bedienungsanleitung - Sicherheits-Richtlinien** und verwahren Sie die Handbücher nach dem Lesen an einem sicheren Platz.

Über dieses Handbuch

In dieser Anleitung werden verschiedene Symbole verwendet. Die Bedeutung dieser Symbole ist im Folgenden beschrieben.

⚠ WARNUNG Dieses Symbol weist auf Information hin, die bei Nichtbeachtung möglicherweise zu Unfällen mit Verletzungen oder sogar Todesfolge führen kann.

⚠ VORSICHT Dieses Symbol weist auf Information hin, die bei Nichtbeachtung möglicherweise zu Unfällen mit Verletzungen oder Sachschäden führen kann.

ZUR BEACHTUNG This entry notices of fear of causing trouble.



Bitte beachten Sie die Seiten, auf die nach diesem Symbol hingewiesen wird.

HINWEIS • Die Informationen in diesem Handbuch können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung für etwaige in diesem Handbuch enthaltene Fehler.
- Die Vervielfältigung, Übertragung oder Verwendung dieses Dokuments oder dessen Inhalts ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

Anerkennung von Warenzeichen

- Mac® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Apple Inc.
- Windows®, DirectDraw® und Direct3D® sind eingetragene Warenzeichen von Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
- VESA und DDC sind Warenzeichen der Video Electronics Standard Association.
- HDMI, das HDMI-Logo und High-Definition Multimedia Interface sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von HDMI Licensing LLC.
- Das Warenzeichen PJLink betrifft Warenzeichenrechte in Japan, den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Ländern und Gebieten.
- Blu-ray Disc ist ein Warenzeichen.

PJLink™

Alle anderen Warenzeichen befinden sich im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer.

Projektor

Bedienungsanleitung - Sicherheits-Richtlinien

Vielen Dank, dass Sie diesen Projektor erworben haben.

! WARNUNG • Lesen Sie alle Handbücher, die zum Projektor gehören, damit Sie die Bedienung verstanden haben. Verwahren Sie die Handbücher nach dem Lesen an einem sicheren Platz. Eine falsche Behandlung des Produkts kann zu Verletzungen und zu Beschädigungen führen. Der Hersteller lehnt jede Haftung für Schäden ab, die durch eine falsche Behandlung, die über den normalen, in diesem Handbuch beschriebenen Betrieb hinaus geht, entstehen.

HINWEIS • Die Informationen in diesem Handbuch können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung für etwaige in diesem Handbuch enthaltene Fehler.
- Die Vervielfältigung, Übertragung oder Verwendung dieses Dokuments oder dessen Inhalts ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

Bedeutung der Symbole

Zugunsten der korrekten Bedienung des Geräts befinden sich in dieser Anleitung sowie auf dem Projektor selbst bestimmte Symbole, die auf Sicherheitsrisiken und entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hinweisen, um Körperverletzungen und Sachschäden zu vermeiden. Die Bedeutung dieser Symbole ist nachfolgend erklärt. Es ist wichtig, daß Sie die folgenden Sicherheitshinweise aufmerksam durchlesen und verstehen.

! WARNUNG

Dieses Symbol weist auf Vorsichtsmaßnahmen hin, deren Mißachtung bei falscher Bedienung zu körperlichen Verletzungen mit möglicher Todesfolge führen können.

! VORSICHT

Dieses Symbol weist auf Vorsichtsmaßnahmen hin, deren Mißachtung bei falscher Bedienung zu Personenverletzungen oder Sachschäden führen können.

Typische Symbole



Dieses Symbol weist auf eine zusätzliche Warnung (einschließlich Vorsichtsmaßnahmen) hin, wobei eine Abbildung den Textinhalt verdeutlicht.



Dieses Symbol weist auf eine unzulässige Handlung hin, wobei eine Abbildung den Textinhalt verdeutlicht. (Das linksstehende Symbol bedeutet, daß das Gerät oder eine bestimmte Baugruppe nicht zerlegt werden darf.)



Dieses Symbol weist auf eine Pflichthandlung hin, wobei eine Abbildung den Textinhalt verdeutlicht. (Das linksstehende Symbol bedeutet, daß der Netzstecker aus der Steckdose zu ziehen ist.)

Sicherheitsvorkehrungen

WARNUNG

Im Falle einer Störung den Projektor niemals weiterbenutzen.

Anormale Erscheinungen, wie Rauch, seltsamer Geruch, kein Bild, kein Ton, zu lauter Ton, Beschädigung von Gehäuse, Elementen oder Kabeln, Eindringen von Flüssigkeiten oder Fremdkörpern usw., können einen Brand oder elektrischen Schlag verursachen.

In solchen Fällen sofort den Netzschalter ausschalten, und dann den Netzstecker von der Netzsteckdose abziehen. Wenden Sie sich an Ihren Händler, nachdem Sie sich vergewissert haben, dass die Rauch- oder Gerucherzeugung aufgehört hat. Versuchen Sie niemals, Reparaturen selbst durchzuführen, weil das gefährlich sein kann.

• Die Netzsteckdose sollte sich in der Nähe des Projektors befinden und leicht zugänglich sein.



Den Netzstecker aus der Steckdose ziehen.

Lassen Sie für Kindern und Haustieren besondere Vorsicht walten.

Falsche Behandlung konnte in Feuer, elektrischen Schock, Verletzung, Brandfleck oder Visionsproblem resultieren.

Lassen Sie in Haushalten mit Kindern und Haustieren besondere Vorsicht walten.



Das Eindringen von Flüssigkeiten oder Fremdkörper in den Projektor verhüten.

Das Eindringen von Flüssigkeiten oder Fremdkörpern kann einen Brand oder elektrischen Schlag verursachen.

Lassen Sie in Haushalten mit Kindern besondere Vorsicht walten.

Falls Flüssigkeiten oder Fremdkörper in den Projektor eindringen, schalten Sie sofort den Netzschalter aus, ziehen Sie den Netzstecker von der Netzsteckdose ab, und kontaktieren Sie Ihren Händler.

• Den Projektor nicht in der Nähe von Wasser auf stellen (z.B. in einem Badezimmer, am Strand, usw.).

• Den Projektor weder Regen noch Feuchtigkeit aussetzen. Den Monitor nicht im Freien aufstellen.

• Keine Blumenvasen, Töpfe, Tassen, Kosmetika oder Flüssigkeiten, wie z.B. Wasser usw., auf oder neben den Projektor stellen.

• Keine metallischen oder brennbaren Gegenstände usw. auf oder neben den Projektor stellen.

• Um zu vermeiden, dass Fremdteile in das Gerät eindringen, transportieren Sie außer Zubehör, Signalkabel und Stecker keine anderen Teile zusammen mit dem Projektor.



Niemals auseinanderbauen oder modifizieren.

Der Projektor enthält unter Hochspannung stehende Teile. Modifikationen oder ein Zerlegen des Projektors oder des Zubehörs können zu einem Brand oder einem Stromschlag führen.

• Niemals das Gehäuse öffnen.

• Lassen Sie Reparaturen und Reinigung der Innenteile nur von Ihrem Händler ausführen.



Nicht zerlegen.

Den Projektor vor Stößen oder Erschütterungen schützen.

Falls der Projektor erschüttert und/oder beschädigt wird, kann es zu einer Verletzung kommen, und fortgesetzter Gebrauch kann einen Brand oder elektrischen Schlag zur Folge haben.

Falls der Projektor erschüttert wird, schalten Sie sofort den Netzschalter aus, ziehen Sie den Netzstecker von der Netzsteckdose ab, und kontaktieren Sie Ihren Händler.



Stellen Sie den Projektor nicht auf eine instabile Fläche.

Falls der Projektor fallen gelassen und/oder beschädigt wird, kann es zu einer Verletzung kommen, und fortgesetzter Gebrauch kann einen Brand oder elektrischen Schlag zur Folge haben.

• Stellen Sie den Projektor nicht auf eine instabile, schiefe oder vibrierende Fläche, wie z.B. einen wackligen oder geneigten Ständer.

• Benutzen Sie die Laufrollenbremsen, wenn Sie den Projektor auf einen Ständer mit Laufrollen stellen.

• Den Projektor nicht mit der Seite nach oben, dem Objektiv nach oben oder dem Objektiv nach unten hinstellen.

• Im Fall von einer Deckeninstallation oder dem ähnlichen, verständigen Sie vor Installation Ihren Händler.



Sicherheitsvorkehrungen (Fortsetzung)

WARNUNG

Beachten Sie hohe Temperaturen des Projektors.

Bei eingeschalteter Lampe werden hohe Temperaturen erzeugt. Diese können einen Brand oder Verbrennungen verursachen. Lassen Sie in Haushalten mit Kindern besondere Vorsicht walten.

Vermeiden Sie eine Berührung des Objektivs, der Lüfter und der Ventilationsöffnungen während oder unmittelbar nach dem Gebrauch, um eine Verbrennung zu verhüten. Achten Sie auf die Ventilation.

- Einen Abstand von mindestens 30 cm zwischen dem Projektor und anderen Objekten, wie z.B. Wänden, einhalten.
- Stellen Sie den Projektor nicht auf eine Metallfläche oder auf Gegenstände, die durch Hitze weich werden können.
- Keine Gegenstände in der Nähe des Objektivs, der Lüfter und der Ventilationsöffnungen des Projektors abstellen.
- Niemals die Lüfter und die Ventilationsöffnungen blockieren.
- Den Projektor nicht mit einer Tischdecke usw. abdecken.
- Den Projektor nicht auf einen Teppich oder Bettzeug stellen.



Bei eingeschalteter Lampe niemals in das Objektiv oder die Öffnungen blicken.

Das starke Licht kann die Sehkraft beeinträchtigen. Lassen Sie in Haushalten mit Kindern besondere Vorsicht walten.



Verwenden Sie nur das vorgesehene Netzkabel und schließen es an eine entsprechende Steckdose an.

Eine falsche Stromversorgung kann einen Brand oder elektrischen Schlag verursachen.

- Verwenden Sie eine korrekte Netzsteckdose gemäß den Angaben am Projektor und in den Sicherheitsvorschriften.
- Das mitgelieferte Netzkabel muss in Übereinstimmung mit der vorhandenen Netzsteckdose verwendet werden.



Beim Umgang mit dem Netzkabel Vorsicht walten lassen.

Falscher Anschluss des Netzkabels kann einen Brand oder elektrischen Schlag verursachen.

- Das Netzkabel nicht mit nassen Händen berühren.
- Vergewissern Sie sich vor dem Anschließen, dass der Stecker des Netzkabels sauber ist (kein Staub). Verwenden Sie ein weiches und trockenes Tuch zum Reinigen des Netzsteckers.
- Den Netzstecker bis zum Anschlag in die Netzsteckdose einführen. Eine lockere, nicht intakte Netzsteckdose oder Wackelkontakt vermeiden.



Achten Sie darauf, den Erdleiter anzuschließen.

Wenn Sie das korrekte Netzkabel verwenden, werden Erdung des Geräts mit der Erdung des Gebäudes verbunden, um einen Brand oder einen Stromschlag zu vermeiden.

- Entfernen Sie am Netzkabel keine Abschirmungen.



Die Erdung
des Gerätes ist
wichtig.

Sicherheitsvorkehrungen (Fortsetzung)

WARNUNG

Die Lichtquellenlampe vorsichtig handhaben.

Der Projektor ist mit einer Quecksilberdampf-Hochdrucklampe aus Glas ausgestattet. Die Lampe kann durchbrennen oder mit einem lauten Knall platzen. Wenn die Lampe platzt, können Glassplitter in das Lampengehäuse fallen und quecksilberhaltige Dämpfe aus den Lüftungsschlitzen des Projektors entweichen.



Lesen Sie den Absatz „Lampe“ sorgfältig.

Netzkabel und externe Anschlusskabel sorgfältig behandeln.

Fortgesetzter Gebrauch eines beschädigten Netzkabels oder beschädigter Anschlusskabel kann einen Brand oder elektrischen Schlag verursachen. Netzkabel und Anschlusskabel vor übermäßiger Hitze, Druck oder Spannung schützen.

Falls das Netzkabel oder die Anschlusskabel beschädigt sind (freiliegende oder gerissene Kernadern usw.), kontaktieren Sie Ihren Händler.

- Stellen Sie nicht den Projektor oder andere schwere Gegenstände auf das Netzkabel und die Anschlusskabel. Decken Sie die Kabel auch nicht mit einem Tuch oder einer Decke usw. ab, weil sonst versehentlich schwere Gegenstände auf die verdeckten Kabel gestellt werden können.



- Nicht am Netzkabel und den Anschlusskabeln ziehen. Halten Sie beim Anschließen und Abziehen des Netzkabels oder der Anschlusskabel stets den Kabelstecker mit der Hand.

- Die Kabel nicht in der Nähe eines Heizkörpers verlegen.
- Starkes Knicken des Netzkabels vermeiden.
- Unterlassen Sie jede Abänderung des Netzkabels.

Die Batterie der Fernbedienung sorgfältig behandeln.

Falsche Behandlung der Batterie kann einen Brand oder Verletzungen zur Folge haben. Bei unsachgemäßer Behandlung kann die Batterie explodieren.

- Die Batterie von Kindern und Haustieren fernhalten. Falls die Batterie verschluckt wird, wenden Sie sich zwecks einer Notbehandlung sofort an einen Arzt.
- Die Batterie nicht in Feuer oder Wasser werfen.
- Feuer oder heiße Umgebungen vermeiden.
- Die Batterie nicht mit einer Metallpinzette halten.
- Die Batterie an einem dunklen, kühlen und trockenen Ort aufbewahren.
- Die Batterie nicht kurzschließen.
- Die Batterie nicht aufladen, zerlegen oder löten.
- Die Batterie vor Erschütterungen schützen.
- Verwenden Sie nur die in den Handbüchern aufgeführten Batterietypen.
- Achten Sie beim Einlegen der Batterie darauf, dass Plus- und Minuspol der Batterie korrekt ausgerichtet sind.
- Falls Sie Auslaufen der Batterie feststellen, wischen Sie erst das Batteriefach aus und dann die Batterie ab.



Falls Elektrolyt mit irgendwelchen Körperteilen oder Kleidung in Berührung kommt, waschen Sie ihn mit Wasser gut ab.

- Entsorgen Sie die Batterie gemäß den örtlichen Gesetzen.

Sicherheitsvorkehrungen (Fortsetzung)

VORSICHT

Beim Transportieren des Projektors Sorgfalt walten lassen.

Missachtung kann zu Verletzungen oder Beschädigung führen.

- Den Projektor nicht während des Betriebs bewegen. Ziehen Sie das Netzkabel und alle Anschlusskabel ab, und schließen Sie den Objektivschieber oder den Objektivdeckel, bevor Sie den Projektor bewegen.
- Den Projektor vor Stößen oder Erschütterungen schützen.
- Ziehen Sie nicht an dem Projektor.
- Verwenden Sie zum Transport einen entsprechenden Koffer oder eine Tragetasche.



Keine Gegenstände auf den Projektor stellen.

Das Ablegen von Gegenständen auf dem Projektor kann zu Gleichgewichtsverlust oder Umkippen führen und Verletzungen oder Beschädigung zur Folge haben. Lassen Sie in Haushalten mit Kindern besondere Vorsicht walten.



Schließen Sie nur speziell dafür vorgesehene Geräte an den Projektor an.

Beachten Sie dies nicht, kann dies zu Schäden oder zu Verletzungen führen.

- Einige Projektoren verfügen über ein Objektivgewinde. Schrauben Sie auf das Gewinde nur speziell dafür vorgesehene Zubehörteile (beispielsweise Konverteraufsätze).



Vermeiden Sie Orte, die staubig, feucht oder rauchig sind.

Aufstellen des Gerätes an einem Ort, der rauchig, sehr feucht oder staubig ist, oder ölige Dämpfe sowie korrosive Gase enthält, kann zu einem Brand oder einem Stromschlag führen.

- Den Projektor nicht in an rauchigen, feuchten oder staubigen Orten aufstellen (z.B. einer Raucherecke, in einer Küche, am Strand, usw.). Den Monitor nicht im Freien aufstellen.
- Keinen Luftbefeuchter in der Nähe des Projektors verwenden.



Achten Sie darauf, dass der Luftfilter luftdurchlässig ist.

Der Luftfilter muss von Zeit zu Zeit gereinigt werden. Ist der Filter durch Verschmutzung verstopft, kann es durch den Temperaturanstieg im Projektor zu Schäden kommen. Der Projektor kann die folgende Meldung anzeigen "ANS. LUFTSTROM UBERPR.". Schalten Sie den Projektor ab, um eine Überhitzung zu verhindern.

- Wenn Sie durch die Anzeige oder durch eine Meldung aufgefordert werden, den Filter zu reinigen, tun Sie dies so schnell wie möglich.
- Lässt sich der Schmutz nicht entfernen oder ist der Filter beschädigt, so tauschen Sie ihn gegen einen neuen aus.
- Verwenden Sie nur den angegebenen Filtertyp. Bestellen Sie bei Ihrem Händler ausschließlich die in den Handbüchern aufgeführten Luftfilter.
- Wenn Sie die Lampe ersetzen, tauschen Sie gleichzeitig auch den Luftfilter aus. Wenn Sie eine neue Lampe kaufen, liegt meist ein Luftfilter bei.
- Schalten Sie den Projektor nie ohne Filter ein.



Heiße Umgebungen vermeiden.

Die Hitze könnte sich schädlich auf das Gehäuse und andere Teile des Projektors auswirken. Setzen Sie den Projektor, die Fernbedienung und andere Teile nicht direktem Sonnenlicht oder der Hitze eines Heizkörpers usw. aus.



Vermeiden Sie Magnetfelder.

Es wird dringend empfohlen, ungeschützte oder un abgeschirmte Magnetfelder an oder neben dem Projektor zu vermeiden. (Z.B. magnetische Sicherheitsvorrichtungen oder andere Projektorzubehörteile, die Magnetmaterialien enthalten, die nicht vom Hersteller geliefert wurden, usw.) Magnetische Objekte können die interne mechanische Funktion des Projektors unterbrechen und die mechanische Funktion stören, was die Geschwindigkeit des Kühlgebläses beeinträchtigen oder dieses stoppen und bewirken, dass der Projektor ganz abschaltet.



Sicherheitsvorkehrungen (Fortsetzung)

VORSICHT

Das Netzkabel zur Aufbewahrung abziehen.

- Aus Sicherheitsgründen ist das Netzkabel abzuziehen, wenn der Projektor längere Zeit nicht benutzt wird.
- Vor der Reinigung den Projektor ausschalten und vom Stromnetz trennen. Eine Missachtung kann zu einem Brand oder elektrischen Schlag führen.



Den
Netzstecker aus
der Steckdose
ziehen.

Lassen Sie die Innenteile des Projektors etwa jedes Jahr von Ihrem Händler reinigen.

Staubansammlung im Inneren des Projektors kann zu einem Brand oder Funktionsstörungen führen.

Die Reinigung der Innenteile ist wirksamer, wenn sie vor Beginn von feuchten Jahreszeiten, z.B. vor der Regenzeit, durchgeführt wird.

- Versuchen Sie nicht, die Innenteile selbst zu reinigen, weil dies gefährlich ist.



HINWEIS

Setzen Sie die Fernbedienung keinen Erschütterungen aus.

Erschütterungen können eine Beschädigung oder Funktionsstörung der Fernbedienung verursachen.

- Lassen Sie die Fernbedienung nicht fallen.
- Stellen Sie nicht den Projektor oder andere schwere Gegenstände auf die Fernbedienung.

Behandeln Sie das Objektiv mit Sorgfalt.

- Wenn der Projektor nicht benutzt wird, schließen Sie den Objektivschieber oder den Objektivdeckel, um die Linsenoberfläche vor Kratzern zu schützen.
- Unterlassen Sie das Berühren des Objektivs, um Verschlechterung der Bildqualität durch Beschlagen oder Verschmutzen des Objektivs zu vermeiden.
- Verwenden Sie zum Reinigen des Objektivs im Fachhandel erhältliches Objektivpapier (zur Reinigung von Kameras, Brillen usw.). Achten Sie darauf, dass Sie das Objektiv nicht mit harten Gegenständen verkratzen.

Pflege des Gehäuses und der Fernbedienung.

Unsachgemäße Pflege kann negative Auswirkungen wie Verfärbung, Lackablösung usw. zur Folge haben.

- Verwenden Sie ein weiches Tuch zur Reinigung des Gehäuses und der Bedienungstafel des Projektors sowie der Fernbedienung. Bei starker Verschmutzung ein neutrales Reinigungsmittel mit Wasser verdünnen, ein weiches Tuch durchtränken und auswringen, und anschließend mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Kein unverdünntes Reinigungsmittel direkt auftragen.
- Keine Aerosol-Sprays, Lösungsmittel, leichtflüchtige Substanzen oder Scheuermittel verwenden.
- Wenn Sie chemisch behandelte Tücher verwenden, sollten Sie die Gebrauchsanweisung lesen und befolgen.
- Vermeiden Sie engen Kontakt mit Gummi oder Vinyl über längere Zeit.

Hinweise zur helle oder dunkle Flecken.

Auf dem Bildschirm erscheinen mitunter helle oder dunkle Flecken. Dies ist eine charakteristische Eigenschaft von Flüssigkristall-Displays und stellt keinen Gerätefehler dar.

Achten Sie darauf, dass sich das Bild nicht in den LCD-Schirm einbrennt.

Projiziert das Gerät für längere Zeit Standbilder, Einzelaufnahmen, Bilder im Verhältnis 16:9 bei 4:3 LCD-Schirm oder ähnliches, kann es vorkommen, dass sich diese Bilder in den LCD-Schirm einbrennen.

Sicherheitsvorkehrungen (Fortsetzung)

HINWEIS

Über Verbrauchsteile.

Die Lampe, LCD-Panele, Polarisationsfilter und anderer optischer Komponenten sowie Luftfilter und Kühlgebläse haben unterschiedliche Lebensdauern. Es kann erforderlich werden, diese Teile nach längerer Verwendung auszutauschen.

- Dieses Produkt ist nicht für lange ununterbrochene Verwendung konstruiert. Bei ununterbrochener Verwendung für 6 Stunden oder länger oder bei täglicher Verwendung für 6 Stunden oder mehr (auch wenn nicht ununterbrochen) oder bei langer wiederholter Verwendung kann die Lebensdauer verkürzt werden, und Austausch dieser Teile kann erforderlich werden, auch wenn seit Inbetriebnahme noch nicht ein Jahr vergangen ist.
- Neigen über den Einstellbereich wie in diesen Bedienungsanleitungen beschrieben hinaus kann die Lebensdauer der Verbrauchsteile verkürzt werden.

Vor dem Einschalten des Projektors lassen den Projektor ausreichend abkühlen.

Nach dem Ausschalten des Projektors drücken Sie den Neustart-Schalter oder den Unterbrecherschalter der Betriebsversorgung und lassen den Projektor ausreichend abkühlen.

Betrieb des heißen Projektors kann zu Schäden an der Elektrode und Erlöschen der Lampe führen.

Starke Lichtstrahlen vermeiden.

Starker Lichteinfall (wie direktes Sonnenlicht oder Zimmerbeleuchtung) auf den Fernbedienungssensor kann die Fernbedienung funktionsunfähig machen.

Funkfeldeinfluss vermeiden.

Jeder Funkfeldeinfluss kann Bildstörungen oder Rauschen verursachen.

- Vermeiden Sie den Einsatz von Hochfrequenz erzeugenden Geräten (z.B. Mobiltelefone, Funkgeräte usw.) in der Nähe des Projektors.

Hinweise zur Projektionsqualität.

Die Projektionsqualität des Projektors (z.B. Farbe, Kontrast usw.) hängt von der Beschaffenheit der Leinwand ab, weil der Projektor ein Flüssigkristallfeld verwendet. Die Projektionsqualität kann von der Anzeige einer Kathodenstrahlröhre abweichen.

- Verwenden Sie keine polarisierte Leinwand. Diese kann ein rotes Bild verursachen.

Die Stromversorgung in der richtigen Reihenfolge ein- und ausschalten.

Um Störungen zu vermeiden, sollte der Projektor in der unten angegebenen Reihenfolge ein- und ausgeschaltet werden, wenn nicht anders angegeben.

- Den Projektor vor dem Computer oder Videorecorder einschalten.
- Den Projektor nach dem Computer oder Videorecorder ausschalten.

Die Augen vor Ermüdung schützen.

Geben Sie Ihren Augen regelmäßige Erholungspausen.

Die Lautstärke nicht zu hoch einstellen, um Nachbarn nicht zu stören.

- Wenn Sie den Projektor zu später Stunde benutzen, sollten Sie die Lautstärke verringern und die Fenster schließen, um die Nachbarn nicht zu stören.

Anschluß an einen Notebook-Computer

Sorgen Sie beim Anschluß an einen Notebook-Computer dafür, daß der externe RGB-Bildausgang wirksam ist (stellen Sie auf CRT-Anzeige oder auf gleichzeitige LCD- und CRT-Anzeige). Bitte beziehen Sie sich für weitere Informationen auf die Bedienungsanleitung für das Notebook.

Lampe



WARNUNG



HOCHSPANNUNG



HOHE TEMPERATUR



HOCHDRUCK

Der Projektor ist mit einer Quecksilberdampf-Hochdrucklampe aus Glas ausgestattet. Die Lampe kann mit einem lauten Knall platzen oder ausbrennen, wenn Sie Erschütterungen ausgesetzt, verkratzt oder, wenn Sie heiss ist, angefasst wird. Außerdem kann dies geschehen, wenn sie abgenutzt ist. Beachten Sie, dass die Lampen eine ganz unterschiedliche Lebensdauer habe. Es kann vorkommen, dass einige von ihnen ausbrennen, wenn sie gerade ausgetauscht wurden. Wenn die Lampe platzt, können Glassplitte in das Lampengehäuse fallen und quecksilberhaltige Dämpfe aus den Lüftungsschlitzen des Projektors entweichen.

Über die Entsorgung der Lampe • Dieses Produkt enthält eine Quecksilberlampe; nicht in den Haushaltsabfall werfen. Immer unter Beachtung aller geltenden Vorschriften als Sondermüll entsorgen. Zum Recycling der Lampe siehe www.lamprecycle.or (in den USA). Zur richtigen Entsorgung des Produkts wenden Sie sich an die örtlich zuständige Behörde oder an www.eiae.org (in den USA) oder www.epsc.ca (in Kanada). Für weitere Informationen wenden Sie sich an Ihren Fachhändler.



Den Netzstecker von der Steckdose abziehen.

- Wenn die Lampe zerbricht (Sie hören es an dem lauten Knall), ziehen Sie das Netzkabel und lassen Sie sie durch den Fachhandel austauschen. Die Glassplitter können Teile des Projektors beschädigen oder Verletzungen hervorrufen. Versuchen Sie also nicht, den Projektor zu reinigen und die Lampe selber auszutauschen.
- Wenn die Lampe zerbricht (Sie hören es an dem lauten Knall), lüften Sie den Raum ausgiebig und achten Sie darauf, dass Sie die Dämpfe, die aus den Lüftungsschlitzen entweichen, nicht einatmen und dass sie nicht in Augen oder Mund gelangen.
- Wenn Sie die Lampe austauschen, schalten Sie das Gerät ab und ziehen das Netzkabel. Warten Sie dann mindestens 45 Minuten, damit die Lampe abkühlt. Anderenfalls kann es zu Verbrennungen kommen oder die Lampe kann beim Anfassen zerbrechen.



- Öffnen Sie in solchen Fällen nie das Lampengehäuse. Die Glassplitter können herausfallen. Lassen Sie die Lampe immer durch Ihren Fachhändler austauschen, selbst dann, wenn sie nicht zerbrochen ist.
- Benutzen Sie den Projektor nie, wenn das Lampengehäuse entfernt ist. Beachten Sie, dass nach dem Austausch der Lampe die Schrauben wieder fest angezogen werden. Lose Schrauben können zu Schäden oder zu Verletzungen führen.



- Verwenden Sie nur die angegebenen Lampentypen.
- Ist eine Lampe kurz nachdem Sie ausgetauscht wurde wieder defekt, kann dies an elektrischen Problemen liegen, die nicht direkt mit der Lampe zu tun haben. Setzen Sie sich in so einem Fall mit Ihrem Händler in Verbindung.
- Vorsichtig behandeln: Durch Berührung oder Zerkratzen kann die Birne bei der Verwendung bersten.
- Bei Verwendung der Lampe über längere Zeit besteht die Gefahr, dass sie dunkel wird, nicht leuchtet oder birst. Wenn die Bilder dunkel erscheinen oder der Farbton schlecht ist, ersetzen Sie die Lampe bitte so schnell wie möglich. Verwenden Sie daher nie alte, gebrauchte Lampen.

Richtlinien und Vorschriften

FCC-Warnhinweis

Dieses Gerät entspricht den Bestimmungen von Abschnitt 15 der FCC-Richtlinien. Das Gerät kann nur unter den beiden folgenden Bedingungen betrieben werden: (1) Das Gerät verursacht keine störenden Interferenzen und (2) das Gerät muss alle empfangenen Interferenzen einschließlich Interferenzen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen, akzeptieren.

WARNUNG : Dieses Gerät erzeugt und verwendet Radiowellen, die auch abgestrahlt werden können. Ist es nicht nach den Anweisungen installiert, kann dies zu Störungen der Telekommunikation führen. Es ist jedoch nicht garantiert, dass es bei bestimmten Installationen nicht zu Störungen kommen kann. Treten Störungen des Radio- und Fernsehempfangs auf, was leicht durch An- und Ausschalten des Geräts festgestellt werden kann, versuchen Sie den Fehler durch eine der folgenden Maßnahmen zu beseitigen: - Orientieren und positionieren Sie die Empfangsantenne neu.

- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Gerät und Empfänger.

- Schließen Sie das Gerät an einen anderen Stromkreis als das Gerät, das gestört wird, an.

- Fragen Sie Ihren Händler oder einen Radio- und Fernsehtechniker um Hilfe.

BENUTZERHINWEISE: Einige Verbindungen müssen mit vorgefertigten, abgeschirmten Kabeln vorgenommen werden. Verwenden Sie nur die beiliegenden Kabel oder Kabel, welche die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen. Sind Kabel nur an einer Seite vorgefertigt und abgeschirmt, muss diese Seite mit dem Projektor verbunden werden.

Garantie und Kundendienst

Wenn es nicht zu Erscheinungen während des Betriebs kommt, wie Sie in ersten Kapitel unter WARNUNG beschrieben wurden, schauen Sie zuerst, wenn ein Problem auftritt, in das Kapitel "Fehlersuche" des "Benutzerhandbuch", und führen die dort beschriebenen Tests durch.

Lassen sich die Probleme so nicht beseitigen, nehmen Sie mit Ihrem Händler Kontakt auf. Hier erfahren Sie auch, ob es sich bei dem Schaden um einen Garantiefall handelt.



Einleitung	3	Menü EINGB	39
Merkmale	3	PROGRESSIV, VIDEO NR, FARBNORM, COMPONENT,	
Kontrollieren des Lieferumfangs	3	VIDEOFORMAT, HDMI-RORMAT, HDMI-BEREICH,	
Teilebezeichnungen	4	COMPUTER-EINGANG, FRAME LOCK, AUFLÖSUNG	
Einrichten	7	Menü SETUP	43
Anordnung	7	AUTO KEYSTONE,  KEYSTONE,  KEYSTONE,	
Anschließen der Geräte	10	PERF. ANPASSG., AUTO-ÖKOMODUS,	
Stromversorgung anschließen	15	ÖKO-MODUS, SPIEGEL, STANDBY-MOD.,	
Verwendung des Sicherungsstabs und Schlitzes	15	MONITOR-AUSGANG	
Fernbedienung	16	Menü AUDIO	46
Einsetzen von Batterien	16	LAUTST., LAUTSPRECHER, AUDIOQUELLE,	
Über das Fernbedienungssignal	16	HDMI AUDIO, MIK PEGEL, MIK LAUTSTÄRKE	
Ändern der Frequenz des		Menü BILDSCHIRM	48
Fernbedienungssignals	17	SPRACHE, MENÜ-POS., BLANK, START, Mein Bild,	
Verwendung als einfache PC-Maus und Tastatur	17	Mein Bild Sperre, MELDUNG, QUELLEN NAME,	
Gerät ein/aus	18	SCHABLONE, G.U. (GESCHL. UNTERTITEL)	
Einschalten des Geräts	18	Menü OPT.	54
Ausschalten des Geräts	18	AUTOM. SUCHE, AUTO KEYSTONE, DIREKTSTROM AN,	
Betrieb	19	AUTOMATIK AUS, USB TYPE B, LAMPENZEIT,	
Einstellen der Lautstärke	19	FILTER-TIMER, MEINE TASTE, MEINE QUELLE, SERVICE	
Kurzzeitiges Stummschalten des Klangs	19	Menü NETZWERK	64
Ein Eingangssignal wählen	19	SETUP, PROJEKTOR NAME, MEIN BILD, AMX D.D.,	
Suchen eines Eingangssignals	21	PRÄSENT., INFORMAT., SERVICE	
Wahl eines Seitenverhältnisses	21	Menü SICHERHEIT	71
Ausrichten des Projektors über die Einstellfüße	22	SICH. PASSWORT ÄNDERUNG,	
Einstellen des Objektivs	23	Mein Bild PASSWORT, PIN SPERRE,	
Automatische Einstellung anwenden	24	BEWEGUNGSDETektor, MEIN TEXT PASSWORT,	
Einstellung der Position	24	MEIN TEXT ANZEIGEN, MEIN TEXT SCHREIBEN	
Korrektur von Verzerrungen	25	ANZEIGE SICHERHEIT, STAPELSPERRE	
Verwenden der Vergrößerungsfunktion	27	Präsentations-Tools	77
Kurzzeitiges Einfrieren des Bildschirms	28	Präsentation OHNE PC	77
Kurzzeitiges Anzeigen des Leerbildschirms	28	Miniaturbildmodus, Vollbildmodus,	
Verwendung der Menüfunktion	29	Diashowmodus, Playliste	
EINF. MENÜ	31	USB-Display	86
BILDFORMAT, AUTO KEYSTONE,  KEYSTONE,		Kontextmenü, Schwebendes Menü,	
 KEYSTONE, PERF. ANPASSG.,		Fenster Optionen	
BILD-MODUS, ÖKO-MODUS, SPIEGEL, RÜCKST,		Wartung	89
FILTER-TIMER, SPRACHE, FORTGESCHRITT, VERLASSEN		Lampe austauschen	89
Menü BILD	33	Luftfilter reinigen und ersetzen	91
HELLIGKEIT, KONTRAST, GAMMA, FARB-TEMP., FARBE,		Austausch der internen Uhr batterie	93
F-TON, SCHÄRFE, AKTI. BLENDE, EINST-SPEICH.		Sonstige Pflege	94
Menü ABBILDUNG	36	Fehlersuche	95
BILDFORMAT, OVER SCAN, V-POSIT, H-POSIT,		Verwandte Meldungen	95
H-PHASE, H-GR., AUTOM. EINST. AUSFÜHR.		Informationen zu den Anzeigelampen	97
		Projektor ausschalten	98
		Alle Einstellungen zurücksetzen	98
		Nicht auf Gerätefehler hinweisende Anzeichen	99
		Technische Daten	103

Einleitung

Merkmale

Der Projektor bietet vielseitige Einsatzmöglichkeiten durch die folgenden Merkmale.

- ✓ Dieser Projektor hat eine Reihe verschiedener E/A-Anschlüsse, die fast alle denkbaren Einsatzmöglichkeiten im Geschäftsleben abdecken. Der **HDMI**-Anschluss unterstützt verschiedene Bildgeräte, die digitale Schnittstellen haben, um schärfere Bilder auf den Bildschirm zu bekommen.
- ✓ Dieser Projektor verfügt über einen 1,7-fachen optischen Zoom. Die horizontale und vertikale manuelle Objektiv Anpassung gewährleistet eine flexible Installation.
- ✓ Wenn Sie ein USB-Speichermedium wie z. B. einen USB-Stick an den **USB TYPE A**-Anschluss anschließen und den Anschluss als Eingangsquelle auswählen, können Sie die auf dem Gerät gespeicherten Bilder betrachten.
- ✓ Der Projektor kann über eine LAN-Verbindung gesteuert und überwacht werden.
- ✓ Der integrierte 16 W Lautsprecher sorgt ohne Zuhilfenahme externer Lautsprecher für genügend Klangvolumen in großen Räumen, wie z. B. Klassenzimmern.

Kontrollieren des Lieferumfangs

Bitte lesen Sie **Lieferumfang** in der **Bedienungsanleitung (Kurzform)**, die gedruckt beiliegt. Ihr Projektor sollte mit den dort gezeigten Teilen geliefert worden sein. Falls Artikel fehlen, wenden Sie sich bitte sofort an Ihren Fachhändler.

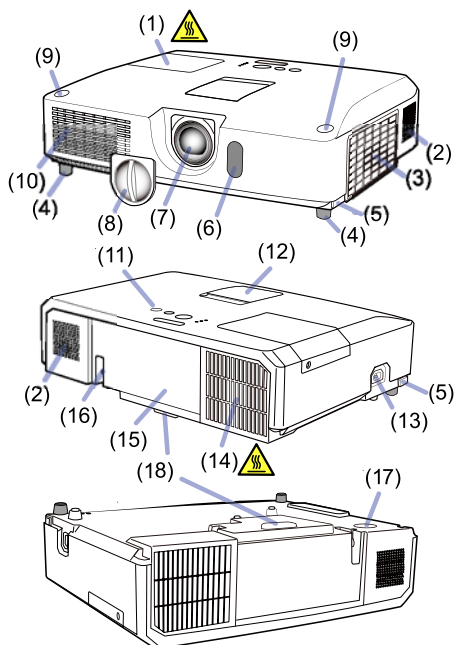
HINWEIS • Bewahren Sie das Originalverpackungsmaterial für späteren Transport auf. Beim Transport des Projektors verwenden Sie immer das originale Verpackungsmaterial. Seien Sie besonders beim Objektiv vorsichtig.

- Vom Projektor kann ein Klappergeräusch zu hören sein, wenn er geneigt, bewegt oder geschüttelt wird. Das Geräusch wird durch die sich bewegende Luftstrom-Regelklappe im Projektor erzeugt. Dies sollte nicht als Störung oder Fehlfunktion ausgelegt werden.

Teilebezeichnungen

Projektor

- (1) Lampenabdeckung (📖89)
Die Lampeneinheit ist im Inneren.
- (2) Lautsprecher (x2) (📖19, 46)
- (3) Filterabdeckung (📖91)
Der Luftfilter und die
Lüftungseinlassöffnung sind im Inneren.
- (4) Nivellierfüße (x2) (📖22)
- (5) Nivellierknöpfe (x2) (📖22)
- (6) Fernbedienungssensoren (📖16)
- (7) Objektiv (📖94)
- (8) Objektivdeckel
- (9) Einsatzkappen
- (10) Einlassluftöffnungen
- (11) Bedienfeld (📖5)
- (12) Abdeckung Objektivesteller (📖5)
Die Einsteller für das Objektiv
befinden sich unter der Abdeckung.
- (13) **AC IN** (Netzanschluss) (📖15)
- (14) Abluftöffnung
- (15) Geräterückseite (📖5)
- (16) Sicherungsstab (📖15)
- (17) Batteriefachdeckel (📖93)
Die Batterie der integrierten Uhr
befindet sich im Gerät.
- (18) Aufsatz



⚠️ WARNUNG ► Öffnen oder entfernen Sie keine Teile des Produkts, wenn dies in den Anleitungen nicht ausdrücklich angewiesen wird.

► Setzen Sie den Projektor nur in stabilen Umgebungen ein.

► Setzen Sie das Produkt weder Erschütterungen noch Druckeinwirkung aus.

► Blicken Sie bei eingeschalteter Lampe nicht in das Objektiv oder durch die Öffnungen am Projektor.

► Halten Sie die Einsatzkappen von Kindern und Haustieren fern. Achten Sie darauf, dass sie die Kappen nicht verschlucken. Falls es verschluckt wird, wenden Sie sich zwecks einer Notbehandlung sofort an einen Arzt.

⚠️ VORSICHT ► Berühren Sie nicht während des Betriebs oder kurz danach die Umgebung von Lampenabdeckung und Abluftöffnungen; diese Bereiche sind sehr heiß.

► Bringen Sie ausschließlich die Objektivabdeckung dieses Projektors auf dem Objektiv an. Anderenfalls könnte das Objektiv beschädigt werden und z. B. schmelzen.

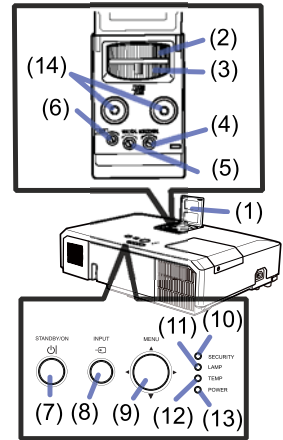


(Fortsetzung nächste Seite)

Teilebezeichnungen (Fortsetzung)

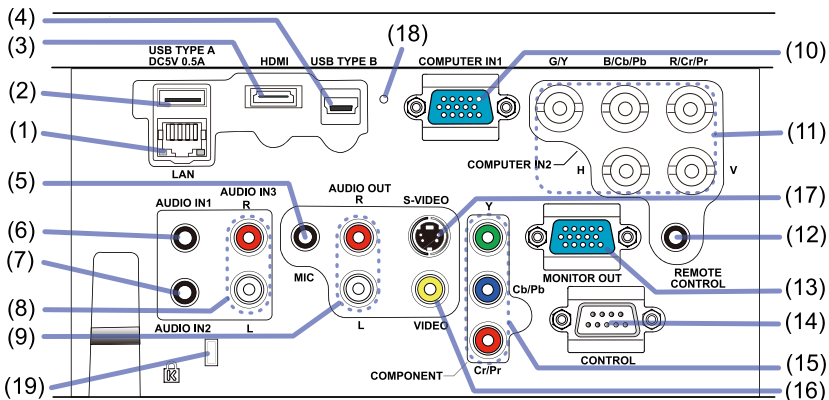
Bedienfeld und Objektivinsteller

- (1) Abdeckung Objektivinsteller
- (2) **FOCUS**-ring (📖23)
- (3) **ZOOM**-ring (📖23)
- (4) **HORIZONTAL** Einsteller (horizontal) (📖23)
- (5) **VERTICAL** Einsteller (vertikal) (📖23)
- (6) **LOCK** (horizontale Sperre der Objektivposition) (📖23)
- (7) Taste **STANDBY/ON** (📖18)
- (8) Taste **INPUT** (📖19)
- (9) Taste **MENU** (📖29)
- (10) Anzeige **SECURITY** (📖76)
- (11) Anzeige **LAMP** (📖97)
- (12) Anzeige **TEMP** (📖97)
- (13) Anzeige **POWER** (📖97)
- (14) Einsatzkappenaufbewahrung



Geräterückseite (📖10~14)

- (1) **LAN** Anschluss
- (2) **USB TYPE A** Anschluss
- (3) **HDMI** Anschluss
- (4) **USB TYPE B** Anschluss
- (5) **MIC** Anschluss (📖14)
- (6) **AUDIO IN1** Anschluss
- (7) **AUDIO IN2** Anschluss
- (8) **AUDIO IN3 (L, R)** Anschlüsse
- (9) **AUDIO OUT (L, R)** Anschlüsse
- (10) **COMPUTER IN1** Anschluss
- (11) **COMPUTER IN2** Anschlüsse (📖15)
(G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr, H, V)
- (12) **REMOTE CONTROL** Anschluss
- (13) **MONITOR OUT** Anschluss
- (14) **CONTROL** Anschluss
- (15) **COMPONENT** Anschlüsse (Y,Cb/Pb, Cr/Pr)
- (16) **VIDEO** Anschluss
- (17) **S-VIDEO** Anschlüsse
- (18) Hauptschalter (📖98)
- (19) Kensington-Schlitz (📖15)

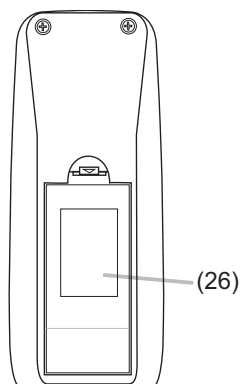
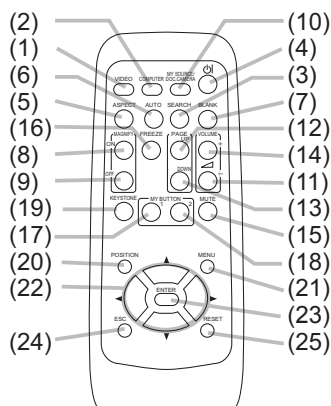


(Fortsetzung nächste Seite)

Teilebezeichnungen (Fortsetzung)


Fernbedienung

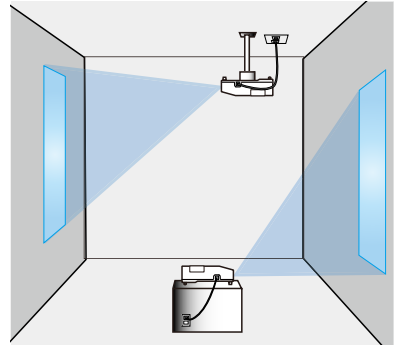
- (1) Taste **VIDEO** (📖20)
- (2) Taste **COMPUTER** (📖20)
- (3) Taste **SEARCH** (📖21)
- (4) Taste **STANDBY/ON** (📖18)
- (5) Taste **ASPECT** (📖21)
- (6) Taste **AUTO** (📖24)
- (7) Taste **BLANK** (📖28)
- (8) Taste **MAGNIFY - ON** (📖27)
- (9) Taste **MAGNIFY - OFF** (📖27)
- (10) Taste **MY SOURCE/DOC.CAMERA**
(📖20, 58)
- (11) Taste **VOLUME -** (📖19)
- (12) Taste **PAGE UP** (📖17)
- (13) Taste **PAGE DOWN** (📖17)
- (14) Taste **VOLUME +** (📖19)
- (15) Taste **MUTE** (📖19)
- (16) Taste **FREEZE** (📖28)
- (17) Taste **MY BUTTON - 1** (📖57)
- (18) Taste **MY BUTTON - 2** (📖57)
- (19) Taste **KEYSTONE** (📖25)
- (20) Taste **POSITION** (📖24, 30)
- (21) Taste **MENU** (📖29)
- (22) Cursortasten **▲/▼/◀/▶** (📖29)
- (23) Taste **ENTER** (📖29)
- (24) Taste **ESC** (📖30)
- (25) Taste **RESET** (📖30)
- (26) Batteriefachdeckel (📖16)



Rückseite der Fernbedienung

Einrichten

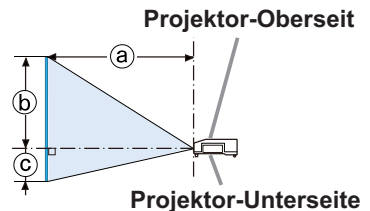
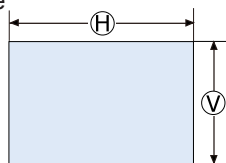
Stellen Sie den Projektor entsprechend der Umgebung und dem Verwendungszweck auf. Bei einer speziellen Installation, beispielsweise Deckenmontage, sind unter Umständen zur vorschriftsmäßigen Befestigung spezielle Zubehörteile ( **Technische Daten** in der **Bedienungsanleitung (Kurzform)**) und Arbeiten nötig. Lassen Sie sich vor der Installation von Ihrem Fachhändler beraten.



Anordnung

Siehe nachstehende Tabellen **T-1** und **T-2** zur Bestimmung von Bildschirmgröße und Projektionsabstand. Die in der Tabelle enthaltenen Werte beziehen sich auf ein Bildschirmbild mit maximaler Größe.

- (H) × (V) : Projektionsflächengröße
 (a) : Projektionsabstand
 (vom Ende des Projektors)
 (b), (c) : Projektionsflächenhöhe



T-1: CP-X4021N, CP-X5021N

(1024X768) (±10%)

Bildschirmtyp	4:3										16:9									
	Projektionsflächengröße		Projektionsabstand				Projektionsflächenhöhe				Projektionsflächengröße		Projektionsabstand				Projektionsflächenhöhe			
	(H)	(V)	(a) min.	(a) max.	(b)	(c)	(H)	(V)	(a) min.	(a) max.	(b)	(c)	(a) min.	(a) max.	(b)	(c)	(a) min.	(a) max.	(b)	(c)
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	m	inch	cm	inch
30	0,6	0,5	0,9	34	1,5	57	46	18	0	0	0,7	0,4	0,9	37	1,6	63	44	17	6	2
40	0,8	0,6	1,2	46	2,0	77	61	24	0	0	0,9	0,5	1,3	50	2,1	84	58	23	8	3
50	1,0	0,8	1,5	58	2,5	97	76	30	0	0	1,1	0,6	1,6	63	2,7	106	73	29	10	4
60	1,2	0,9	1,8	70	3,0	117	91	36	0	0	1,3	0,7	1,9	76	3,2	128	87	34	12	5
70	1,4	1,1	2,1	82	3,5	137	107	42	0	0	1,5	0,9	2,3	90	3,8	150	102	40	15	6
80	1,6	1,2	2,4	94	4,0	157	122	48	0	0	1,8	1,0	2,6	103	4,3	171	116	46	17	7
90	1,8	1,4	2,7	106	4,5	177	137	54	0	0	2,0	1,1	2,9	116	4,9	193	131	51	19	7
100	2,0	1,5	3,0	118	5,0	197	152	60	0	0	2,2	1,2	3,3	129	5,5	215	145	57	21	8
120	2,4	1,8	3,6	142	6,0	237	183	72	0	0	2,7	1,5	3,9	155	6,6	258	174	69	25	10
150	3,0	2,3	4,5	179	7,5	297	229	90	0	0	3,3	1,9	5,0	195	8,2	323	218	86	31	12
200	4,1	3,0	6,1	239	10,1	396	305	120	0	0	4,4	2,5	6,6	261	11,0	432	291	114	42	16
250	5,1	3,8	7,6	300	12,6	496	381	150	0	0	5,5	3,1	8,3	327	13,7	541	363	143	52	20
300	6,1	4,6	9,1	360	15,1	596	457	180	0	0	6,6	3,7	10,0	393	16,5	650	436	172	62	25

Anordnung (Fortsetzung)

T-2: CP-WX4021N

(1280X800) (±10%)

Bildschirmtyp	16:10										4:3															
	Projektionsflächengröße		Projektionsabstand				Projektionsflächenhöhe				Projektionsflächengröße		Projektionsabstand				Projektionsflächenhöhe									
			(H)		(V)		(a) min.		(a) max.				(b)		(c)		(H)		(V)		(a) min.		(a) max.		(b)	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	cm	inch	cm	inch	cm	inch
30	0,6	0,4	0,9	36	1,5	61	44	17	4	2	0,6	0,5	1,0	41	1,8	69	51	20	6	2						
40	0,9	0,5	1,2	49	2,1	82	59	23	5	2	0,8	0,6	1,4	55	2,4	93	69	27	8	3						
50	1,1	0,7	1,6	61	2,6	103	74	29	7	3	1,0	0,8	1,8	70	3,0	117	86	34	10	4						
60	1,3	0,8	1,9	74	3,2	124	89	35	8	3	1,2	0,9	2,1	84	3,6	141	103	41	11	5						
70	1,5	0,9	2,2	87	3,7	145	104	41	9	4	1,4	1,1	2,5	99	4,2	165	120	47	13	5						
80	1,7	1,1	2,5	100	4,3	167	118	47	11	4	1,6	1,2	2,9	113	4,8	189	137	54	15	6						
90	1,9	1,2	2,9	113	4,8	188	133	52	12	5	1,8	1,4	3,3	128	5,4	213	154	61	17	7						
100	2,2	1,3	3,2	126	5,3	209	148	58	13	5	2,0	1,5	3,6	142	6,0	237	171	68	19	8						
120	2,6	1,6	3,8	151	6,4	251	178	70	16	6	2,4	1,8	4,4	172	7,2	285	206	81	23	9						
150	3,2	2,0	4,8	190	8,0	315	222	87	20	8	3,0	2,3	5,5	215	9,1	357	257	101	29	11						
200	4,3	2,7	6,4	254	10,7	421	296	117	27	11	4,1	3,0	7,3	288	12,1	476	343	135	38	15						
250	5,4	3,4	8,1	318	13,4	526	370	146	34	13	5,1	3,8	9,2	360	15,1	596	429	169	48	19						
300	6,5	4,0	9,7	382	16,1	632	444	175	40	16	6,1	4,6	11,0	433	18,2	716	514	203	57	23						

⚠️ WARNUNG ► Installieren Sie den Projektor an einem Standort, an dem Sie einfachen Zugang zu einer Steckdose haben. Sollte ein ungewöhnliches Betriebsverhalten oder Problem auftreten, ziehen Sie sofort den Netzstecker. Anderenfalls besteht das Risiko eines Feuers oder elektrischen Schlags.

► Setzen Sie den Projektor nur in stabilen Umgebungen ein. Wenn der Projektor herunterfällt oder umstürzt, kann es zu Verletzungen oder Sachschäden am Projektor selbst bzw. dem näheren Umfeld kommen. Verwendung eines beschädigten Projektors kann zu Bränden und/oder elektrischen Schlägen führen.

- Stellen Sie den Projektor nicht an instabile Standorte, wie geneigte Flächen, vibrationsgefährdete Orten, auf wackelige Tische und Wagen oder auf Flächen, die kleiner sind als der Projektor selbst.
- Den Projektor nicht mit der Seite/Vorderseite/Rückseite nach oben aufstellen.
- Bringen Sie nichts am Projektor an bzw. legen Sie nichts auf dem Projektor ab, sofern nicht anderweitig in der Bedienungsanleitung beschrieben.
- Benutzen Sie ausschließlich das vom Hersteller spezifizierte Montagezubehör. Lesen Sie die mit den Befestigungsteilen gelieferte Anleitung und bewahren Sie sie gut auf.
- Für Spezialinstallationen, wie z. B. die Anbringung an der Decke, lassen Sie sich bitte zuvor von Ihrem Händler beraten.

(Fortsetzung nächste Seite)

Anordnung (Fortsetzung)

⚠️ WARNUNG ▶ Installieren Sie den Projektor nicht in der Nähe von thermisch leitenden oder entflammbaren Gegenständen. Solche Gegenstände könnten bei Erwärmung durch den Projektor entflammen und einen Brand auslösen.

- Stellen Sie den Projektor nicht auf einen Metalluntergrund.

▶ Stellen Sie den Projektor nicht an Orten auf, an denen Öle wie z.B. Speise- oder Maschinenöl verwendet werden. Öl kann dem Gerät schaden und Fehlfunktionen oder das Herabfallen des Geräts aus seiner Befestigung zur Folge haben.

▶ Stellen Sie den Projektor nicht an einem Ort auf, wo er nass werden kann. Falls der Projektor nass wird oder Flüssigkeiten in den Projektor geraten, besteht die Gefahr von Bränden, elektrischen Schlägen und Fehlfunktionen des Projektors.

- Stellen Sie den Projektor nicht in die Nähe von Wasser, wie z. B. ins Badezimmer, in die Küche oder in die Nähe eines Pools.
- Stellen Sie den Projektor nicht ins Freie oder in Fensternähe.
- Es dürfen keine Gegenstände, die Flüssigkeiten enthalten, in die Nähe des Projektors gestellt werden.

⚠️ VORSICHT ▶ Stellen Sie den Projektor an einem kühlen Ort auf und achten Sie auf ausreichende Lüftung. Liegt eine Fehlfunktion vor oder ist die Temperatur im Inneren des Projektors zu hoch, schaltet sich der Projektor automatisch aus.

Verwendung eines beschädigten Projektors kann zu Bränden und/oder elektrischen Schlägen führen.

- Den Projektor nicht im direkten Sonnenlicht oder in der Nähe heißer Gegenstände wie Heizkörpern aufstellen.
- Lassen Sie einen Abstand von 30 cm oder mehr von den Seiten des Projektors zu anderen Gegenständen wie Wänden.
- Stellen Sie den Projektor nicht auf einem Teppich, Kissen oder Bettzeug auf.
- Die Lüftungsöffnungen des Projektors dürfen nicht verstopft, blockiert oder anderweitig verdeckt werden. Stellen Sie in der Nähe der Lüftungseinlassöffnungen des Projektors keine Gegenstände ab, die eingesogen werden oder die Lüftungsöffnungen blockieren könnten.
- Stellen Sie den Projektor nicht an Standorte, die einem Magnetfeld ausgesetzt sind. Dies könnte zu Fehlfunktionen der Kühlventilatoren im Inneren des Projektors führen.

▶ Rauchige, feuchte oder staubige Orte bei der Aufstellung des Projektors vermeiden. Aufstellung des Projektors an solchen Orten kann zu Bränden, elektrischen Schlägen und/oder Fehlfunktionen am Projektor führen.

- Stellen Sie den Projektor nicht in die Nähe von Luftbefeuchtern. Das gilt insbesondere für Ultraschallluftbefeuchter, die im Leitungswasser enthaltenes Chlor und Mineralien atomisieren. Diese könnten sich im Projektor absetzen und zur Verschlechterung der Bildqualität oder anderen Problemen führen.
- Stellen Sie den Projektor nicht in einen Raucherbereich, eine Küche, einen Flur oder in Fensternähe.

ZUR BEACHTUNG • Der Projektor muss so positioniert werden, dass nicht Licht direkt auf den Fernbedienungssensor des Projektors fällt.

- Stellen Sie das Produkt nicht in einem Ort auf, wo es den Rundfunkempfang stören kann.
- Halten Sie wärmeempfindliche Gegenstände vom Projektor fern. Anderenfalls könnten sie durch die vom Projektor abgegebene Wärme beschädigt werden.

Anschließen der Geräte

Vergewissern Sie sich vor dem Anschluss des Projektors an ein Gerät in der Bedienungsanleitung des Geräts, ob dieses für den Anschluss an den Projektor geeignet ist und legen Sie das dem Gerätesignal entsprechende erforderliche Zubehör wie Kabel bereit. Sollte das für den Abschluss benötigte Zubehör nicht zum Lieferumfang des Projektors gehören oder beschädigt worden sein, wenden Sie sich an Ihren Fachhändler. Vergewissern Sie sich zunächst, dass der Projektor und das andere Gerät ausgeschaltet sind, und stellen Sie dann die Verbindung den folgenden Anweisungen gemäß her. Richten Sie sich nach den Abbildungen auf den folgenden Seiten.

Lesen Sie sich unbedingt die **Bedienungsanleitung - Netzwerkbetrieb** durch, bevor Sie den Projektor an ein Netzwerksystem anschließen.

⚠ WARNUNG ► Verwenden Sie ausschließlich das vorgesehene Zubehör. Anderenfalls kann es zu einem Feuer oder der Beschädigung des Geräts bzw. des Projektors kommen.

- Verwenden Sie nur die angegebene Zubehör oder vom Hersteller des Projektors empfohlen. Es können für den Anschluss auch bestimmte Vorschriften gelten.
- Projektor und Zubehör dürfen nicht auseinander gebaut oder modifiziert werden.
- Verwenden Sie niemals beschädigtes Zubehör. Achten Sie darauf, das Zubehör nicht zu beschädigen. Route die Leitungen so, dass niemand auf sie tritt und sie nicht irgendwo eingeklemmt werden.

⚠ VORSICHT ► Bei einer Leitungen, die nur an einem Ende einen Ferritkern hat, schließen Sie das Ende mit dem Kern an den Projektor an. Dies kann nach den EMB-Vorschriften erforderlich sein.

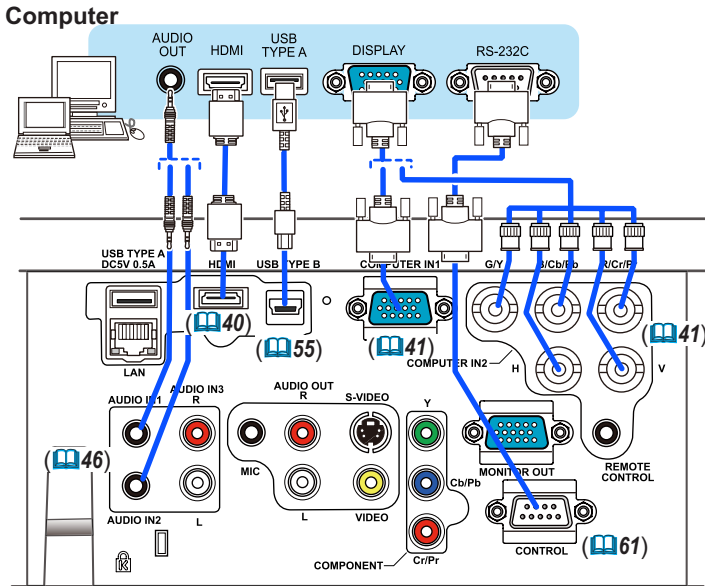
HINWEIS • Schalten Sie den Projektor nicht ein oder aus, während er mit einem in Betrieb befindlichen Gerät verbunden ist, es sei denn, dies entspricht einer Anweisung in der Bedienungsanleitung des Geräts. Anderenfalls kann es zu Fehlfunktionen des Geräts oder des Projektors kommen.

- Die Funktion einiger Eingangsanschlüsse kann entsprechend Ihrer Benutzeranforderungen eingestellt werden. Lesen Sie auf der Seite nach, die in der nachfolgenden Darstellung neben jedem Anschluss angegeben ist.
- Achten Sie darauf, einen Stecker nicht versehentlich mit dem falschen Anschluss zu verbinden. Anderenfalls kann es zu Fehlfunktionen des Geräts oder des Projektors kommen.
- Stellen Sie beim Anschließen sicher, dass die Form des Leitungssteckers zur betreffenden Buchse passt.
- Stellen Sie immer sicher, dass die Schrauben bei Schraubsicherungssteckern festgezogen werden.
- Verwenden Sie Leitungen mit geraden Steckern (keine L-förmigen), da die Eingangsanschlüsse des Projektors nicht eingelassen sind.

Informationen zur Plug & Play-Funktionalität

- Plug-and-Play ist eine Funktion des Betriebssystems des Computers und dessen Peripheriegeräten (u.a. Display-Geräten). Dieser Projektor ist mit VESA DDC 2B kompatibel. Plug-and-Play kann durch Anschließen dieses Projektors an einem Computer erzielt werden, der mit VESA DDC (Displaydatenkanal) kompatibel ist.
- Diese Funktion können Sie benutzen, wenn Sie eine Computerleitung den Anschluss **COMPUTER IN1** (DDC 2B-kompatibel) anschließen. Plug-and-Play funktioniert vielleicht nicht richtig, wenn Sie einen anderen Anschlusstyp versuchen.
- Bitte verwenden Sie Standard-Treiber in Ihrem Computer, da dieser Projektor ein Plug-and-Play-Monitor ist.

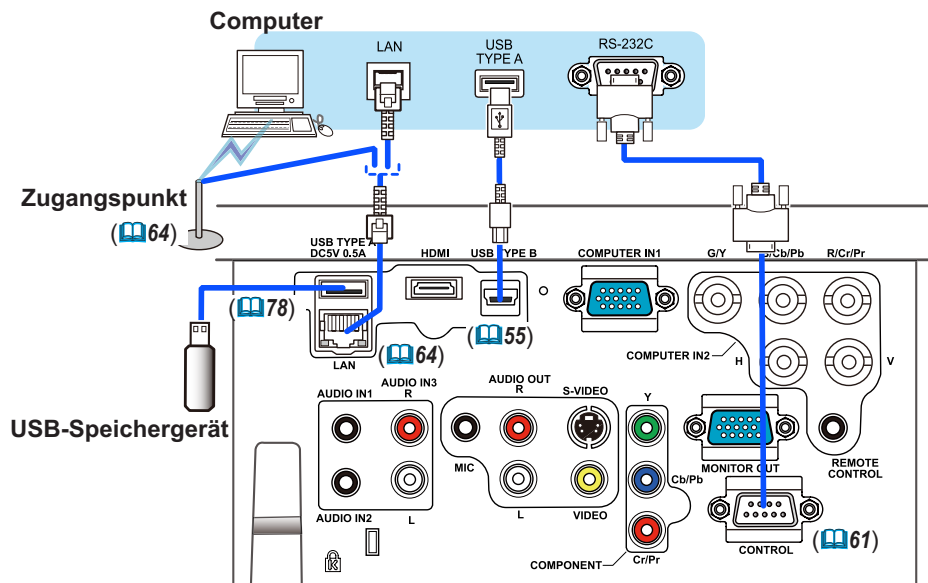
Anschließen der Geräte (Fortsetzung)



HINWEIS • Vergewissern Sie sich vor dem Anschluss des Projektors an einen Computer in der Bedienungsanleitung des Computers, dass der an den Projektor ausgegebene Signalpegel sowie die Synchronisierungsmethoden und Bildschirmauflösung mit dem Projektor kompatibel sind.

- Manche Signale benötigen einen Adapter zur Eingabe in diesen Projektor.
- Manche Computer haben mehrfache Anzeigemodi, die Signale enthalten können, welche nicht von diesem Projektor unterstützt werden.
- Obwohl der Projektor Signale mit einer Auflösung von bis zu UXGA (1600x1200) anzeigen kann, wird das Signal vor der Anzeige in die Panelauflösung des Projektors umgewandelt. Die beste Displayleistung wird erzielt, wenn die Auflösungen von Eingangssignal und Projektorpanel identisch sind.
- Wenn Sie diesen Projektor an ein Notebook anschließen, muss die Anzeige an einen externen Monitor ausgegeben bzw. gleichzeitig an das interne Display und einen externen Monitor ausgegeben werden. Informationen zur Einstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung des Computers.
- Abhängig vom Eingangssignal nimmt die automatische Einstellfunktion dieses Projektors möglicherweise einige Zeit in Anspruch bzw. funktioniert nicht ordnungsgemäß.
- Es ist zu beachten, dass ein Synchronisationssignal mit Composite-Synchronisation oder Sync-on-Green die automatische Einstellfunktion dieses Projektors beeinträchtigen kann (41).
- Wenn die automatische Einstellfunktion nicht ordnungsgemäß funktioniert, ist der Dialog zur Einstellung der Bildschirmauflösung möglicherweise nicht lesbar. Verwenden Sie in diesem Fall ein externes Anzeigegerät. So ist die Anzeige des Dialogs eventuell möglich und Sie können die entsprechende Bildschirmauflöseinstellung vornehmen.

Anschließen der Geräte (Fortsetzung)



⚠ VORSICHT ► Holen Sie unbedingt die Zustimmung des Netzwerkadministrators ein, bevor Sie den Projektor an ein Netzwerk anschließen.

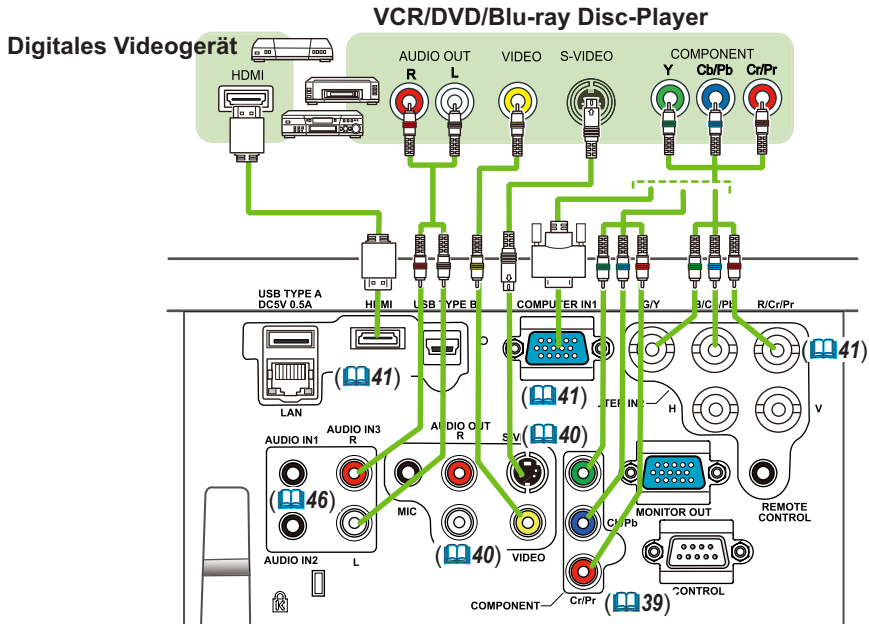
► Schließen Sie den **LAN**-Anschluss nicht an ein Netzwerk mit zu hoher Spannung an.

► Verwenden Sie unbedingt die Funktion **USB ENTFERNEN** auf dem Miniaturbildschirm zur Sicherung Ihrer Daten, bevor Sie das USB-Speichermedium aus dem Projektoranschluss entfernen. (80)

HINWEIS • Wenn ein übergroßes USB-Speichermedium beim Anschluss den **LAN**-Anschluss blockieren würde, schließen Sie das USB-Speichermedium über ein USB-Verlängerungskabel an.

(Fortsetzung nächste Seite)

Anschließen der Geräte (Fortsetzung)

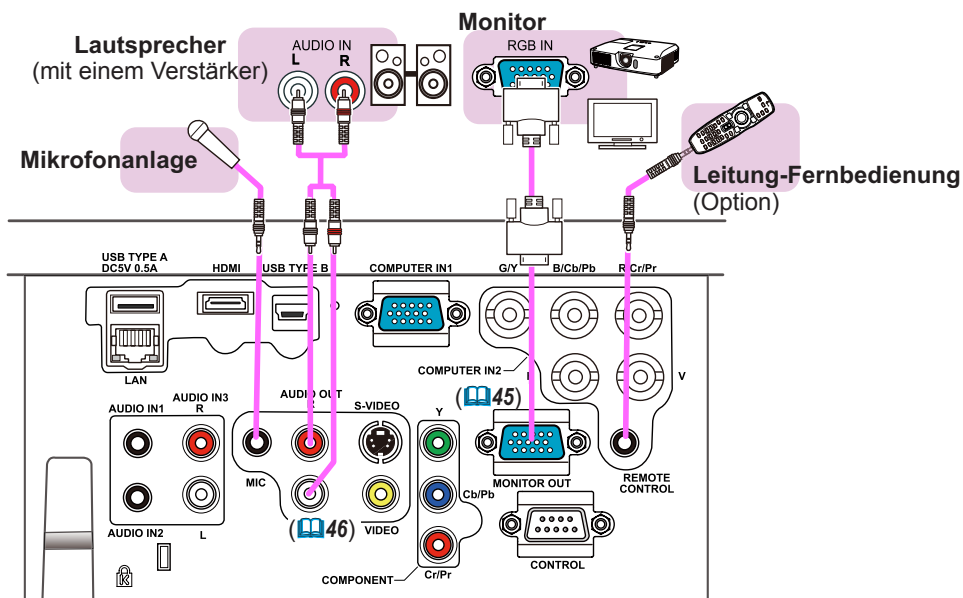


HINWEIS • Der HDMI-Port dieses Modells ist kompatibel mit HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) und kann daher das Videosignal von mit HDCP-kompatiblen DVD-Playern usw. anzeigen.

- HDMI unterstützt die folgenden Videosignale:
480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60
- Dieser Projektor kann an andere Geräte mit einem HDMI-Anschluss angeschlossen werden, aber mit manchen Geräten funktioniert der Projektor nicht richtig und die Video.
- Verwenden Sie nur ein mit einem HDMI-Logo gekennzeichnetes HDMI-Leitung.
- Wird der Projektor an ein Gerät mit einem DVI-Anschluss angeschlossen, so verwenden Sie eine DVI-an-HDMI-Leitung für den Anschluss an den HDMI-Eingang.

(Fortsetzung nächste Seite)

Anschließen der Geräte (Fortsetzung)



HINWEIS • Falls laute Rückkopplungen über den Lautsprecher hörbar werden, stellen Sie das Mikrofon weiter entfernt vom Lautsprecher auf.
• Dieser Projektor bietet keine im Mikrofonanschluss integrierte Stromversorgung.

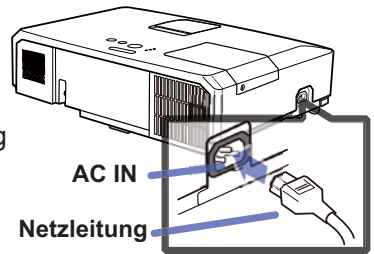
Mikrofon-Funktion

• Sie können ein dynamisches Mikrofon mit 3,5-mm-Ministecker an den **MIC**-Anschluss anschließen. In diesem Fall wird der Ton des Mikrofons durch den eingebauten Lautsprecher ausgegeben, selbst wenn gleichzeitig die Tonausgabe über den Projektor erfolgt. Von Geräten wie drahtlosen Mikrofonen ist die Eingabe eines Linienpegelsignals über den **MIC**-Anschluss möglich. Wählen Sie bei der Eingabe des Linienpegelsignals über den **MIC**-Anschluss **HOCH** in der Option **MIK PEGEL** des **AUDIO**-Menüs. Im normalen Modus kann die Mikrofonlautstärke über das Menü separat von der Lautstärke des Projektors angepasst werden. (46, 47) Im Standby-Modus kann die Mikrofonlautstärke mit den **VOLUME +/-** -Tasten der Fernbedienung angepasst werden, synchron zur Lautstärke des Projektors. (19) Die Mikrofonlautstärke kann auch angepasst werden, wenn der Ton des Projektors über die Funktion **AUDIOQUELLE** (46) stumm geschaltet wurde. In beiden Modi (Standby-Modus oder normal) funktioniert die **MUTE**-Taste der Fernbedienung für den Ton des Mikrofons und des Projektors. (19)

• Dieser Projektor bietet keine im Mikrofonanschluss integrierte Stromversorgung.

Stromversorgung anschließen

1. Schließen Sie die Netzleitung an den **AC IN** (Netzanschluss) des Projektors an.
2. Stecken Sie den Stecker der Netzleitung in die Steckdose. Nachdem die Stromversorgung einige Sekunden lang anliegt, leuchtet die **POWER**-Anzeige konstant orangefarben auf.



Bitte denken Sie daran, dass bei aktivierter **DIREKTSTROM AN-Funktion** (54), der Anschluss der Stromversorgung zum Einschalten des Projektors führt.

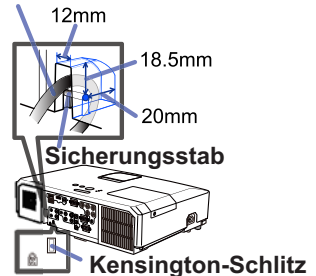
⚠ WARNUNG ► Seien Sie besonders vorsichtig, wenn Sie die Netzleitung anschließen. Ist die Stromversorgung nicht korrekt angeschlossen, so besteht Brand- und/oder Stromschlaggefahr.

- Verwenden Sie lediglich die im Lieferumfang des Projektors enthaltene Netzleitung. Nehmen Sie im Fall einer Beschädigung Kontakt mit Ihrem Händler auf.
- Schließen Sie die Netzleitung nur an eine Steckdose an, für deren Spannung es geeignet ist. Die Steckdose sollte sich in der Nähe des Projektors befinden und leicht zugänglich sein. Die Netzleitung zur vollständigen Trennung von der Stromversorgung abziehen.
- Modifizieren Sie nie die Netzleitung.

Verwendung des Sicherungsstabs und Schlitzes

Eine im Handel erhältliche Diebstahlschutzkette oder ein Draht kann am Sicherungsstab des Projektors angebracht werden. Orientieren Sie sich bei der Wahl einer Diebstahlschutzkette oder eines Drahts an der Abbildung. Außerdem hat dieses Produkt einen Sicherheitsschlitz für die Kensington-Sperre. Einzelheiten siehe Anleitung der Sicherheitsvorrichtung.

**Diebstahlschutzkette
oder Draht**



⚠ WARNUNG ► Der Sicherungsstab und der Sicherungsschlitz darf nicht zum Verhindern des Herunterfallens des Projektors verwendet werden; diese Teile sind nicht dafür konstruiert.

⚠ VORSICHT ► Diebstahlschutzkette oder Draht nicht in der Nähe der Abluftöffnungen anbringen. Sie könnten sich sonst zu stark erhitzen.

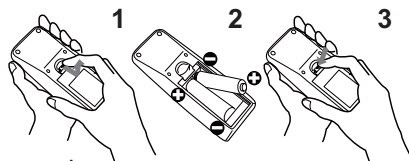
HINWEIS • Der Sicherungsstab und der Sicherungsschlitz stellen keine umfassenden Diebstahlssicherungsmaßnahmen dar. Sie sind nur als ergänzende Maßnahmen zum Diebstahlschutz gedacht.

Fernbedienung

Einsetzen von Batterien

Bitte legen Sie vor der Verwendung der Fernbedienung Batterien ein. Wenn eine Fehlfunktion an der Fernbedienung auftritt, müssen die Batterien ersetzt werden. Wenn Sie die Fernbedienung längere Zeit nicht verwenden wollen, nehmen Sie die Batterien aus der Fernbedienung und lagern Sie sie an einem sicheren Ort.

1. Drücken Sie gegen den Haken am Batteriedeckel und entfernen Sie ihn.
2. Legen Sie die beiden AA-Batterien (**HITACHI MAXELL, Teilenummer LR6 oder R6P**) entsprechend ihrer Plus- und Minuspole wie angezeigt in die Fernbedienung ein.
3. Schieben Sie den Batteriefachdeckel in Pfeilrichtung zurück, bis er wieder einrastet.



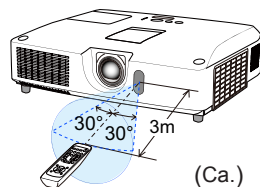
⚠ WARNUNG ► Gehen Sie stets vorsichtig mit den Batterien um und verwenden Sie sie sachgemäß. Falsche Verwendung kann zu Batterieexplosion, Rissen oder Lecks führen, was zu Brand, Verletzungen und/oder Verschmutzung der Umwelt führen kann.

- Verwenden Sie nur die vorgeschriebenen Batterien. Verwenden Sie Batterien unterschiedlicher Sorten nicht gleichzeitig. Verwenden Sie nicht gleichzeitig neue und gebrauchte Batterien.
- Beim Einlegen sicherstellen, dass die Plus- und Minusklemmen der Batterie richtig ausgerichtet sind.
- Halten Sie die Batterie außer Reichweite von Kindern und Haustieren.
- Batterien dürfen nicht aufgeladen, kurzgeschlossen, gelötet oder geöffnet werden.
- Batterien nicht in Feuer oder Wasser werfen. Batterien an dunkler, kühler und trockener Stelle aufbewahren.
- Falls die Batterie leakt, die Batterieflüssigkeit sofort abwischen und die Batterie ersetzen. Falls Batterieflüssigkeit auf Haut oder Kleidung gerät, sofort mit Wasser abspülen.
- Entsorgen Sie die Batterie gemäß den örtlichen Gesetzen.

Über das Fernbedienungssignal

Die Fernbedienung spricht den Fernbedienungssensor des Projektors an. Der Projektor verfügt an der Vorderseite über einen Fernbedienungssensor. Der Sensor erfasst das Signal innerhalb des folgenden Bereichs, wenn der Sensor aktiv ist:

60 Grad (30 Grad nach links und rechts vom Sensor)
innerhalb von etwa 3 Meter.



HINWEIS • Das auf der Projektionsfläche o. ä. reflektierte Signal der Fernbedienung kann möglicherweise ebenfalls empfangen werden. Wenn es schwierig ist, die Fernbedienung direkt auf den Sensor zu richten, versuchen Sie es mit einem reflektierten Signal.

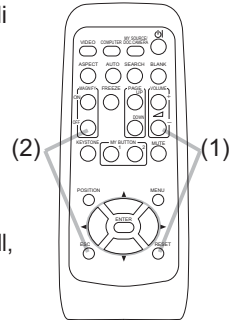
- Da die Fernbedienung Signale per Infrarotlicht an den Projektor sendet (LED der Klasse 1), müssen Sie darauf achten, dass sich keine Gegenstände zwischen Ausgabesignal der Fernbedienung und Projektor befinden.
- Die Fernbedienung kann möglicherweise nicht richtig arbeiten, wenn starkes Licht (wie direktes Sonnenlicht) oder Licht von einer nahen Lichtquelle (wie von einer Inverter-Leuchtstoffröhre) auf den Fernbedienungssensor des Projektors fällt. Justieren Sie die Position des Projektors, um solches Licht zu vermeiden.

Ändern der Frequenz des Fernbedienungssignals

Die als Zubehör gelieferte Fernbedienung hat zwei Signalfrequenzmodi Modus 1:NORMAL und Modus 2:HOCH. Wenn die Fernbedienung nicht richtig funktioniert, versuchen Sie, die Signalfrequenz zu ändern. Zum Einstellen des Modus halten Sie gleichzeitig die beiden nachstehend aufgeführten Tasten ca. 3 Sekunden lang gedrückt.

- (1) Einstellen auf Modus 1:NORMAL... Tasten **VOLUME -** und **RESET**
- (2) Einstellen auf Modus 2:HOCH... Tasten **MAGNIFY OFF** und **ESC**

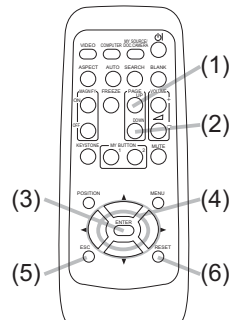
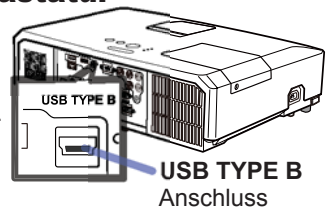
Bedenken Sie, dass die Option FERNB. FREQ. unter SERVICE im Menü OPT. (M60) des Projektors, der mit der Fernbedienung gesteuert werden soll, auf den gleichen Modus eingestellt werden muss wie die Fernbedienung.



Verwendung als einfache PC-Maus und Tastatur

Die mitgelieferte Fernbedienung fungiert als Maus und Tastatur des Computers, wenn der **USB TYPE B**-Anschluss des Projektors mit dem USB TYPE A-Anschluss des Computers verbunden ist und MAUS als USB TYPE B-Option im Menü OPT. ausgewählt ist (M55).

- (1) **Taste BILD AUF:** Drücken Sie die Taste **PAGE UP** auf der Fernbedienung.
- (2) **Taste BILD AB:** Drücken Sie die Taste **PAGE DOWN** auf der Fernbedienung.
- (3) **Linke Maustaste:** Drücken Sie die **ENTER**-Taste.
- (4) **Cursor bewegen:** Verwenden Sie die Cursorstasten **▲**, **▼**, **◀** und **▶**.
- (5) **ESC-Taste:** Drücken Sie die **ESC**-Taste.
- (6) **Rechte Maustaste:** **RESET**-Taste drücken.



⚠ ZUR BEACHTUNG ▶ Eine unsachgemäße Nutzung der Maus- und Tastaturfunktion könnte Ihr Gerät beschädigen. Bei Verwendung dieser Funktion darf dieses Produkt nur an einen Computer angeschlossen sein. Vor dem Anschließen an den Computer lesen Sie bitte die Dokumentation des Computers.

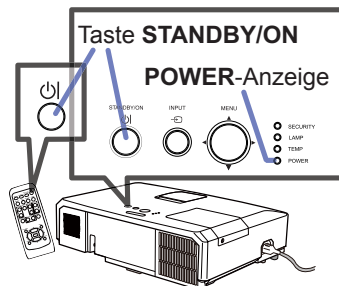
HINWEIS Wenn die einfache Maus- u. Tastatur-Funktion dieses Produkts nicht richtig funktioniert, prüfen Sie bitte Folgendes.

- Wenn eine USB-Leitung zum Anschließen dieses Projektors an einen Computer mit eingebautem Zeigegerät (z.B. Trackball) wie ein Laptop-PC verwendet wird, öffnen Sie das BIOS Setup-Menü, wählen dort die externe Maus und deaktivieren das Zeigegerät, da das eingebaute Zeigegerät möglicherweise Priorität für diese Funktion hat.
- Windows 95 Betriebssystemversion 2.1 oder höher ist für diese Funktion erforderlich. Außerdem arbeitet diese Funktion möglicherweise je nach Computer-Konfiguration und Maustreiber nicht richtig. Diese Funktion kann mit Computern arbeiten, die über normale USB-Maus oder Tastatur bedient werden.
- So können beispielsweise nicht zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden (um zum Beispiel den Cursor diagonal zu bewegen).
- Diese Funktion ist nur aktiv, wenn der Projektor richtig arbeitet. Diese Funktion ist in folgenden Fällen nicht verfügbar:
 - Während sich die Lampe aufwärmt. (Die **POWER**-Anzeige grün blinkt.)
 - Wenn entweder der **USB TYPE A**- oder der **USB TYPE B**-Anschluss ausgewählt wurde.
 - Während die Bildschirme **BLANK** (M28), **SCHABLONE** (M52) oder **MEIN BILD** (M67) angezeigt werden.
 - Während ein beliebiges Menü auf dem Bildschirm angezeigt wird.
 - Während die Cursor-Tasten verwendet werden, um den Ton oder die Bildschirmfunktionen einzustellen, beispielsweise für die Anpassung der Tonlautstärke, die Trapez-Korrektur, die Korrektur der Bildposition und die Bildschirmvergrößerung.

Gerät ein/aus

Einschalten des Geräts

1. Prüfen Sie, ob die Netzleitung ordnungsgemäß und fest im Projektor und in der Steckdose eingesteckt ist.
2. Achten Sie darauf, dass die **POWER**-Anzeige konstant orange leuchtet (📖97). Entfernen Sie dann die Objektivklappe.
3. Drücken Sie die **STANDBY/ON**-Taste am Projektor oder der Fernbedienung.
Die Projektionslampe leuchtet und die Anzeige **POWER** blinkt grün. Ist der Projektor betriebsbereit, hört die Anzeige auf zu blinken und leuchtet konstant grün (📖97).



Zur Anzeige des Bildes wählen Sie ein Eingangssignal entsprechend dem Abschnitt **Ein Eingangssignal wählen** (📖19).

Ausschalten des Geräts

1. Drücken Sie die **STANDBY/ON**-Taste am Projektor oder der Fernbedienung. Die Meldung "Ausschalten?" wird ungefähr 5 Sekunden lang auf dem Bildschirm angezeigt.
2. Drücken Sie die Taste **STANDBY/ON** erneut, während die Meldung angezeigt wird. Die Lampe des Projektors geht aus und die Anzeige **POWER** blinkt orange. Ist die Lampe abgekühlt, hört die Anzeige **POWER** auf zu blinken und leuchtet konstant orange (📖97).
3. Bringen Sie die Objektivkappe an, nachdem die **POWER**-Anzeige durchgehend orangefarben leuchtet.

Nach dem Ausschalten des Projektors warten Sie mindestens 10 Minuten vor dem erneuten Einschalten. Schalten Sie den Projektor zudem nicht kurz nach dem Einschalten wieder aus. Anderenfalls kann es zu einer Fehlfunktion der Lampe oder einer Verkürzung der Lebensdauer einiger Komponenten einschließlich der Lampe kommen.

⚠️ WARNUNG ► Ein starkes Licht wird abgegeben, wenn der Projektor eingeschaltet ist. Blicken Sie nicht in das Objektiv des Projektors oder durch die Öffnungen des Projektors in das Gerät.

► Berühren Sie nicht während des Betriebs oder kurz danach die Umgebung von Lampenabdeckung und Abluftöffnungen; diese Bereiche sind sehr heiß.

HINWEIS • Schalten Sie in der richtigen Reihenfolge das Gerät ein/aus. Schalten Sie den Projektor immer ein, bevor Sie die angeschlossenen Geräte einschalten.

- Der Projektor hat eine Funktion, die den Projektor automatisch ein- und ausschalten kann. Bitte siehe Gegenstände **DIREKTSTROM AN** (📖54) und **AUTOMATIK AUS** (📖55) im Menü OPT.
- Hauptschalter nur betätigen (📖98), wenn der Projektor nicht auf normale Weise ausgeschaltet werden kann.

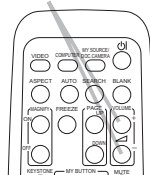
Betrieb

Einstellen der Lautstärke

VOLUME +/- -Taste

1. Verwenden Sie die **VOLUME+/VOLUME-** -Taste zur Einstellung der Lautstärke.

Ein Dialog erscheint im Bild, um bei der Einstellung der Lautstärke zu helfen. Auch wenn Sie nichts tun, wird der Dialog nach einigen Sekunden automatisch geschlossen.

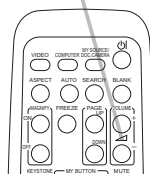


- Wenn \times für den aktuellen Bild-Eingang gewählt ist, wird die Lautstärkeeinstellung deaktiviert. Siehe Option AUDIOQUELLE im AUDIO-Menü (46).
- Selbst wenn sich der Projektor im Standby-Zustand befindet, ist eine Justierung der Lautstärke möglich, wenn beide folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:
 - Für STANDBY ist unter AUDIOQUELLE im Menü AUDIO (46) eine andere Option als \times ausgewählt.
 - NORMAL ist unter STANDBY-MOD. im Menü SETUP (45) ausgewählt.
- Im Standby-Modus kann die Mikrofonlautstärke mit den **VOLUME +/-** -Tasten der Fernbedienung angepasst werden, synchron zur Lautstärke des Projektors (19). Die Mikrofonlautstärke wird unabhängig des Modus angepasst (Standby oder normal).

Kurzzzeitiges Stummschalten des Klangs

MUTE-Taste

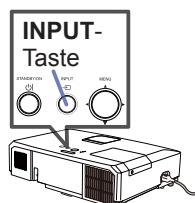
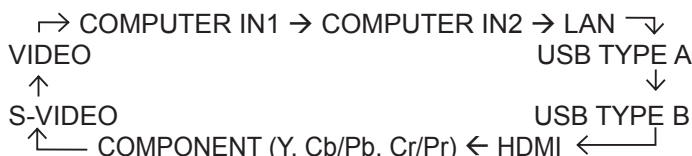
1. Drücken Sie die **MUTE**-Taste an der Fernbedienung.
 - Ein Dialog erscheint im Bild und zeigt an, dass Sie den Ton stumm geschaltet haben.
 - Zum Wiederherstellen des Tons drücken Sie die **MUTE-**, **VOLUME +** - oder **VOLUME -** -Taste. Auch wenn Sie nichts tun, wird der Dialog nach einigen Sekunden automatisch geschlossen.



- Wenn \times für den aktuellen Bild-Eingang gewählt ist, ist der Ton stets stumm geschaltet. Siehe Option AUDIOQUELLE im AUDIO-Menü (46).
- G.U. (Closed Caption: Untertitel) wird automatisch aktiviert, sobald der Ton stummgeschaltet wird und G.U.-Signale empfangen werden. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn es sich um folgende Signale handelt: NTSC für **VIDEO** oder **S-VIDEO**, oder 480i@60 für **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** oder **COMPUTER IN2**. Außerdem muss im G.U.-Menü unter BILDSCHIRM-Menü AUTO für ANZEIGEN ausgewählt werden (53).

Ein Eingangssignal wählen

1. Drücken Sie die **INPUT**-Taste am Projektor.
 - Bei jedem Drücken der Taste schaltet der Projektor seinen Eingangsanschluss vom aktuellen Anschluss um wie folgt.



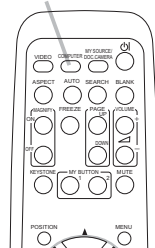
- Wenn EIN für AUTOM. SUCHE im Menü OPT. gewählt ist (54), setzt der Projektor sein Absuchen der Anschlüsse in der vorstehenden Reihenfolge fort, bis ein Eingangssignal erfasst wird.
- Die Projektion der Bilder vom **USB TYPE B**-Anschluss kann mehrere Sekunden in Anspruch nehmen.

Ein Eingangssignal wählen (Fortsetzung)

- Drücken Sie die **COMPUTER**-Taste an der Fernbedienung. Bei jedem Drücken der Taste schaltet der Projektor seinen Eingangsanschluss vom aktuellen Anschluss um wie folgt.



- Wenn EIN unter AUTOM. SUCHE im Menü OPT. gewählt ist, prüft der Projektor nacheinander jeden Anschluss, bis ein Eingangssignal empfangen wird (54). Wird die Taste **COMPUTER** gedrückt, wenn der Anschluss **VIDEO**, **S-VIDEO**, **COMPONENT** oder **HDMI** gewählt ist, prüft der Projektor zuerst den Anschluss **COMPUTER IN1**.
- Die Projektion der Bilder vom **USB TYPE B**-Anschluss kann mehrere Sekunden in Anspruch nehmen.

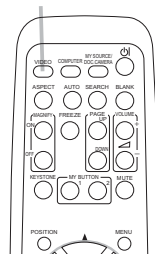


- Drücken Sie die **VIDEO**-Taste an der Fernbedienung. Bei jedem Drücken der Taste schaltet der Projektor seinen Eingangsanschluss vom aktuellen Anschluss um wie folgt.



- Wenn EIN unter AUTOM. SUCHE im Menü OPT. gewählt ist, prüft der Projektor nacheinander jeden Anschluss, bis ein Eingangssignal empfangen wird (54). Wird die **VIDEO**-Taste gedrückt, wenn der Anschluss **COMPUTER IN1** oder **COMPUTER IN2** gewählt ist, prüft der Projektor zuerst den Anschluss **HDMI**.

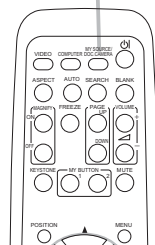
VIDEO-Taste



- Drücken Sie die **MY SOURCE / DOC. CAMERA**-Taste an der Fernbedienung. Das Eingangssignal wird auf das als MEINE QUELLE eingestellte Signal (58) umgeschaltet.

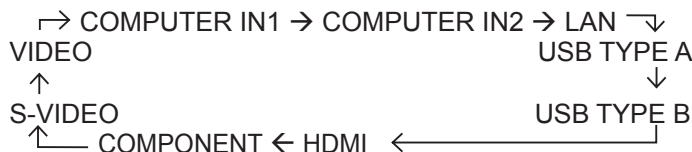
- Diese Funktion kann auch für eine Dokumentenkamera verwendet werden. Wählen Sie den Eingangsanschluss, an dem die Dokumentenkamera angeschlossen ist.

MY SOURCE / DOC. CAMERA-Taste



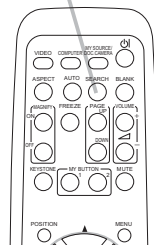
Suchen eines Eingangssignals

- Drücken Sie die **SEARCH**-Taste an der Fernbedienung.
- Der Projektor prüft seine Eingangsanschlüsse wie nachstehend aufgeführt, um Eingangssignale zu finden. Wenn ein Eingang gefunden wird, beendet der Projektor die Suche und zeigt das Bild an. Wenn kein Signal gefunden wird, schaltet der Projektor zu dem Zustand zurück, der vor dem Vorgang gewählt war.



- Wenn EIN für AUTOM. SUCHE im Menü OPT. gewählt ist (54), setzt der Projektor sein Absuchen der Anschlüsse in der vorstehenden Reihenfolge fort, bis ein Eingangssignal erfasst wird.
- Die Projektion der Bilder vom **USB TYPE B**-Anschluss kann mehrere Sekunden in Anspruch nehmen.

SEARCH-Taste



Wahl eines Seitenverhältnisses

- Drücken Sie die **ASPECT**-Taste an der Fernbedienung.
- Bei jedem Drücken der Taste schaltet der Projektor zwischen den Modi für das Seitenverhältnis um.

○ Bei einem Computersignal

CP-X4021N, CP-X5021N: NORMAL ↔ 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10

CP-WX4021N: NORMAL ↔ 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10 ↔ SYSTEMEIGEN

○ Bei einem HDMI-Signal

CP-X4021N, CP-X5021N: NORMAL ↔ 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10 ↔ 14:9

CP-WX4021N: NORMAL ↔ 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10 ↔ 14:9 ↔ SYSTEMEIGEN

○ Bei einem Videosignal, S-Video-Signal oder Component-Videosignal

CP-X4021N, CP-X5021N: 4:3 ↔ 16:9 ↔ 14:9

CP-WX4021N: 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10 ↔ 14:9 ↔ SYSTEMEIGEN

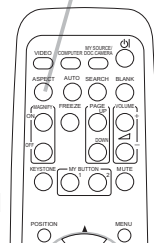
○ Bei einem Eingangssignal vom LAN-, USB TYPE A- oder USB TYPE B-Anschluss oder wenn kein Signal vorhanden ist

CP-X4021N, CP-X5021N: 4:3 (fixed)

CP-WX4021N: 16:10 (fixed)

- Die **ASPECT**-Taste funktioniert nicht, wenn kein richtiges Signal eingegeben wird.
- Der Modus NORMAL bewahrt das originale Seitenverhältnis.

ASPECT-Taste



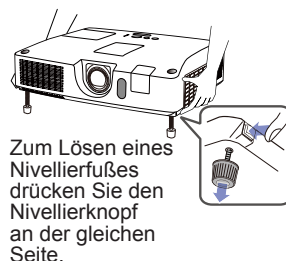
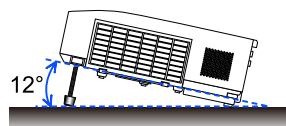
Ausrichten des Projektors über die Einstellfüße

Wenn der Aufstellungsort des Projektors leicht nach rechts/links geneigt ist, verwenden Sie die Nivellierfüße zur horizontalen Ausrichtung des Projektors.

Mit den Nivellierfüßen kann der Projektor auch geneigt werden, um in einem geeigneten Winkel auf die Projektionsfläche zu projizieren, wobei die Vorderseite des Projektors innerhalb von 12 Grad gehoben werden kann.

Dieser Projektor hat 2 Nivellierfüße und 2 Nivellierknöpfe. Ein Nivellierfuß ist einstellbar, während der Nivellierknopf an der gleichen Seite gedrückt wird.

1. Halten Sie den Projektor und drücken Sie die Nivellierknöpfe, um die Nivellierfüße zu lösen.
2. Positionieren Sie die Vorderseite des Projektors in der gewünschten Höhe.
3. Lassen Sie die Nivellierknöpfe los, um die Nivellierfüße zu sperren.
4. Nachdem bestätigt ist, dass die Nivellierfüße gesperrt sind, setzen Sie den Projektor sanft ab.
5. Bei Bedarf können die Nivellierfüße manuell gedreht werden, um eine Feineinstellung vorzunehmen. Halten Sie den Projektor beim Drehen der Füße.

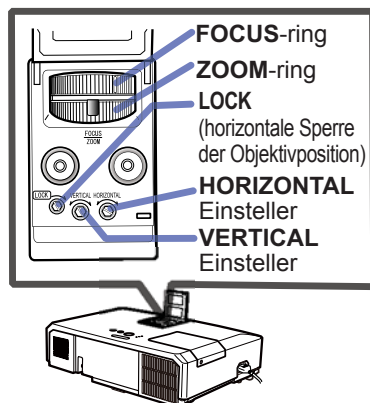


⚠ VORSICHT ► Bedienen Sie nicht die Nivellierknöpfe, ohne den Projektor zu halten; er kann herunterfallen.

► Neigen Sie die Projektorvorderseite nur mit den Nivellierfüßen und höchstens um 12 Grad. Durch eine unzulässig große Neigung des Projektors kann Fehlfunktion oder Verkürzung der Lebensdauer von Verbrauchsteilen oder des Projektors selber verursacht werden.

Einstellen des Objektivs

1. Verwenden Sie den **zoom**-ring zur Einstellung der Projektionsflächengröße.
2. Verwenden Sie den **focus**-ring zum Scharfstellen des Bildes.
3. Drehen Sie den **vertical** Einsteller vollständig entgegen dem Uhrzeigersinn. Drehen Sie ihn anschließend im Uhrzeigersinn und passen Sie die vertikale Position des Objektivs nach oben hin an.
4. Drehen Sie die Sperre **lock** entgegen dem Uhrzeigersinn, um den **horizontal** Einsteller zu lösen.
5. Drehen Sie den **horizontal** Einsteller im Uhrzeigersinn oder entgegen dem Uhrzeigersinn, um die horizontale Position des Objektivs anzupassen.
6. Drehen Sie die Sperre **lock** im Uhrzeigersinn vollständig fest, um die horizontale Objektivposition zu fixieren.
7. Verwenden Sie den Scharfstelling (**focus**) zum Scharfstellen des Bildes.



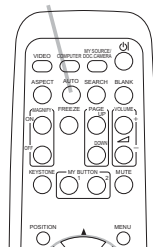
⚠ VORSICHT ► Bedienen Sie die Objektivesteller vorsichtig, da es bei Stoßeinwirkung zu Fehlfunktionen des Objektivs kommen kann. Sie müssen gegebenenfalls große Kraft anwenden, um die Einsteller fest zu drehen oder zu lösen. Achten Sie darauf, nicht zu kräftig zu drehen.

HINWEIS • Benutzen Sie zum Drehen der Einsteller **vertical**, **horizontal** und **lock** einen Sechskantschlüssel. Haben Sie keinen Sechskantschlüssel zur Hand, können Sie, mit großer Vorsicht, auch einen Flachsraubendreher benutzen.

- Nutzen Sie die Sperre **lock**, damit das Objektiv in der eingestellten horizontalen Objektivposition fixiert bleibt. Durch das Anpassen der vertikalen Objektivposition kann sich die horizontale Objektivposition verändern. Dieser Projektor ist nicht mit einer Sperre für die vertikale Objektivposition ausgerüstet.

Automatische Einstellung anwenden

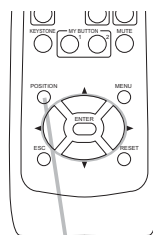
1. Drücken Sie die **AUTO**-Taste an der Fernbedienung.
Diese Taste hat folgende Funktion.
 - **Bei einem Computersignal**
Die vertikale Position, die horizontale Position und die horizontale Phase werden automatisch eingestellt.
Stellen Sie vor Verwendung dieser Funktion sicher, dass das Anwendungsfenster auf die maximale Größe gestellt ist. Dunkle Bilder werden möglicherweise nicht ordnungsgemäß eingestellt.
Führen Sie die Einstellung mit einem hellen Bild aus.



- **Bei einem Video- oder S-Videosignal**
Das für das jeweilige Eingangssignal am besten geeignete Videoformat wird automatisch gewählt. Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn AUTO unter VIDEOFORMAT im Menü EINGB eingestellt ist (■40). Die vertikale und die horizontale Position werden automatisch auf den Standardwert eingestellt.
- **Bei einem Component-Videosignal**
Die vertikale und die horizontale Position werden automatisch auf den Standardwert eingestellt. Die horizontale Phase wird automatisch angepasst.
- Der automatische Einstellvorgang erfordert etwa 10 Sekunden. Beachten Sie außerdem, dass er bei bestimmten Eingängen nicht richtig funktionieren kann.
- Wenn diese Funktion für ein Videosignal ausgeführt wird, können gewisse Zusatzkomponenten wie eine Linie außerhalb eines Bildes erscheinen.
- Wenn diese Funktion für ein Computersignal ausgeführt wird, ist es möglich, dass abhängig vom Computer-Modell am Bildschirmrand ein schwarzer Rahmen angezeigt wird.
- Die durch diese Funktion eingestellten Elemente können variieren, wenn bei der Option AUTO EINST. unter der Option SERVICE im Menü OPT. die Einstellungen FEIN oder AUS gewählt wurden (■59).

Einstellung der Position

1. Drücken Sie die **POSITION**-Taste auf der Fernbedienung, wenn kein Menü angezeigt wird.
Die Anzeige "STAND" erscheint im Bildschirm.
2. Verwenden Sie die Cursortasten ▲/▼/◀/▶ zur Einstellung der Bildposition.
Um den Vorgang zurückzusetzen, drücken Sie die **RESET**-Taste an der Fernbedienung beim Betrieb.
Drücken Sie die **POSITION**-Taste erneut zum Beenden dieses Vorgangs. Auch wenn Sie nichts tun, wird der Dialog nach einigen Sekunden automatisch geschlossen.



POSITION-Taste

- Wenn diese Funktion bei einem Videosignal oder S-Videosignal ausgeführt wird, können gewisse Zusatzbildkomponenten wie eine zusätzliche Linie außerhalb des Bildes erscheinen.
- Wenn diese Funktion bei einem Videosignal oder S-Videosignal ausgeführt wird, hängt der Bereich dieser Einstellung von OVER SCAN im Menü ABBILDUNG (📺36) ab. Einstellung ist nicht möglich, wenn OVER SCAN auf 10 gestellt ist.
- Wird die **POSITION**-Taste gedrückt, wenn ein Menü auf dem Bildschirm angezeigt wird, so verändert dieses anstelle des Bildes seine Position.
- Diese Funktion ist für **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** oder **HDMI** nicht verfügbar.

Korrektur von Verzerrungen

Um die Verzerrung des projizierten Bilds zu korrigieren, stehen Ihnen drei Optionen zu Auswahl: AUTO, MANUELL und PERF. ANPASSG.

AUTO: Zur automatischen vertikalen Korrektur der Trapezverzerrung. (📘43)

MANUELL: Ermöglicht es Ihnen, die vertikale und horizontale Trapezverzerrung einzustellen.

PERF. ANPASSG.: Ermöglicht es Ihnen, die Bildecken und die Bildseiten anzupassen, um die Verzerrung zu korrigieren.



1. Drücken Sie zuerst die Taste **KEYSTONE**, um das KEYSTONE-Menü anzuzeigen. Wählen Sie mithilfe der Tasten ▲/▼ einen Menüpunkt aus. Folgen Sie dann dem nachfolgend dargestellten Ablauf für den gewählten Menüpunkt.

HINWEIS • Das Menü bzw. das Dialogfenster wird nach einigen Sekunden ohne Aktivität automatisch ausgeblendet. Durch nochmaliges Drücken der Taste **KEYSTONE** wird die Aktion beendet und das Menü bzw. Dialogfenster geschlossen.

- Wenn der Bildschirm mit PERF. ANPASSG. eingestellt wurde, können weder AUTO noch MANUELL ausgewählt werden. Möchten Sie diese Funktionen nutzen, gehen Sie im Menü PERF. ANPASSG. zu Schritt 3, um die Einstellung von PERF. ANPASSG. zu beginnen.
- Wurde für BEWEGUNGS DETEKTOR die Option EIN gewählt, stehen diese Funktionen nicht zur Verfügung (📘74).

AUTO

2. Wählen Sie AUTO aus und drücken die Taste ► oder **ENTER**, wird die automatische vertikale Trapezverzerrung korrigiert. Um die Aktion zu beenden, drücken Sie die Taste **KEYSTONE** oder gehen im Dialogfenster mithilfe der Tasten ▲/▼ zum Menüpunkt VERLASSEN und drücken die Taste ► oder **ENTER**.

MANUELL

2. Haben Sie MANUELL ausgewählt, drücken Sie die Taste ► oder **ENTER**, um das Dialogfenster KEYSTONE_MANUELL aufzurufen.
3. Wählen Sie mithilfe der Tasten ▲/▼ die vertikale oder horizontale Trapezverzerrung aus (📐 / 📏).
4. Mit den Tasten ◀/▶ können Sie die Trapezverzerrung anpassen.
5. Um die Aktion zu beenden, drücken Sie die Taste **KEYSTONE** oder gehen im Dialogfenster mithilfe der Tasten ▲/▼ zum Menüpunkt VERLASSEN und drücken die Taste ► oder **ENTER**. Alternativ können Sie mithilfe der Tasten ▲/▼ im Dialogfenster ZURÜCK auswählen und die Taste ◀ oder **ENTER** drücken, um zum Menü in Schritt 1 zurückzukehren.



PERF. ANPASSG.

2. Haben Sie PERF. ANPASSG. ausgewählt, drücken Sie die Taste ► oder **ENTER**, um das Dialogfenster KEYSTONE_PERF. ANPASSG. aufzurufen.
3. Möchten Sie die aktuelle Einstellung neu initialisieren, wählen Sie mit RÜCKST im Dialogfenster die Option **RESET** aus und drücken die Taste **ENTER** oder **INPUT**.
4. Wählen Sie eine der anzupassenden Ecken oder Seiten mithilfe der Tasten ▲/▼/◀/▶ aus und drücken Sie die Taste **ENTER** oder **INPUT**.
5. Passen Sie die Auswahl wie nachfolgend beschrieben an.
 - Um eine Ecke anzupassen, nutzen Sie die Tasten ▲/▼/◀/▶ zur Einstellung der Eckposition.
 - Beim Anpassen der Ober- oder Unterseite nutzen Sie die Tasten ◀/▶ für die Auswahl eines beliebigen Punktes der Seite und die Tasten ▲/▼, um die Verzerrung der Seite zu korrigieren.
 - Beim Anpassen der linken oder rechten Seite nutzen Sie die Tasten ▲/▼, um einen beliebigen Punkt der Seite auszuwählen, und die Tasten ◀/▶, um die Verzerrung der Seite zu korrigieren.
 - Um eine weitere Ecke oder Seite anzupassen, drücken Sie die Taste **ENTER** oder **INPUT** und folgen dem Ablauf ab Schritt 4.

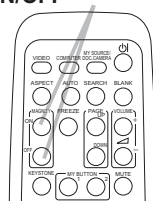


HINWEIS • Jede Ecke und Seite kann individuell angepasst werden. In einigen Fällen wird jedoch gleichzeitig automatisch eine andere Ecke oder Seite angepasst. Dies ist keine Fehlfunktion, sondern hängt mit den Kontrolleinschränkungen zusammen.

6. Um die Aktion zu beenden, drücken Sie die Taste **KEYSTONE** oder gehen im Dialogfenster mithilfe der Tasten ▲/▼ zum Menüpunkt VERLASSEN und drücken die Taste ► oder **ENTER**. Alternativ können Sie mithilfe der Tasten ▲/▼ im Dialogfenster ZURÜCK auswählen und die Taste ◀ oder **ENTER** drücken, um zum Menü in Schritt 1 zurückzukehren.

Verwenden der Vergrößerungsfunktion

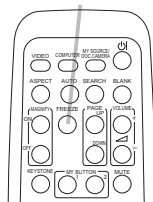
- Taste **MAGNIFY**
ON/OFF



Kurzzeitiges Einfrieren des Bildschirms

- Drücken Sie die **FREEZE**-Taste an der Fernbedienung.
Die "EINFRIEREN"-Anzeige erscheint auf der Projektionsfläche (obwohl die Anzeige nicht erscheint, wenn AUS für die Option MELDUNG im Menü BILDSCHIRM gewählt ist (📖50)), und der Projektor schaltet auf EINFRIEREN-Modus, in dem das Bild eingefroren wird. Zum Beenden des EINFRIEREN-Modus und Zurückschalten der Darstellung auf normal drücken Sie die **FREEZE**-Taste erneut.
- Der Projektor beendet automatisch den EINFRIEREN-Modus, wenn bestimmte Steuertasten gedrückt werden.
- Wenn der Projektor längere Zeit ein Standbild projiziert, kann das Bild möglicherweise im LCD-Panel eingebraunt werden. Lassen Sie den Projektor nicht zu lange im EINFRIEREN-Modus.
- Bei Ausführung dieser Funktion kann es zu Bildverschlechterungen kommen, dies ist jedoch keine Fehlfunktion.

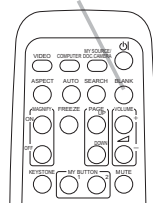
FREEZE-Taste



Kurzzeitiges Anzeigen des Leerbildschirms

- Drücken Sie die **BLANK**-Taste an der Fernbedienung.
Der BLANK-Bildschirm (Leerbildschirm) erscheint anstelle des Bildschirm-Eingangssignals. Siehe Option BLANK im Menü BILDSCHIRM (📖48).
Drücken Sie die **BLANK**-Taste zum Verlassen des BLANK-Bildschirms und zur Rückkehr zum Eingangssignal-Bildschirm.
- Der Projektor beendet automatisch den BLANK-Modus, wenn bestimmte Steuertasten gedrückt werden.

BLANK-Taste



⚠ VORSICHT ► Wenn Sie bei eingeschalteter Projektorlampe einen leeren Bildschirm haben wollen, wenden Sie eine der nachstehenden Methoden an.

- Verwenden Sie die mitgelieferte Objektivabdeckung.
- Benutzen Sie die oben genannte Funktion BLANK.

Durch jede andere Aktion kann der Projektor beschädigt werden.

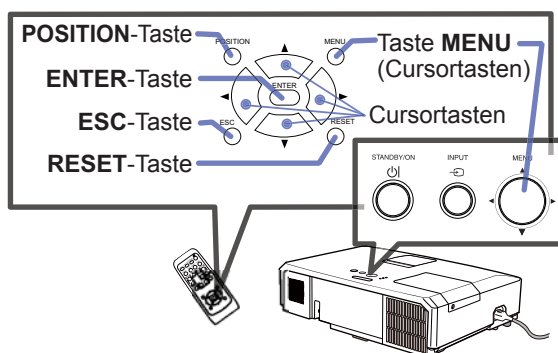
HINWEIS • Der Ton ist nicht mit der BLANK-Funktion verbunden. Wenn erforderlich stellen Sie vorher die Lautstärke ein oder schalten das Gerät stumm. Zur Anzeige des BLANK-Bildschirms und Stummschalten des Tons zur gleichen Zeit verwenden Sie die Funktion AV MUTE (📖19).

Verwendung der Menüfunktion

Dieser Projektor hat die folgenden Menüs:

BILD, ABBILDUNG, EINGB, SETUP, AUDIO, BILDSCHIRM, OPT., NETZWERK, SICHERHEIT. und EINF. MENÜ.

Das EINF. MENÜ besteht aus häufig verwendeten Funktionen. Die weiteren Menüs werden nach Zweck kategorisiert und sind über das FORTGESCHRITT zugänglich. Jedes dieser Menüs wird auf gleiche Weise bedient. Während der Projektor ein Menü anzeigt, fungiert die **MENU**-Taste am Projektor wie Cursortasten. Die grundlegenden Bedienvorgänge dieser Menüs sind wie folgt.



1. Drücken Sie zum Aufrufen des Menüs die Taste **MENU**.
Das zuletzt verwendete MENÜ (EINF. MENÜ oder FORTGESCHRITT) erscheint. Nach dem Einschalten wird immer zunächst das EINF. MENÜ aufgerufen.
2. **Im EINF.MENÜ**
 - (1) Verwenden Sie die Cursortasten **▲/▼** zum Wählen einer Option. Zum Umschalten auf das FORTGESCHRITT wählen Sie FORTGESCHRITT.
 - (2) Verwenden Sie die Cursortasten **◀/▶** zum Einstellen der Option.



Im FORTGESCHRITT

- (1) Verwenden Sie die Cursortasten **▲/▼** zum Wählen eines Menüs. Um zum EINF. MENÜ umzuschalten, wählen Sie das EINF. MENÜ.
Die Menüfunktionen werden auf der rechten Seite angezeigt.
- (2) Drücken Sie die Cursortaste **▶** oder die **ENTER**-Taste, um den Cursor nach rechts zu verschieben. Verwenden Sie dann die Cursortasten **▲/▼** zum Wählen einer Option, und drücken Sie zum Fortfahren die Cursortaste **▶** oder die **ENTER**-Taste. Die Bedienanzeige oder das Dialogfeld des ausgewählten Elements erscheint.
- (3) Verwenden Sie die Tasten gemäß den OSD-Anweisungen, um die Funktion auszuführen.

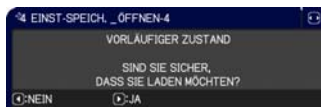


(Fortsetzung nächste Seite)

Verwendung der Menüfunktion (Fortsetzung)

3. Drücken Sie zum Beenden des Menüs erneut die **MENU**-Taste oder wählen Sie alternativ **VERLASSEN**. Drücken Sie dann die Cursortaste ◀ oder die **ENTER**-Taste. Auch wenn Sie nichts tun, wird der Dialog nach etwa 30 Sekunden automatisch geschlossen.
- Zum Verschieben der Menüposition drücken Sie die **POSITION**-Taste und benutzen die Cursortasten.
 - Manche Funktionen können nicht ausgeführt werden, wenn ein bestimmter Eingangsport gewählt ist, oder wenn ein bestimmtes Eingangssignal angezeigt wird.
 - Um den Vorgang zurückzusetzen, drücken Sie die **RESET**-Taste an der Fernbedienung beim Betrieb. Beachten Sie, dass bestimmte Einstellungen (z. B. **SPRACHE**, **LAUTST.**) nicht zurückgesetzt werden können.
 - Wenn Sie im **FORTGESCHRITT** zur vorherigen Anzeige zurückkehren wollen, drücken Sie die Cursortaste ◀ oder die **ESC**-Taste an der Fernbedienung.

Kommandowörter im OSD-Menü



Die Bedeutungen der OSD-Kommandowörter sind wie folgt:

Anzeige	Bedeutung
VERLASSEN	Durch Auswählen dieses Worts können Sie das OSD-Menü verlassen. Drücken der Taste MENU hat dieselbe Funktion.
ZURÜCK	Durch Auswählen dieses Worts kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.
LÖSCHEN oder NEIN	Durch Auswählen dieses Worts löschen Sie eventuelle Eingaben im aktuellen Menü und kehren zum vorherigen Menü zurück.
OK oder JA	Durch Auswählen dieses Worts führend Sie die gewählte Funktion aus bzw. wechseln zum nächsten Menü.

EINF. MENÜ

Im EINF. MENÜ können die in der nachstehenden Tabelle genannten Vorgänge ausgeführt werden. Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼. Dann verfahren Sie entsprechend der folgenden Tabelle.



Element	Beschreibung																								
BILDFORMAT	Mit den Tasten ◀/▶ wird der Modus für das Seitenverhältnis aus-/eingeschaltet. Siehe Option BILDFORMAT im Menü ABBILDUNG (36).																								
AUTO KEYSTONE	Mit den Tasten ▶ wird die Auto-Keystone-Funktion ausgeführt. Siehe Option AUTO KEYSTONE im Menü SETUP (43).																								
KEYSTONE	Mit den Tasten ◀/▶ wird die vertikale Trapezverzerrung korrigiert. Siehe Option KEYSTONE im Menü SETUP (43).																								
KEYSTONE	Mit den Tasten ◀/▶ wird die horizontale Trapezverzerrung korrigiert. Siehe Option KEYSTONE im Menü SETUP (44).																								
PERF. ANPASSG.	Drücken Sie die Taste ▶, um das Dialogfenster KEYSTONE_PERF. ANPASSG aufzurufen. Siehe PERFEKTE ANPASSUNG im Menü SETUP (44).																								
BILD-MODUS	<p>Mit den Tasten ◀/▶ wird zwischen den Modi für den Bildtyp umgeschaltet. Die Bildtyp-Modi sind Kombinationen der Einstellungen GAMMA und FARB-TEMP. Wählen Sie einen geeigneten Modus entsprechend der Projektionsquelle.</p> <p>→ NORMAL ⇄ CINEMA ⇄ DYNAMISCH ⇄ PRO.F.(SCHW) ⇄ TAGSÜBER ⇄ WEISS PRO.F. ⇄ PRO.F.(GRN) ←</p> <table><tr><td></td><td>GAMMA</td><td>FARB-TEMP.</td></tr><tr><td>NORMAL</td><td>1 VORGABE</td><td>2 MITTEL</td></tr><tr><td>CINEMA</td><td>2 VORGABE</td><td>3 NIEDRIG</td></tr><tr><td>DYNAMISCH</td><td>3 VORGABE</td><td>1 HOCH</td></tr><tr><td>PRO.F.(SCHW)</td><td>4 VORGABE</td><td>4 HOCH-HELL-1</td></tr><tr><td>PRO.F.(GRN)</td><td>4 VORGABE</td><td>5 HOCH-HELL-2</td></tr><tr><td>WEISS PRO.F.</td><td>5 VORGABE</td><td>2 MITTEL</td></tr><tr><td>TAGSÜBER</td><td>6 VORGABE</td><td>6 HOCH-HELL-3</td></tr></table> <ul style="list-style-type: none">• Wenn die Kombination von GAMMA und FARB-TEMP. sich von den oben voreingestellten Modi unterscheidet, ist die Anzeige am Menü für BILD-MODUS auf "INDIVIDU." gestellt. Siehe Optionen GAMMA und FARB-TEMP. (33, 34) im BILD-Menü.• Beim Ausführen dieser Funktion können Striche oder sonstige Störungen auf dem Bildschirm auftreten. Hierbei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion.		GAMMA	FARB-TEMP.	NORMAL	1 VORGABE	2 MITTEL	CINEMA	2 VORGABE	3 NIEDRIG	DYNAMISCH	3 VORGABE	1 HOCH	PRO.F.(SCHW)	4 VORGABE	4 HOCH-HELL-1	PRO.F.(GRN)	4 VORGABE	5 HOCH-HELL-2	WEISS PRO.F.	5 VORGABE	2 MITTEL	TAGSÜBER	6 VORGABE	6 HOCH-HELL-3
	GAMMA	FARB-TEMP.																							
NORMAL	1 VORGABE	2 MITTEL																							
CINEMA	2 VORGABE	3 NIEDRIG																							
DYNAMISCH	3 VORGABE	1 HOCH																							
PRO.F.(SCHW)	4 VORGABE	4 HOCH-HELL-1																							
PRO.F.(GRN)	4 VORGABE	5 HOCH-HELL-2																							
WEISS PRO.F.	5 VORGABE	2 MITTEL																							
TAGSÜBER	6 VORGABE	6 HOCH-HELL-3																							

(Fortsetzung nächste Seite)

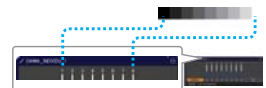
Element	Beschreibung
ÖKO-MODUS	Mit den Tasten ◀/▶ wird der Sparmodus aus-/eingeschaltet. Siehe Option ÖKO-MODUS im Menü SETUP (📖44).
SPIEGEL	Mit den Tasten ◀/▶ wird der Spiegel-Status aus-/eingeschaltet. Siehe Option SPIEGEL im Menü SETUP (📖44).
RÜCKST	Durch Ausführen dieser Menüoption werden alle Einstellungen im EINF. MENÜ ausgenommen FILTER-TIMER und SPRACHE zurückgesetzt. Es erscheint ein Dialog zur Bestätigung des Vorgangs. Wählen Sie die Option OK mit der Taste ▶ zum Rücksetzen.
FILTER-TIMER	Die Gebrauchsdauer des Luftfilters wird im Menü angezeigt. Durch Ausführen dieser Menüoption wird der Filter-Timer zurückgesetzt, mit dem die Nutzungszeit des Luftfilters erfasst wird. Es erscheint ein Dialog zur Bestätigung des Vorgangs. Wählen Sie die Option OK mit der Taste ▶ zum Rücksetzen. Siehe FILTER-TIMER in Menü OPT. (📖56).
SPRACHE	Mit den Cursortasten ◀/▶ wird die Anzeigesprache geändert. Siehe Option SPRACHE im Menü BILDSCHIRM (📖48).
FORTGESCHRITT	Drücken Sie die Taste ▶ oder ENTER zum Zugriff auf die Menüs BILD, ABBILDUNG, EINGB, SETUP, AUDIO, BILDSCHIRM, OPT., NETZWERK, oder SICHERHEIT.
VERLASSEN	Drücken Sie die Taste ◀ oder ENTER , um das OSD-Menü wieder zu verlassen.

Menü BILD



Im Menü BILD können die in der nachstehenden Tabelle genannten Vorgänge ausgeführt werden. Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼ und drücken Sie die Cursortaste ► oder die **ENTER**-Taste, um die Einstellung entsprechend der folgenden Tabelle vorzunehmen.



Element	Beschreibung
HELLIGKEIT	Passen Sie die Helligkeit mit den ◀/▶-Tasten an. Dunkel ⇔ Hell
KONTRAST	Passen Sie den Kontrast mit den ◀/▶ -Tasten an. Schwach ⇔ Stark
GAMMA	<p>Wählen Sie einen Gamma-Modus mit den ▲/▼-Tasten.</p> <p>1 VORGABE ⇔ 1 INDIVIDU. ⇔ 2 VORGABE ⇔ 2 INDIVIDU. ⇔ 3 VORGABE ⇕ 6 INDIVIDU. 3 INDIVIDU. ⇕ 6 VORGABE ⇔ 5 INDIVIDU. ⇔ 5 VORGABE ⇔ 4 INDIVIDU. ⇔ 4 VORGABE</p> <p>Zum Einstellen von INDIVIDU.</p> <p>Durch Wählen eines Modus, dessen Namen INDIVIDU. enthält und anschließendes Drücken der Taste ► oder ENTER-Taste wird ein Dialog zur Hilfe bei der Einstellung des Modus angezeigt. Diese Funktion ist nützlich, um die Helligkeit bestimmter Farbtöne zu ändern. Wählen Sie eine Menüoption mit den Tasten ◀/▶, und stellen Sie den Pegel mit den Tasten ▲/▼ ein.</p> <p>Sie können ein Testmuster zum Prüfen des Effekts Ihrer Einstellung durch Drücken der ENTER-Taste abrufen. Bei jedem Drücken der ENTER-Taste wechselt das Muster wie unten gezeigt.</p> <p>Kein Muster ⇔ Grauskala (9 Stufen) ⇔ ⇕ Rampe ⇔ Grauskala mit 15 Stufen</p> <p>Die acht Equalizer-Balken entsprechen acht Tönen im Testmuster (Grauskala mit 9 Stufen), ausgenommen der dunkelste ganz links. Zur Einstellung des 2. Tons von links im Testmuster verwenden Sie den Equalizer-Balkenschieber "1". Der dunkelste Ton links am Testmuster kann nicht mit den Equalizer-Balkenschiebern eingestellt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beim Ausführen dieser Funktion können Striche oder sonstige Störungen auf dem Bildschirm auftreten. Hierbei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion.



(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
FARB-TEMP.	<p>Wählen Sie eine Farbtemperatur mit den Tasten ▲/▼.</p> <p>1 HOCH ⇔ 1 INDIVIDU. ⇔ 2 MITTEL ⇔ 2 INDIVIDU. ⇕ 6 INDIVIDU. 3 NIEDRIG ⇕ 6 HOCH-HELL-3 3 INDIVIDU. ⇕ 5 INDIVIDU. ⇔ 5 HOCH-HELL-2 ⇔ 4 INDIVIDU. ⇔ 4 HOCH-HELL-1</p> <p>Zum Einstellen von INDIVIDU.</p> <p>Durch Wählen eines Modus, dessen Namen INDIVIDU. enthält und anschließendes Drücken der Taste ► oder ENTER-Taste wird ein Dialog zur Hilfe bei der Einstellung von OFFSET und GAIN des gewählten Modus angezeigt.</p>  <p>OFFSET-Einstellungen ändern die Farbintensität auf ganzen Tönen im Testmuster. GAIN-Einstellungen ändern die Farbintensität auf helleren Tönen im Testmuster. Wählen Sie eine Menüoption mit den Tasten ◀/▶, und stellen Sie den Pegel mit den Tasten ▲/▼ ein. Sie können ein Testmuster zum Prüfen des Effekts Ihrer Einstellung durch Drücken der ENTER-Taste abrufen. Bei jedem Drücken der ENTER-Taste wechselt das Muster wie unten gezeigt.</p> <p>Kein Muster ⇔ Grauskala (9 Stufen) ⇐ ⇐ Rampe ⇔ Grauskala mit 15 Stufen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beim Ausführen dieser Funktion können Striche oder sonstige Störungen auf dem Bildschirm auftreten. Hierbei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion. 
FARBE	<p>Passen Sie die Gesamtfarbe mit den ◀/▶ -Tasten an. Schwach ⇔ Stark</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Menüoption ist nur für ein Videosignal oder S-Video-Signal, Component-Videosignal verfügbar. • Wenn das Eingangssignal HDMI ist, kann dieser Punkt gewählt werden wenn entweder (1) oder (2) zutrifft. <ol style="list-style-type: none"> (1) HDMI-FORMAT im Menü EING. ist auf VIDEO eingestellt. (2) HDMI-FORMAT im Menü EING. ist auf AUTO eingestellt und der Projektor erkennt, dass er Videosignale empfängt.
F-TON	<p>Passen Sie den Farbton mit den ◀/▶ -Tasten an. Rötlich ⇔ Grünlich</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Menüoption ist nur für ein Videosignal oder S-Video-Signal, Component-Videosignal verfügbar. • Wenn das Eingangssignal HDMI ist, kann dieser Punkt gewählt werden wenn entweder (1) oder (2) zutrifft. <ol style="list-style-type: none"> (1) HDMI-FORMAT im Menü EING. ist auf VIDEO eingestellt. (2) HDMI-FORMAT im Menü EING. ist auf AUTO eingestellt und der Projektor erkennt, dass er Videosignale empfängt.

Element	Beschreibung
SCHÄRFE	<p>Passen Sie die Schärfe mit den ◀/▶ -Tasten an. Schwach ⇔ Stark</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es kann Rauschen auftreten, und/oder der Bildschirm kann kurz flackern, wenn eine Einstellung vorgenommen wird. Dabei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion.
AKTI. BLENDE	<p>Mit den Cursortasten ▲/▼ wird die aktive Blendensteuerung umgestellt.</p> <p style="text-align: center;">PRÄSENT. ⇔ THEATER ⇔ AUS ↑ ↓</p> <p><u>PRÄSENT.</u> : Die aktive Blende zeigt das beste Bild für sowohl helle als auch dunkle Szenen.</p> <p><u>THEATER</u> : Die aktive Blende zeigt das beste Theater-Bild für sowohl helle als auch dunkle Szenen.</p> <p><u>AUS</u> : Die aktive Blende ist immer offen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Bildschirmbild kann flackern, wenn die Modi PRÄSENT. oder THEATER gewählt sind. Wenn dies auftritt, wählen Sie AUS.
EINST-SPEICH.	<p>Dieser Projektor verfügt über 4 Speicher für Einstelldaten (für alle Optionen im BILD-Menü). Durch Wählen einer Funktion mit den Tasten ▲/▼ und Drücken von ▶ oder ENTER wird jede Funktion ausgeführt.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">SPEICHERN-1 ⇔ SPEICHERN-2 ⇔ SPEICHERN-3 ⇔ SPEICHERN-4 ↺ ↻ ↹</p> <p style="text-align: center;">ÖFFNEN-4 ⇔ ÖFFNEN-3 ⇔ ÖFFNEN-2 ⇔ ÖFFNEN-1</p> </div> <p><u>SPEICHERN-1, SPEICHERN-2, SPEICHERN-3, SPEICHERN-4</u></p> <p>Wenn Sie eine SPEICHERN-Funktion ausführen, werden die aktuellen Einstelldaten in dem mit der Zahl im Funktionsnamen verknüpften Speicher gespeichert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beachten Sie, dass die aktuellen in einem Speicher gespeicherten Daten beim Speichern neuer Daten im gleichen Speicher verloren gehen. <p><u>ÖFFNEN-1, ÖFFNEN-2, ÖFFNEN-3, ÖFFNEN-4</u></p> <p>Wenn Sie eine ÖFFNEN-Funktion ausführen, werden die Daten von dem mit der Zahl im Funktionsnamen verknüpften Speicher geladen und das Bild entsprechend angepasst.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die ÖFFNEN-Funktionen, deren verknüpfter Speicher keine Daten enthält, werden übersprungen. • Andernfalls geht die aktuelle Einstellposition durch Laden von Daten verloren. Wenn Sie die aktuellen Einstellungen bewahren wollen, speichern Sie diese bitte vor dem Ausführen einer ÖFFNEN-Funktion. • Es kann Rauschen auftreten, und der Bildschirm kann kurz flackern, wenn Daten geladen werden. Dabei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion. • Die ÖFFNEN-Funktionen können auch von der Tasten MY BUTTON. ausgeführt werden, die durch die Menüoption MEINE TASTE im Menü OPT. eingestellt werden kann (57).

Menü ABBILDUNG

Im Menü ABBILDUNG können die in der nachstehenden Tabelle genannten Vorgänge ausgeführt werden.

Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼ und drücken Sie die Cursortaste ► oder die ENTER-Taste, um die Einstellung entsprechend der folgenden Tabelle vorzunehmen.



Element	Beschreibung
BILDFORMAT	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird zwischen den Modi für das Seitenverhältnis umgeschaltet.</p> <p>Bei einem Computersignal CP-X4021N, CP-X5021N: NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 CP-WX4021N: NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ SYSTEMEIGEN</p> <p>Bei einem HDMI-Signal CP-X4021N, CP-X5021N: NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 CP-WX4021N: NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ SYSTEMEIGEN</p> <p>Bei einem Videosignal, S-Video-Signal oder Component-Videosignal CP-X4021, CP-X5021: 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 CP-WX4021: 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ SYSTEMEIGEN</p> <p>Bei einem Eingangssignal vom LAN-, USB TYPE A- oder USB TYPE B-Anschluss oder wenn kein Signal vorhanden ist CP-X4021N, CP-X5021N: 4:3 (fixed) CP-WX4021N: 16:10 (fixed)</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Modus NORMAL bewahrt das originale Seitenverhältnis des Eingangssignals.
OVER SCAN	<p>Passen Sie das Bildgrößenverhältnis mit den ◀/▶ -Tasten an. Klein (vergrößert das Bild) ⇔ Groß (verkleinert das Bild)</p> <ul style="list-style-type: none"> Diese Menüoption ist nur für ein Videosignal oder S-Video-Signal, Component-Videosignal verfügbar. Wenn das Eingangssignal HDMI ist, kann dieser Punkt gewählt werden wenn entweder (1) oder (2) zutrifft. <ol style="list-style-type: none"> (1) HDMI-FORMAT im Menü EING. ist auf VIDEO eingestellt. (2) HDMI-FORMAT im Menü EING. ist auf AUTO eingestellt und der Projektor erkennt, dass er Videosignale empfängt.

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
V-POSIT	<p>Passen Sie die vertikale Position mit den ◀/▶ -Tasten an. Ab ⇔ Auf</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übereinstellung der vertikalen Position kann zu Bildrauschen führen. In diesem Fall stellen Sie bitte die vertikale Position auf die Vorgabeeinstellung zurück. Durch Drücken der Taste RESET, wenn V-POSIT gewählt ist, wird V-POSIT auf die Vorgabeeinstellung zurückgesetzt. • Wenn diese Funktion bei einem Videosignal oder S-Videosignal ausgeführt wird, hängt der Bereich dieser Einstellung von der Einstellung von OVER SCAN ab (📺36). Einstellung ist nicht möglich, wenn OVER SCAN auf 10 gestellt ist. • Diese Funktion ist für LAN, USB TYPE A, USB TYPE B oder HDMI nicht verfügbar.
H-POSIT	<p>Passen Sie die horizontale Position mit den ◀/▶ -Tasten an. Rechts ⇔ Links</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übereinstellung der horizontalen Position kann zu Bildrauschen führen. In diesem Fall stellen Sie bitte die horizontale Position auf die Vorgabeeinstellung zurück. Durch Drücken der Taste RESET, wenn H-POSIT gewählt ist, wird H-POSIT auf die Vorgabeeinstellung zurückgesetzt. • Wenn diese Funktion bei einem Videosignal oder S-Videosignal ausgeführt wird, hängt der Bereich dieser Einstellung von der Einstellung von OVER SCAN ab (📺36). Einstellung ist nicht möglich, wenn OVER SCAN auf 10 gestellt ist. • Diese Funktion ist für LAN, USB TYPE A, USB TYPE B oder HDMI nicht verfügbar.

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
H-PHASE	<p>Passen Sie die horizontale Phase zur Verringerung des Bildschirmflackerns mit den ◀/▶ -Tasten an.</p> <p>Rechts ⇔ Links</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieser Punkt kann nur für ein Computersignal oder ein Component-Videosignal gewählt werden. Diese Funktion ist für LAN, USB TYPE A, USB TYPE B oder HDMI nicht verfügbar.
H-GR.	<p>Passen Sie die horizontale Größe mit den ◀/▶ -Tasten an.</p> <p>Klein ⇔ Groß</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieser Punkt kann nur für ein Computersignal gewählt werden. Diese Funktion ist für LAN, USB TYPE A, USB TYPE B oder HDMI nicht verfügbar. • Wenn Sie für diese Einstellung sehr hohe oder sehr geringe Werte wählen, wird das Bild möglicherweise nicht ordnungsgemäß angezeigt. Setzen Sie in diesen Fällen die Einstellung zurück, indem Sie im Verlauf des Vorgangs die Taste RESET betätigen. • Bei Ausführung dieser Funktion kann es zu Bildverschlechterungen kommen, dies ist jedoch keine Fehlfunktion.
AUTOM. EINST. AUSFÜHR.	<p>Durch Wählen dieser Option wird die automatische Einstellung ausgeführt.</p> <p>Bei einem Computersignal</p> <p>Die vertikale Position, die horizontale Position und die horizontale Phase werden automatisch eingestellt.</p> <p>Stellen Sie vor Verwendung dieser Funktion sicher, dass das Anwendungsfenster auf die maximale Größe gestellt ist. Dunkle Bilder werden möglicherweise nicht ordnungsgemäß eingestellt. Führen Sie die Einstellung mit einem hellen Bild aus.</p> <p>Für ein Videosignal und ein S-Videosignal</p> <p>Das für das jeweilige Eingangssignal am besten geeignete Videoformat wird automatisch gewählt. Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn AUTO unter VIDEOFORMAT im Menü EINGB eingestellt ist (📺40). Die vertikale und die horizontale Position werden automatisch auf den Standardwert eingestellt.</p> <p>Für ein Mischvideosignal</p> <p>Die vertikale und die horizontale Position werden automatisch auf den Standardwert eingestellt. Die horizontale Phase wird automatisch angepasst.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der automatische Einstellvorgang erfordert etwa 10 Sekunden. Beachten Sie außerdem, dass er bei bestimmten Eingängen nicht richtig funktionieren kann. • Wenn diese Funktion für ein Videosignal ausgeführt wird, können gewisse Zusatzkomponenten wie eine Linie außerhalb eines Bildes erscheinen. • Wenn diese Funktion für ein Computersignal ausgeführt wird, ist es möglich, dass abhängig vom Computer-Modell am Bildschirmrand ein schwarzer Rahmen angezeigt wird. • Die durch diese Funktion eingestellten Elemente können variieren, wenn bei der Option AUTO EINST. unter der Option SERVICE im Menü OPT. die Einstellungen FEIN oder AUS gewählt wurden (📺59).


Menü EINGB

Im Menü EINGB können die in der nachstehenden Tabelle genannten Vorgänge ausgeführt werden. Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼ und drücken Sie die Cursortaste ► oder die **ENTER**-Taste, um die Einstellung entsprechend der folgenden Tabelle vorzunehmen.



Element	Beschreibung
PROGRESSIV	<p>Wählen Sie einen Progress-Modus mit den Tasten ▲/▼.</p> <p>FERNSEHER ⇄ FILM ⇄ AUS</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Funktion funktioniert nur für ein Videosignal, S-Videosignal, Komponentenvideosignal (von 480i@60, 576i@50 oder 1080i@50/60) und einem HDMI-Signal (von 480i@60, 576i@50 oder 1080i@50/60). • Wenn FERNSEHER oder FILM ausgewählt ist, wird das Projektionsbild schärfer. Der Modus FILM ist für das 2-3 Pull-Down-System für die Umwandlung geeignet. Diese können aber einen bestimmten Effekt (z.B. eine gezackte Linie) im Bild bei einem schnell beweglichen Objekt verursachen. In diesem Fall wählen Sie bitte AUS, auch wenn das Projektionsbild an Schärfe verlieren kann.
VIDEO NR	<p>Verwenden Sie die Tasten ▲/▼, um auf den Rauschverminderungsmodus zu schalten.</p> <p>HOCH ⇄ MITTEL ⇄ NIEDRIG</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Funktion funktioniert nur für ein Videosignal, S-Videosignal, Komponentenvideosignal (von 480i@60, 576i@50 oder 1080i@50/60), und einem HDMI-Signal (von 480i@60, 576i@50 oder 1080i@50/60).
FARB NORM	<p>Wählen Sie einen Farbnorm-Modus mit den Tasten ▲/▼.</p> <p>AUTO ⇄ RGB ⇄ SMPTE240 ⇄ REC709 ⇄ REC601</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieser Punkt kann nur für ein Computersignal (außer für die Signale aus dem LAN-, USB TYPE A- und USB TYPE B-Anschlüsse) oder ein Component-Videosignal gewählt werden (außer SCART RGB). • Im AUTO-Modus wird automatisch der am besten geeignete Modus ausgewählt. • Die AUTO-Funktion arbeitet bei bestimmten Signalen möglicherweise nicht ordnungsgemäß. In diesem Fall kann es empfehlenswert sein, einen anderen geeigneten Modus als AUTO zu wählen.
COMPONENT	<p>Wählen Sie eine Funktion für den COMPONENT Anschlüsse mit den Tasten ▲/▼.</p> <p>COMPONENT ⇄ SCART RGB</p> <p>Wenn SCART RGB ausgewählt ist, fungieren die COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)- und VIDEO-Anschlüsse als SCART RGB-Anschluss. Ein SCART-Adapter oder SCART-Leitung ist für einen SCART RGB Eingang zum Projektor erforderlich. Einzelheiten erfahren Sie von Ihrem Fachhändler.</p>





(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung								
VIDEOFORMAT	<p>Stellen Sie das Videoformat für den S-VIDEO-Anschluss und den VIDEO-Anschluss ein.</p> <p>(1) Wählen Sie den Eingangsanschluss mit den Tasten ▲/▼.</p> <p>(2) Mit den Tasten ◀/▶ wird zwischen den Modi für das Videoformat umgeschaltet.</p>  <p>AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ⇕ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ⇕</p> <ul style="list-style-type: none"> Diese Option ist nur für ein Videosignal vom VIDEO- oder S-VIDEO-Anschluss verfügbar. Im AUTO-Modus wird automatisch der am besten geeignete Modus ausgewählt. Die AUTO-Funktion arbeitet bei bestimmten Signalen möglicherweise nicht ordnungsgemäß. Wenn das Bild instabil wird (z. B. verzerrtes Bild, Farbmangel), wählen Sie den für das Eingangssignal geeigneten Modus. 								
HDMI-NORMAT	<p>Mithilfe der Cursortasten ▲/▼ können Sie das Videoformat für eine Eingabe über den HDMI-Anschluss ändern.</p> <p>AUTO ⇔ VIDEO ⇔ COMPUTER</p> <p style="text-align: center;">↑──────────────────↓</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>Merkmal</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUTO</td><td>stellt automatisch den am besten geeigneten Modus ein.</td></tr> <tr> <td>VIDEO</td><td>stellt den geeigneten Modus für DVD-Signale ein.</td></tr> <tr> <td>COMPUTER</td><td>stellt den geeigneten Modus für Computer-Signale ein.</td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> Wenn COMPUTER ausgewählt ist, sind die Funktionen FARBE (Menü BILD), F-TON (Menü BILD) und OVER SCAN (Menü ABBILDUNG) nicht verfügbar. 		Merkmal	AUTO	stellt automatisch den am besten geeigneten Modus ein.	VIDEO	stellt den geeigneten Modus für DVD-Signale ein.	COMPUTER	stellt den geeigneten Modus für Computer-Signale ein.
	Merkmal								
AUTO	stellt automatisch den am besten geeigneten Modus ein.								
VIDEO	stellt den geeigneten Modus für DVD-Signale ein.								
COMPUTER	stellt den geeigneten Modus für Computer-Signale ein.								
HDMI-BEREICH	<p>Mithilfe der Cursortasten ▲/▼ können Sie den Digitalbereich für eine Eingabe über den HDMI-Anschluss ändern.</p> <p>AUTO ⇔ NORMAL ⇔ VERBESSERT</p> <p style="text-align: center;">↑──────────────────↓</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>Merkmal</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUTO</td><td>stellt automatisch den am besten geeigneten Modus ein.</td></tr> <tr> <td>NORMAL</td><td>stellt den geeigneten Modus für DVD-Signale ein (16-235).</td></tr> <tr> <td>VERBESSERT</td><td>stellt den geeigneten Modus für Computer-Signale ein (0-255).</td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> Wenn der Kontrast der Projektionsabbildung zu stark oder zu schwach ist, versuchen Sie, einen besser geeigneten Modus zu finden. 		Merkmal	AUTO	stellt automatisch den am besten geeigneten Modus ein.	NORMAL	stellt den geeigneten Modus für DVD-Signale ein (16-235).	VERBESSERT	stellt den geeigneten Modus für Computer-Signale ein (0-255).
	Merkmal								
AUTO	stellt automatisch den am besten geeigneten Modus ein.								
NORMAL	stellt den geeigneten Modus für DVD-Signale ein (16-235).								
VERBESSERT	stellt den geeigneten Modus für Computer-Signale ein (0-255).								

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
COMPUTER-EINGANG	<p>Stellen Sie den Computer-Eingangssignaltyp für die Anschlüsse COMPUTER IN1 und IN2 ein.</p> <p>(1) Wählen Sie den COMPUTER IN-Anschluss, den Sie einstellen wollen, mit den ▲/▼ Tasten.</p> <p>(2) Wählen Sie den Computer-Eingangssignaltyp mit den Tasten ◀/▶.</p> <div data-bbox="710 280 1028 379"> </div> <p>AUTO ⇔ SYNC. AUF G AUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Über den AUTO-Modus können Sie eine Synchronisierung auf ein G-Signal oder Component-Videosignal über den Anschluss einstellen. Ziehen Sie bitte für den Anschluss des Component-Video-Eingangs an den COMPUTER IN1/2-Anschluss das Handbuch Technical zu Rate. • Im AUTO-Modus kann das Bild bei bestimmten Eingangssignalen verzerrt werden. In diesem Fall nehmen Sie den Signalstecker ab, so dass kein Signal empfangen wird, schalten den Modus SYNC. AUF G AUS, und legen das Signal wieder an.
FRAME LOCK	<p>Stellen Sie die Bildsperre für jeden Anschluss ein oder aus.</p> <p>(1) Wählen Sie den Eingangsanschluss mit den Tasten ▲/▼.</p> <p>(2) Schalten Sie die Bildsperr-Funktion mit den ◀/▶ Tasten ein oder aus.</p> <div data-bbox="705 746 1023 845"> </div> <p>EIN ⇔ AUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Funktion kann nur an einem Signal mit einer vertikalen Frequenz von 49 bis 51 Hz, 59 bis 61 Hz durchgeführt werden. • Ist EIN ausgewählt, werden bewegte Bilder flüssiger dargestellt.

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
AUFLÖSUNG	<p>Die Auflösung für die COMPUTER IN1 und COMPUTER IN2 Eingangssignale kann an diesem Projektor eingestellt werden.</p> <p>(1) Wählen Sie im Menü EINGB. die Option AUFLÖSUNG mit den Tasten ▲/▼ und drücken Sie die Taste ►. Dann wird das Menü AUFLÖSUNG angezeigt.</p> <p>(2) Im Menü AUFLÖSUNG wählen Sie dann die gewünschte Auflösung mit den Tasten ▲/▼.</p> <p>Durch Wahl von AUTO wird eine für das Eingangssignal geeignete Auflösung gewählt.</p> <p>(3) Durch Drücken der Taste ► oder ENTER bei Wahl der Auflösung STANDARD werden die horizontalen und vertikalen Positionen, die Taktphase und die horizontale Größe automatisch eingestellt. Der Dialog EINGB_INFORMAT. wird angezeigt.</p> <p>(4) Zum Einstellen einer benutzerangepassten Auflösung verwenden Sie die Tasten ▲/▼ zur Wahl von INDIVIDU., und das feld AUFLÖSUNG_INDIVIDU. erscheint. Stellen Sie die horizontale (HORZ) und vertikale (VERT) Auflösung mit den Tasten ▲/▼/◀/▶ ein.</p> <p>Es kann nicht garantiert werden, dass diese Funktion bei allen Auflösungen korrekt wirkt.</p> <p>(5) Bewegen Sie den Cursor am Bildschirm auf OK, und drücken Sie die Cursortaste ► oder die ENTER-Taste. Die Meldung „SIND SIE SICHER, DASS SIE DIE AUFLÖSUNG ÄNDERN MÖCHTEN?“ wird angezeigt. Drücken Sie zum Speichern der Einstellung die Taste ►.</p> <p>Die horizontale und vertikale Position, die Taktphase und die horizontale Größe werden dann automatisch eingestellt. Der Dialog EINGB_INFORMAT. wird angezeigt.</p> <p>(6) Um zur vorigen Auflösung zurückzukehren, ohne die Änderungen zu speichern, bewegen Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf LÖSCHEN und drücken Sie dann die Taste ◀ oder ENTER.</p> <p>Der Bildschirm kehrt dann zum Menü AUFLÖSUNG zurück und zeigt wieder die vorherige Auflösung an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei manchen Bildern funktioniert dies nicht sehr gut.
	 <p>↓</p>  <p>↓</p>  <p>↓</p> 













Menü SETUP

Im Menü SETUP können die in der Tabelle aufgeführten Funktionen ausgeführt werden. Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼ und drücken Sie die Cursortaste ► oder die **ENTER**-Taste, um die Einstellung entsprechend der folgenden Tabelle vorzunehmen.



Element	Beschreibung
AUTO KEYSTONE	<p>Durch Wählen dieser Option wird die automatische automatische Trapezverzerrungskorrektur ausgeführt. Der Projektor korrigiert automatisch die vertikalen Trapezverzerrungen, zu denen es aufgrund des (Vorwärts-/Rückwärts-) Einstellwinkels kommt. Diese Funktion wird nur einmal ausgeführt, wenn sie im Menü gewählt wird. Führen Sie diese Funktion nach dem Ändern der Projektorneigung erneut aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Einstellbereich dieser Funktion variiert je nach Eingangssignal. Bei manchen Eingangssignalen funktioniert diese Funktion nicht ordnungsgemäß. • Wenn V:INVERS oder H+V:INVERS unter SPIEGEL im SETUP-Menü gewählt ist, wenn der Projektionsbildschirm geneigt ist oder der Projektor nach unten gerichtet ist, kann es sein, dass diese Funktion nicht richtig arbeitet. • Wenn sich die Zoom-Anpassung in der Stellung TELE (Telefoto-Fokussierung) befindet, kann diese Funktion übermäßig stark wirken. Diese Funktion sollte nach Möglichkeit verwendet werden, wenn die Zoomeinstellung voll auf WEIT (Weitwinkel) gestellt ist. • Wenn der Projektor eben aufgestellt ist (etwa $\pm 4^\circ$), kann es sein, dass diese Funktion nicht ordnungsgemäß funktioniert. • Wenn der Projektor um fast ± 30 Grad oder noch mehr geneigt ist, kann es sein, dass diese Funktion nicht gut arbeitet. • Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn für BEWEGUNGS DETEKTOR (74) die Option EIN gewählt wurde oder der Bildschirm mit PERF. ANPASSG. (26) eingerichtet wurde.
KEYSTONE	<p>Mit den Tasten ◀/▶ wird die vertikale Trapezverzerrung korrigiert.</p> <p>Unterteil der Abbildung verkleinern ⇔ Oberteil der Abbildung verkleinern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Einstellbereich dieser Funktion variiert je nach Eingangssignal. Bei manchen Eingangssignalen kann es sein, dass diese Funktion nicht korrekt funktioniert. • Wenn sich die Zoom-Anpassung in der Stellung TELE (Telefoto-Fokussierung) befindet, kann diese Funktion übermäßig stark wirken. Diese Funktion sollte nach Möglichkeit verwendet werden, wenn die Zoomeinstellung voll auf WEIT (Weitwinkel) gestellt ist. • Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn für BEWEGUNGS DETEKTOR (74) die Option EIN gewählt wurde oder der Bildschirm mit PERF. ANPASSG. (26) eingerichtet wurde.

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
 KEYSTONE	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird die horizontale Trapezverzerrung korrigiert. Rechten Teil der Abbildung verkleinern ⇔ Linken Teil der Abbildung verkleinern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Einstellbereich dieser Funktion ist je nach Art der Eingangssignale unterschiedlich. Bei manchen Eingangssignalen kann es sein, dass diese Funktion nicht korrekt funktioniert. • Wenn die vertikale Objektverschiebung nicht ganz nach oben gestellt ist funktioniert dies möglicherweise nicht richtig. • Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn für BEWEGUNGS DETEKTOR () die Option EIN gewählt wurde oder der Bildschirm mit PERF. ANPASSG. eingerichtet wurde ()
PERF. ANPASSG.	<p>Durch die Auswahl dieses Menüpunkts wird das Dialogfenster KEYSTONE_PERF. ANPASSG. aufgerufen. Einzelheiten finden Sie unter PERF. ANPASSG. im Abschnitt Korrektur von Verzerrungen. ()</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn für BEWEGUNGS DETEKTOR die Option EIN gewählt wurde ()
AUTO-ÖKO-MODUS	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird der AUTO-ÖKO-MODUS ein-/ausgeschaltet. EIN ⇔ AUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn EIN ausgewählt ist, befindet sich der Projektor, unabhängig von der ÖKO-MODUS () -Einstellung, beim Start immer im Öko-Modus. Die OSD-Meldung "AUTO-ÖKO-MODUS" wird beim Start des Projektors zehn Sekunden lang angezeigt, wenn diese Funktion aktiviert ist.
ÖKO-MODUS	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird der Stillmodus aus-/eingeschaltet. NORMAL ⇔ ÖKO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn ÖKO ausgewählt ist, werden die Lautstärke und die Bildschirmhelligkeit reduziert. • Wenn AUTO-ÖKO-MODUS () auf EIN gesetzt ist, befindet sich der Projektor, unabhängig von dieser Einstellung, beim Start immer im Öko-Modus.
SPIEGEL	<p>Wählen Sie einen Spiegel-Status mit den ▲/▼ -Tasten.</p> <div style="text-align: center;">     </div> <p>NORMAL ⇔ H:INVERS ⇔ V:INVERS ⇔ H+V:INVERS</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p>Wenn der Bewegungsdetektor auf EIN gestellt ist und der SPIEGEL-Status geändert wird, erscheint der Alarm BEWEGUNGS DETEKTOR EIN () , wenn der Projektor nach Ausschalten der Stromzufuhr erneut gestartet wird.</p>

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
STANDBY-MOD.	<p>Durch Verwendung der ▲/▼-Tasten wird der Standby-Modus zwischen NORMAL und STROMSPAREN umgeschaltet.</p> <p>NORMAL ⇔ STROMSPAREN</p> <p>Wenn STROMSPAREN gewählt ist, wird die Leistungsaufnahme im Standby-Betrieb gesenkt, und es gelten bestimmte Funktionseinschränkungen wie hier aufgeführt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn STROMSPAREN gewählt ist, ist die Kommunikationssteuerung über RS-232C deaktiviert, außer zum Einschalten des Projektors, und auch die Netzwerk-Funktion kann nicht verwendet werden, während er im Standby-Modus ist. Wenn der KOMMUNIKATIONSTYP im Menü KOMMUNIKATION auf NETZBRÜCKE gestellt ist, sind alle RS-232C-Befehle deaktiviert (61). • Wenn STROMSPAREN ausgewählt ist, ist die Einstellung STANDBY von AUDIOQUELLE (46) ungültig, und im Standby-Modus wird vom AUDIO OUT-Anschluss kein Signal ausgegeben. • Wenn STROMSPAREN ausgewählt ist, ist die Einstellung STANDBY von MONITORAUSGANG ungültig, und im Standby-Modus wird vom MONITOR OUT-Anschluss kein Signal ausgegeben.
MONITOR-AUSGANG	<p>Während das Bildsignal vom in Schritt (1) ausgewählten Eingangsanschluss projiziert wird, wird das Bildsignal vom in Schritt (2) gewählten Eingangsanschluss an den MONITOR OUT-Anschluss ausgegeben.</p> <p>(1) Wählen Sie einen Bild-Eingangsanschluss mit den Tasten ▲/▼. Wählen Sie STANDBY, um die Bildausgabe im Standby-Modus auszuwählen.</p> <p>(2) Wählen Sie einen der COMPUTER IN-Anschlüsse mit den Tasten ◀/▶. Wählen Sie AUS, um den MONITOR OUT-Ausgang für den in Schritt (1) ausgewählten Eingangsanschluss bzw. Standby-Modus zu deaktivieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Wahl von COMPUTER IN1 in Schritt (1) und COMPUTER IN2 in Schritt (2) und umgekehrt ist nicht möglich.



Menü AUDIO

Im Menü AUDIO können die in der Tabelle aufgeführten Funktionen ausgeführt werden. Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼ und drücken Sie die Cursortaste ► oder die **ENTER**-Taste, um die Einstellung entsprechend der folgenden Tabelle vorzunehmen.



Element	Beschreibung
LAUTST.	Mit den Tasten ◀/▶ wird die Lautstärke eingestellt. Niedrig ⇔ Hoch
LAUTSPRECHER	Mit den Tasten ▲/▼ wird der eingebaute Lautsprecher aus-/eingeschaltet. EIN ⇔ AUS Wenn AUS ausgewählt ist, ist der eingebaute Lautsprecher deaktiviert.
AUDIOQUELLE	<p>Während das Bildsignal vom in Schritt (1) ausgewählten Eingangsanschluss projiziert wird, wird das Audiosignal vom in Schritt (2) gewählten Eingangsanschluss sowohl an den AUDIO OUT-Anschluss als auch den eingebauten Lautsprecher dieses Projektors ausgegeben. Der eingebaute Lautsprecher funktioniert jedoch nicht, wenn die Option LAUTSPRECHER auf AUS gesetzt ist.</p> <p>(1) Wählen Sie einen Bild-Eingangsanschluss mit den Tasten ▲/▼. Wählen Sie STANDBY, wenn die Tonausgabe im Standby-Modus erfolgen soll.</p> <p>(2) Wählen Sie einen der AUDIO IN-Anschlüsse mit den Tasten ◀/▶. Wählen Sie ⌂, um den Ton vom in Schritt (1) ausgewählten Eingangsanschluss bzw. im Standby-Modus stummzuschalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> Im Fenster AUDIOQUELLE steht "H" für das Audiosignal vom HDMI-Anschluss. Es kann ausschließlich für die Bildeingabe vom HDMI-Anschluss ausgewählt werden. Selbst wenn sich der Projektor im Standby-Modus befindet, kann das Kühlgebläse aktiv sein und Geräusche verursachen, wenn der eingebaute Lautsprecher in Betrieb ist. G.U. (Closed Caption) wird automatisch aktiviert, sobald Eingangssignale mit G.U. empfangen werden und ⌂ ausgewählt werden. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn es sich um folgende Signale handelt: NTSC für VIDEO oder S-VIDEO, oder 480i@60 für COMPONENT, COMPUTER IN1, oder COMPUTER IN2. Außerdem muss im G.U.-Menü unter BILDSCHIRM-Menü AUTO für ANZEIGEN ausgewählt wurde (53).



(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
HDMI AUDIO	Mit den Tasten ▲/▼ wird zwischen den HDMI-Audio-Modi umgeschaltet. Wählen Sie aus den beiden zur Verfügung stehenden Modi den am besten für Ihr HDMI-Audiogerät geeigneten Modus aus. 1 ⇔ 2
MIK PEGEL	Mit den Tasten ▲/▼ wird der Eingangspegel an den des über den MIC -Anschluss angeschlossenen Mikrofons angepasst. HOCH ⇔ NIEDRIG HOCH: für ein Mikrofon mit Verstärker. NIEDRIG: für ein Mikrofon ohne Verstärker.
MIK LAUTSTÄRKE	Mit den Tasten ▲/▼ wird die Lautstärke des über den MIC -Anschluss angeschlossenen Mikrofons angepasst. Niedrig ⇔ Hoch

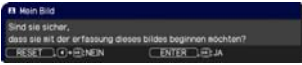


Menü BILDSCHIRM

Im Menü BILDSCHIRM können die in der nachstehenden Tabelle genannten Vorgänge ausgeführt werden. Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼ und drücken Sie die Cursortaste ► oder die **ENTER**-Taste, um die Einstellung entsprechend der folgenden Tabelle vorzunehmen.



Element	Beschreibung
SPRACHE	<p>Mit den Tasten ▲/▼◀/▶ wird die OSD (Bildschirmanzeige) umgeschaltet. ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL ⤴ (angezeigt im Dialogfeld SPRACHE) ⤵ Drücken Sie zum Speichern der Spracheinstellung auf die Taste ENTER oder INPUT.</p>
MENÜ-POS.	<p>Stellen Sie die Menü-Position mit den ▲/▼/◀/▶ -Tasten ein. Zum Beenden des Vorgangs drücken Sie die MENU-Taste an der Fernbedienung oder nehmen Sie 10 Sekunden lang keine Bedienung vor.</p>
BLANK	<p>Wählen Sie eine Funktion für den BLANK-Bildschirm mit den ▲/▼ -Tasten. Der BLANK-Bildschirm ist der Bildschirm für die Funktion zur kurzzeitigen Anzeige des BLANK-Bildschirms (📖28). Er wird durch Drücken der BLANK-Taste an der Fernbedienung angezeigt. Mein Bild ⇔ ORIGINAL ⇔ BLAU ⇔ WEISS ⇔ SCHWARZ ⤴ ⤵ <u>Mein Bild</u> : Der Bildschirm kann durch die Option Mein Bild registriert werden (📖49). <u>ORIGINAL</u> : Als Standardbildschirm vorgegebener Bildschirm. <u>BLAU, WEISS, SCHWARZ</u> : Einfache Bildschirme in jeder Farbe. • Um das Einbrennen des Bildes zu vermeiden, schalten die Bildschirme Mein Bild oder ORIGINAL nach einigen Minuten auf den einfachen schwarzen Bildschirm um.</p>
START	<p>Verwenden Sie die Tasten ▲/▼, um auf den Modus der Startanzeige umzuschalten. Der START-Bildschirm wird angezeigt, wenn ein unzureichendes bzw. kein Signal erkannt wird. Mein Bild ⇔ ORIGINAL ⇔ AUS ⤴ ⤵ <u>Mein Bild</u> : Der Bildschirm kann durch die Option Mein Bild registriert werden (📖49). <u>ORIGINAL</u> : Als Standardbildschirm vorgegebener Bildschirm. <u>AUS</u> : Einfacher schwarzer Bildschirm. • Um das Einbrennen des Bildes zu vermeiden, schalten sich die Bildschirme Mein Bild oder ORIGINAL nach einigen Minuten auf den BLANK-Bildschirm (📖oben) um. Wenn auch der Bildschirm BLANK der Bildschirm Mein Bild oder ORIGINAL ist, wird stattdessen der einfache schwarze Bildschirm verwendet. • Wenn im Menü SICHERHEIT (📖72) beim Punkt Mein Bild PASSWORT die Einstellung EIN gewählt wurde, ist der START auf Mein Bild festgelegt.</p>

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
Mein Bild	<p>Diese Option erlaubt es Ihnen, ein Bild zur Verwendung als Abbildung für Mein Bild festzuhalten, das als BLANK-Bildschirm und START-Bildschirm verwendet werden kann. Zeigen Sie die festzuhaltende Abbildung an, bevor Sie das folgende Verfahren ausführen.</p> <ol style="list-style-type: none"> Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog namens "Mein Bild" angezeigt. Sie werden gefragt, ob das aktuelle Bild verwendet werden soll.  <p>Warten Sie, bis das gewünschte Bild angezeigt wird und drücken Sie dann die ENTER- oder INPUT-Taste auf der Fernbedienung. Die Abbildung friert ein und der Erfassungsrahmen erscheint. Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie die Taste RESET auf der Fernbedienung.</p> Passen Sie die Rahmenposition mit den ▲/▼/◀/▶-Tasten an.  <p>Verschieben Sie die Rahmen in die gewünschte Bildposition. Der Rahmen kann möglicherweise bei bestimmten Eingangssignalen nicht bewegt werden. Zum Starten der Registrierung drücken Sie die ENTER- oder INPUT-Taste an der Fernbedienung.</p>  <p>Zum Wiederherstellen des Bildschirms und Zurückkehren zum vorherigen Dialog drücken Sie die Taste RESET an der Fernbedienung.</p> <p>Die Registrierung kann mehrere Minuten dauern. Nach Abschluss der Registrierung wird der registrierte Bildschirm und die folgende Meldung mehrere Sekunden lang angezeigt:</p> <p>"Mein Bild-Registrierung ist beendet."</p> <p>Wenn die Registrierung fehlschlägt, wird die folgende Meldung angezeigt:</p> <p>"Ein Erfassungsfehler ist aufgetreten. Bitte erneut versuchen."</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Funktion kann nicht gewählt werden, wenn die Option Mein Bild Sperre auf EIN gestellt wurde (50) • Diese Funktion kann nicht gewählt werden, wenn im Menü SICHERHEIT (72) beim Punkt Mein Bild PASSWORT die Einstellung EIN gewählt wurde. • Diese Funktion ist für LAN, USB TYPE A, USB TYPE B oder HDMI nicht verfügbar.

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
Mein Bild Sperre	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird die Mein Bild Sperre aus-/eingeschaltet. EIN ⇌ AUS</p> <p>Wenn EIN ausgewählt ist, kann die Option Mein Bild nicht ausgeführt werden. Verwenden Sie diese Funktion zum Schutz des aktuellen Bildes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Funktion kann nicht gewählt werden, wenn im Menü SICHERHEIT (📖72) beim Punkt Mein Bild PASSWORT die Einstellung EIN gewählt wurde.
MELDUNG	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird die Meldungsfunktion aus-/eingeschaltet. EIN ⇌ AUS</p> <p>Wurde EIN gewählt, so funktioniert die folgende Meldungsfunktion.</p> <p>“AUTOMATISCHE EINSTELLUNG LÄUFT” während der automatischen Einstellung</p> <p>“KEIN EINGANGS SIGNAL”</p> <p>“SYNC AUSSER BEREICH”</p> <p>“UNGÜLTIGE SCAN-FREQUENZ”</p> <p>“Suchen....” während der Suche nach einem Eingangssignal</p> <p>“Erkennen....” wenn ein Eingangssignal erkannt wird</p> <p>“AUTO-ÖKO-MODUS” beim Start des AUTO-ÖKO-MODUS</p> <p>Die Anzeige des Eingangssignals erscheint durch Ändern</p> <p>Die Anzeige des Seitenverhältnisses erscheint durch Ändern</p> <p>Die Anzeige für BILD-MODUS erscheint durch Änderung</p> <p>Die Anzeige für AKTI. BLENDE erscheint durch Änderung</p> <p>Die Anzeige für EINST-SPEICH. erscheint durch Änderung</p> <p>Die Anzeige “EINFRIEREN” und “ ” erscheinen bei Einfrieren des Bildschirmbilds durch Drücken der FREEZE-Taste.</p> <p>Die Anzeige für SCHABLONE erscheint durch Änderung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn AUS ausgewählt ist, beachten Sie dies bitte, wenn das Bildschirmbild einfriert. Interpretieren Sie das Einfrieren nicht fälschlich als Funktionsstörung (📖28).

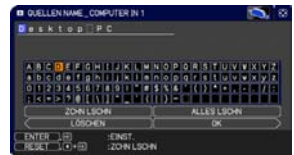
(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
QUELLEN NAME	<p>Jedem Eingangs-Anschluss für diesen Projektor kann ein Name zugewiesen werden.</p> <p>(1) Verwenden Sie die Tasten ▲/▼ im Menü BILDSCHIRM, um QUELLEN NAME zu wählen, und drücken Sie die Taste ► oder ENTER.</p> <p>Der QUELLEN NAME wird angezeigt.</p> <p>(2) Verwenden Sie die Tasten ▲/▼ im Menü QUELLEN NAME, um den zu benennenden Anschluss zu wählen, und drücken Sie die Taste ►.</p> <p>Dann erscheint der Dialog QUELLEN NAME. Die rechte Seite des Menüs bleibt leer, bis ein Name vorgegeben wurde.</p> <p>(3) Wählen Sie ein Symbol aus, das dem Anschluss im Dialog QUELLEN NAME zugewiesen werden soll. Der dem Anschluss zugewiesene Name wird in Übereinstimmung mit Ihrer Symbolauswahl ebenfalls automatisch geändert. Drücken Sie die Taste ► oder ENTER, um Ihre Symbolauswahl zu treffen.</p> <p>(4) Wählen Sie eine Nummer aus, die dem Anschluss neben dem Symbol zugewiesen werden soll. Sie können zwischen den Optionen 'leer' (keine Nummer zugewiesen), 1, 2, 3 oder 4 wählen.</p> <p>(5) Um den Namen zu ändern, der dem Anschluss zugewiesen ist, wählen Sie INDIVIDUELLER NAME und drücken Sie die Taste ►.</p>



(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
QUELLEN NAME (Fortsetzung)	<p>(6) Der aktuelle Name wird in der ersten Zeile angezeigt. Verwenden Sie die Tasten ▲/▼/◀/▶ und die ENTER- oder INPUT-Taste zum Wählen und Eingaben von Zeichen. Um 1 Zeichen zur Zeit zu löschen, drücken Sie die RESET-Taste oder drücken Sie ◀ und die INPUT-Taste gleichzeitig. Wenn Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf ZCHN LSCHN oder ALLES LSCHN und die ENTER- oder INPUT-Taste drücken, wird ein Zeichen oder alle Zeichen gelöscht. Der Name kann maximal 16 Zeichen enthalten.</p> <p>(7) Um ein bereits eingefügtes Zeichen zu ändern, drücken Sie die Taste ▲, um den Cursor in die erste Zeile zu bewegen, und bewegen den Cursor mit den Tasten ◀/▶ zu dem Zeichen, das geändert werden soll. Wenn Sie nun die ENTER- oder INPUT-Taste drücken, wird das Zeichen ausgewählt. Gehen Sie dann weiter wie vorstehend unter (6) beschrieben vor.</p> <p>(8) Zum Beenden der Texteingabe stellen Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf OK und drücken dann die ▶, ENTER- oder INPUT-Taste. Um ohne Speichern zum vorherigen Namen zurückzukehren, stellen Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf LÖSCHEN und drücken Sie die ◀, ENTER- oder INPUT-Taste.</p>
SCHABLONE	<p>Wählen mit den Tasten ▲/▼ den Modus für den Schablonenbildschirm. Mit der Taste ▶ (oder ENTER) blenden Sie die gewählte Schablone ein, und mit der Taste ◀ blenden Sie das Bild wieder aus. Die zuletzt gewählte Schablone wird angezeigt, wenn die mit der Funktion SCHABLONE belegte MY BUTTON gedrückt wird (58).</p> <p>TESTMUSTER ⇔ PUNKTLINIE1 ⇔ PUNKTLINIE2 ⇔ PUNKTLINIE3 ⇕ STAPEL ⇔ KARTE 2 ⇔ KARTE 1 ⇔ KREIS 2 ⇔ KREIS 1 ⇔ PUNKTLINIE4</p> <p>Wenn KARTE 1 oder KARTE 2 gewählt ist, können Sie eine Karte auf den Kopf stellen und sie horizontal verschieben. Zum Umdrehen oder Verschieben der Karte zeigen Sie die Anleitung an, indem Sie, sobald KARTE 1 oder KARTE 2 erscheint, die Taste RESET auf der Fernbedienung drei Sekunden oder länger gedrückt halten.</p>



(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
G.U. (Geschl. Untertitel)	<p>Mit der Funktion G.U. wird ein Skript oder Dialog der Audiospur eines Videos, in Dateien oder Präsentationen sowie anderer relevanter Toninhalt angezeigt. Diese Funktion beim Videoquellen im NTSC- oder 480i@60 Component-Videoformat, die G.U. unterstützen. Ja nach Quellengerät oder -signal kann die Funktion unter Umständen versagen. Schalten Sie in solchen Fällen die geschlossenen Untertitel aus.</p>
	<p>ANZEIGEN Wählen Sie aus den folgenden ANZEIGEN-Optionen die Einstellung für geschlossene Untertitel mit den Tasten ▲/▼ aus.</p> <p>AUTO ⇔ EIN ⇔ AUS</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p><u>AUTO</u>: Die Untertitel werden automatisch angezeigt, wenn die Lautstärke stumm geschaltet ist. <u>EIN</u>: Geschlossene Untertitel sind aktiviert. <u>AUS</u>: Geschlossene Untertitel sind deaktiviert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solange das OSD-Menü eingeblendet ist, werden keine Untertitel angezeigt. • "Geschlossene Untertitel" ist eine Funktion zur Darstellung von Dialogen, Erzählungen und/oder Klangeffekten bei Fernsehprogrammen und anderen Videoquellen. Die Verfügbarkeit der Funktion "Geschlossene Untertitel" ist vom Sender und/oder Programminhalt abhängig.
	<p>MODUS Wählen Sie aus den folgenden MODUS-Optionen die Einstellung für die geschlossenen Untertitel mit den Tasten ▲/▼.</p> <p>UNTERTITEL ⇔ TEXT</p> <p><u>UNTERTITEL</u>: Geschlossene Untertitel anzeigen. <u>TEXT</u>: Zum Anzeigen von Textdaten zusätzlicher Informationen wie Nachrichten oder TV-Programminformationen. Die Informationen erscheinen über den gesamten Bildschirm. Nicht alle G.U.-Programme bieten Textinformation.</p>
	<p>KANAL Wählen Sie aus den folgenden KANAL-Optionen die gewünschte Einstellung für geschlossene Untertitel mit den Tasten ▲/▼ aus.</p> <p>1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p>1: Kanal 1, Primärkanal / Sprache 2: Kanal 2 3: Kanal 3 4: Kanal 4</p> <p>Die Kanaldaten können je nach Inhalt variieren. Gewisse Kanäle können für eine Nebensprache verwendet werden oder leer sein.</p>



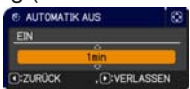

Menü OPT.

Im Menü OPT. können die in der nachstehenden Tabelle genannten Vorgänge ausgeführt werden. Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼ und drücken Sie die Cursortaste ► oder die **ENTER**-Taste, um die Einstellung entsprechend der folgenden Tabelle vorzunehmen, mit Ausnahme von LAMPENZEIT und FILTER-TIMER.



Element	Beschreibung
AUTOM.SUCHE	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird die automatische Signalsuchfunktion aus-/eingeschaltet. EIN ⇌ AUS</p> <p>Wenn EIN ausgewählt ist, wird Erkennung keines Signals automatisch durch die Eingangsanschlüsse in der folgenden Reihenfolge weitergeschaltet. Die Suche wird vom aktuellen Anschluss gestartet. Wenn ein Eingang gefunden wird, beendet der Projektor die Suche und zeigt das Bild an.</p> <p> </p> <ul style="list-style-type: none"> Die Projektion der Bilder vom USB TYPE B-Anschluss kann mehrere Sekunden in Anspruch nehmen.
AUTO KEYSTONE	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird die automatische Trapezverzerrungsfunktion aus-/eingeschaltet. EIN ⇌ AUS</p> <p><u>EIN</u>: Die Trapezverzerrung wird automatisch jedes Mal korrigiert, wenn die Neigung des Projektors geändert wird.</p> <p><u>AUS</u>: Diese Funktion ist deaktiviert. Wählen Sie AUTO KEYSTONE (AUSFÜHREN) im SETUP-Menü für die automatische Korrektur der Trapezverzerrung.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bei Deckenmontage des Projektors arbeitet dieses Merkmal nicht richtig; in diesem Fall muss AUS gewählt werden. Diese Funktion ist nicht verfügbar, wenn der Bewegungsdetektor eingeschaltet ist (74).
DIREKTSTROM AN	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird die Funktion DIREKTSTROM AN aus-/eingeschaltet. EIN ⇌ AUS</p> <p>Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird die Lampe im Projektor automatisch nur ohne das übliche Verfahren eingeschaltet (18), wenn der Projektor wieder mit Strom versorgt wird, nachdem die Stromversorgung bei leuchtender Lampe unterbrochen wurde.</p> <ul style="list-style-type: none"> Diese Funktion wirkt nicht, wenn der Projektor mit Strom versorgt wird, während die Lampe ausgeschaltet ist. Nach dem Einschalten der Lampe mit der Funktion DIREKTSTROM AN, wird der Projektor ausgeschaltet, wenn 30 Minuten lang kein Eingang oder Vorgang erfasst wird, selbst wenn die Funktion AUTOMATIK AUS (55) deaktiviert ist.

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
AUTOMATIK AUS	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird die Zeit zum automatischen Countdown zum Ausschalten des Projektors eingestellt.</p> <p>Lang (max. 99 Minuten) ⇔ Kurz (min. 0 Minuten = AUS)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Wenn die Zeit auf einen Wert von 0 gesetzt wird, wird der Projektor nicht automatisch ausgeschaltet.</p> <p>Wenn die Zeit auf einen Wert von 1 bis 99 gesetzt ist, wird nach Ablauf dieser Zeit bei einem fehlenden Signal oder einem ungeeigneten Signal die Projektorlampe ausgeschaltet.</p> <p>Wenn eine der Projektortasten oder Fernbedienungstasten gedrückt wird oder einer der Befehle (ausgenommen Get-Befehle) vom CONTROL-Anschluss während der entsprechenden Zeit übertragen wird, schaltet der Projektor nicht aus.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Ausschalten des Geräts (18).</p>
USB TYPE B	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird die Funktion des USB TYPE B-Anschlusses ausgewählt. Um diese Funktion verwenden zu können, muss der USB TYPE B-Anschluss des Projektors mit dem USB TYPE A-Anschluss eines Computers verbunden werden.</p> <p>MAUS ⇔ USB-DISPLAY</p> <p>MAUS: Die mitgelieferte Fernbedienung fungiert als Maus und Tastatur des Computers.</p> <p>USB-DISPLAY: Der Anschluss fungiert als Eingangsanschluss, der Bildsignale vom Computer empfängt (86).</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Projektion der Bilder vom USB TYPE B-Anschluss kann mehrere Sekunden in Anspruch nehmen. In folgenden Fällen wird eine Meldung, die darauf hinweist, dass der USB TYPE B-Anschluss für Bildeingaben nicht verfügbar ist, gemeinsam mit dem USB TYPE B-Dialog angezeigt: <ul style="list-style-type: none"> Diese Einstellung wird auf MAUS umgeschaltet, während eine Bildeingabe vom USB TYPE B-Anschluss projiziert wird. Der USB TYPE B-Anschluss ist als Bild-Eingangsanschluss ausgewählt, während diese Einstellung auf MAUS gesetzt ist. <p>Wählen Sie USB-DISPLAY im Dialog aus, um die Bildeingabe an den USB TYPE B-Anschluss zu projizieren. In diesem Fall ist die Verwendung der Maus-und-Tastatur-Funktion nicht möglich.</p> <p>Wählen Sie gegebenenfalls einen anderen Anschluss für die Bildeingabe aus.</p>


(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
LAMPENZEIT	<p>Die Lampenzeit ist die Gebrauchszeit der Lampe ab der letzten Rücksetzung. Sie wird im Menü OPT. angezeigt. Drücken Sie die RESET-Taste auf der Fernbedienung oder die Taste ► am Projektor, um einen Dialog anzuzeigen. Zum Rückstellen der Lampenzeit wählen Sie OK mit der Taste ►. LÖSCHEN ⇨ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setzen Sie die Lampenzeit nur zurück, wenn Sie die Lampe ausgetauscht haben, um eine richtige Anzeige zur Lampe zu erhalten. • Zum Lampenaustausch siehe Abschnitt Lampe austauschen (📘89).
FILTER-TIMER	<p>Die Filterzeit ist die Gebrauchszeit des Luftfilters ab der letzten Rücksetzung. Sie wird im Menü OPT. angezeigt. Drücken Sie die RESET-Taste auf der Fernbedienung oder die Taste ► am Projektor, um einen Dialog anzuzeigen. Zum Rückstellen des Filter-Timers wählen Sie OK mit der Taste ►. LÖSCHEN ⇨ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setzen Sie den Filter-Timer nur zurück, wenn Sie den Luftfilter gereinigt oder ausgetauscht haben, um eine richtige Anzeige für den Luftfilter zu erhalten. • Zum Reinigen des Luftfilters siehe Abschnitt Luftfilter reinigen und ersetzen (📘91).



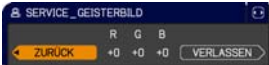

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
MEINE TASTE	<p>Mit dieser Option kann eine der folgenden Funktionen einer der Tasten MY BUTTON (1/2) an der Fernbedienung zugeordnet werden (66).</p> <p>(1) Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ im Menü MEINE TASTE eine Taste (MY BUTTON – (1/2)) und drücken Sie die Taste ► oder ENTER, um den Einstellungsdialog MEINE TASTE aufzurufen.</p> <p>(2) Weisen Sie dann mit den Tasten ▲/▼/◀/▶ der gewählten Taste eine der folgenden Funktionen zu. Drücken Sie zum Speichern dieser Einstellung die Taste ENTER oder INPUT.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LAN: Stellt Anschluss auf LAN. • USB TYPE A: Stellt Anschluss auf USB TYPE A. • USB TYPE B: Stellt Anschluss auf USB TYPE B. • HDMI: Stellt Anschluss auf HDMI. • COMPUTER IN1: Stellt Anschluss auf COMPUTER IN1. • COMPUTER IN2: Stellt Anschluss auf COMPUTER IN2. • COMPONENT: Stellt Anschluss auf COMPONENT. • S-VIDEO: Stellt Anschluss auf S-VIDEO. • VIDEO: Stellt Anschluss auf VIDEO. • DIASHOW: Stellt den Anschluss auf USB TYPE A ein und startet eine Diashow. • MEIN BILD: Zeigt das MEIN BILD-Menü an (67). • MESSENGER: Schaltet den auf dem Bildschirm gezeigten Messenger-Text ein/aus (66 Messenger-Funktion in der Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb). Wenn keine übertragenen Textdaten zur Anzeige vorhanden sind, erscheint die Meldung „KEINE MESSENGER-DATEN“. • INFORMATION: Zeigt SYSTEEM_INFORMAT., EINGB_INFORMAT. (63), NETZWERK_INFORMAT. (70) oder nichts an. • AUTO KEYSTONE: Korrigiert automatisch die Trapezverzerrung (43). • EINST-SPEICH.: Lädt einen der gespeicherten Einstellungsdatensätze (35). Ist mehr als ein Datensatz gespeichert, so ändert sich die Einstellung jedes Mal, wenn MY BUTTON gedrückt wird. Sind keine Daten gespeichert, so erscheint der Dialog "Nicht gespeichert". Ist die aktuelle Einstellung nicht gespeichert, so erscheint der rechts abgebildete Dialog. Wenn die aktuelle Einstellung erhalten bleiben soll, drücken Sie zum Verlassen die Taste ►. Andernfalls geht die aktuelle Einstellungsposition durch Laden von Daten verloren. <div data-bbox="792 1034 992 1054" style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">➔ Nicht gespeichert</div> <div data-bbox="762 1075 1031 1134" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> Vorläufiger Zustand MY BUTTON (EINST-SPEICH.) : Gespeicherte Parameter abrufen [] Verlassen </div>

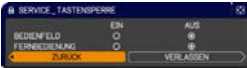

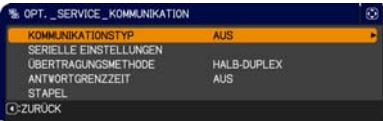
(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
MEINE TASTE (Fortsetzung)	<ul style="list-style-type: none"> • AKTI. BLENDE: Ändert den Aktiv-Blende-Modus. • BILD-MODUS: Ändert den BILD-MODUS (📖31). • FILTER RES: Zeigt den Bestätigungsdialog zur Filter-Reset-Zeit an (📖56). • SCHABLONE: Bewirkt Erscheinen oder Verschwinden des Schablonenmusters, das für den Gegenstand SCHABLONE (📖52) gewählt ist. • AV MUTE: Schaltet Bild und Audio ein oder aus. • AUFLÖSUNG: Schaltet das Menü AUFLÖSUNG ein/aus (📖42). • MIK LAUTSTÄRKE: Schaltet das Menü MIK LAUTSTÄRKE ein/aus (📖47). • ÖKO-MODUS: Schaltet das Menü ÖKO-MODUS ein/aus (📖44).
MEINE QUELLE	<p>Mit den Tasten ▲/▼ wird der Bildeingangsanschluss gewählt, der durch Drücken der Taste MY SOURCE/DOC.CAMERA an der Fernbedienung aktiviert wird.</p> <p>Sie können diese Funktion nicht nur für Dokumentenkameras sondern auch für Computer und andere Geräte verwenden.</p> <p>  </p>

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
SERVICE	<p>Nach der Auswahl dieser Option wird das SERVICE-Menü angezeigt. Wählen Sie eine Menüoption mit den Tasten ▲/▼, und drücken Sie die Taste ► oder die ENTER-Taste an der Fernbedienung zum Fortfahren.</p> 
	<p>LÜFTER GESCH. Mit den Tasten ▲/▼ wird die Drehzahl der Kühlgebläse umgeschaltet. Die Einstellung HOCH ist der Modus für Höhenlagen usw. Beachten Sie, dass der Projektor mit der Einstellung HOCH deutlich lauter arbeitet. HOCH ⇔ NORMAL</p>
	<p>AUTO EINST. Mit den Tasten ▲/▼ wird einer der Modi gewählt. Wird AUS gewählt, so ist die automatische Einstellfunktion deaktiviert. FEIN ⇔ SCHNELL ⇔ AUS  <u>FEIN</u>: Feiner Einstellung einschließlich Einstellen der H. GR. <u>SCHNELL</u>: Schnellere Einstellung, Einstellen der H.GR. auf vorgegebene Daten für das Eingangssignal. • Je nach Bedingungen wie Eingangsbild, Signalleitung zum Gerät, Umgebung des Geräts usw. kann es sein, dass die automatische Einstellung nicht richtig funktioniert. In diesem Fall deaktivieren Sie die automatische Einstellung, indem Sie AUS wählen und nehmen Sie die Einstellungen manuell vor.</p>
	<p>GEISTERBILD 1. Wählen Sie ein Farbelement für das Geisterbild mit den Tasten ◀/▶. 2. Stellen Sie die gewählte Option mit den Tasten ▲/▼ zum Beseitigen des Geisterbilds ein.</p> 
	<p>FILTERMELDUNG Verwenden Sie die Tasten ▲/▼ zur Einstellung eines Timer-Intervalls für die Filterwechselfmeldung. 100h ⇔ 200h ⇔ 500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 5000h ⇔ AUS Nach der Wahl einer beliebigen Option außer AUS erscheint die Meldung "WARNUNG ***STD SEIT LETZTER", nachdem der Timer die im Menü eingestellte Intervallzeit erreicht ( 96). Wenn AUS gewählt wird, erscheint die Meldung zur Luftfilterreinigung nicht. Nutzen Sie diese Funktion, um den Luftfilter rein zu halten und stellen Sie ein geeignetes Intervall entsprechend des Umfelds Ihres Projektors ein. • Der Filter sollte auch ohne Aufforderung durch eine Meldung regelmäßig kontrolliert werden. Wenn der Luftfilter durch Staub o.ä. verstopft wird, steigt die Innentemperatur an, was zu Fehlfunktionen führen oder die Lebensdauer des Projektors verringern kann. • Die Betriebsumgebung und der Zustand der Filtereinheit sind extrem wichtige Faktoren, die nicht vernachlässigt werden dürfen.</p>



(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
SERVICE (Fortsetzung)	<p>TASTENSPERRE</p> <p>(1) Nutzen Sie die Tasten ▲/▼, um die Bediensteuerung auszuwählen. BEDIENFELD ⇔ FERNBEDIENUNG</p> <p>(2) Nutzen Sie die Tasten ◀/▶ für die Auswahl von EIN oder AUS. EIN ⇔ AUS</p>  <p>Durch die Auswahl von EIN im Schritt 2 werden, mit Ausnahme von STANDBY/ON, die Tasten der im Schritt 1 gewählten Bediensteuerung gesperrt. Die Auswahl von AUS hebt die Tastensperre der in Schritt 1 gewählten Bediensteuerung auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bitte verwenden um versehentliche Bedienung zu vermeiden. Diese Funktion hat keine Wirkung auf die Fernbedienung.
	<p>FERNB. FREQ.</p> <p>(1) Verwenden Sie die Taste ▲/▼ zum Ändern der Fernbedienungssensor-Einstellung des Projektors (4, 17). 1: NORMAL ⇔ 2: HOCH</p> <p>(2) Verwenden Sie die Tasten ◀/▶ zum Ein-/Ausschalten des Fernbedienungssensors am Projektor. EIN ⇔ AUS</p>  <p>Als werkseitige Voreinstellung sind sowohl 1: NORMAL als auch 2: HOCH eingeschaltet. Falls die Fernbedienung nicht korrekt funktionieren sollte, deaktivieren Sie eine der beiden Funktionen. Es ist nicht möglich, beide Optionen gleichzeitig zu deaktivieren.</p>
	<p>KOMMUNIKATION</p> <p>Bei Auswahl dieser Option wird das Menü KOMMUNIKATION angezeigt. In diesem Menü können Sie die seriellen Kommunikationseinstellungen des Projektors über den CONTROL-Anschluss einstellen.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼. Danach können Sie mit der Taste ▶ das Untermenü der gewählten Option aufrufen. Um zum vorherigen Menü zurückzukehren, ohne eine Einstellung zu ändern, drücken Sie die Taste ◀ anstelle der Taste ▶. Jedes Untermenü kann wie oben beschrieben aufgerufen werden. • Wenn KOMMUNIKATIONSTYP (61) auf AUS gestellt ist, sind die anderen Elemente im KOMMUNIKATION-Menü ungültig. • Zur Funktionsweise der seriellen Kommunikation siehe Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb.

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
SERVICE (Fortsetzung)	<p>KOMMUNIKATIONSTYP Wählen Sie den Kommunikationstyp für die Übertragung über den CONTROL-Anschluss.</p> <p>NETZBRÜCKE ⇔ AUS</p> <p><u>NETZBRÜCKE</u>: Wählen Sie diesen Typ, wenn ein externes Gerät als Netzwerk-Terminal vom Computer aus über diesen Projektor gesteuert werden soll. Der CONTROL-Anschluss akzeptiert keine RS-232C-Befehle. (📖Die Funktion "Netzbrücke" in der Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb)</p> <p><u>AUS</u>: Wählen Sie diesen Modus, um RS-232C-Befehle mit dem CONTROL-Anschluss zu empfangen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • AUS ist die Voreinstellung. • Wenn Sie NETZBRÜCKE wählen, kontrollieren Sie die Einstellung von ÜBERTRAGUNGSMETHODE (📖unten).
	<p>SERIELLE EINSTELLUNGEN Wählen Sie die Bedingungen für serielle Kommunikation für den CONTROL-Anschluss.</p> <p>BAUDRATE 4800bps ⇔ 9600bps ⇔ 19200bps ⇔ 38400bps ↑↑↑↑↑</p> <p>PARITÄT KEINE ⇔ UNGERADE ⇔ GERADE ↑↑↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die BAUDRATE ist fest auf 19200 bps und PARITÄT fest auf KEINE eingestellt, wenn der KOMMUNIKATIONSTYP auf AUS gestellt ist (📖oben).
	<p>ÜBERTRAGUNGSMETHODE Wählen Sie die Übertragungsmethode für die Kommunikation mit NETZBRÜCKE über den CONTROL-Anschluss aus.</p> <p>HALB-DUPLEX ⇔ VOLL-DUPLEX</p> <p><u>HALB-DUPLEX</u>: Diese Methode erlaubt es dem Projektor eine Kommunikation in beiden Richtungen, wobei jedoch jeweils Daten nur in einer Richtung übertragen, d. h. gesendet oder empfangen werden können.</p> <p><u>VOLL-DUPLEX</u>: Diese Methode erlaubt es dem Projektor, Daten in beiden Richtungen gleichzeitig zu senden und zu empfangen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • HALB-DUPLEX ist die Voreinstellung. • Überprüfen Sie bei Auswahl von HALB-DUPLEX die Einstellung der Option ANTWORTGRENZZEIT (📖62).

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung	
SERVICE (Fortsetzung)	KOMMUNIKATION (Fortsetzung)	<p>ANTWORTGRENZZEITE Wählen Sie, wie viel Zeit für den Empfang von Antwortdaten eines anderen Geräts, mit dem per NETZBRÜCKE im Modus HALB-DUPLEX über den CONTROL-Anschluss kommuniziert wird, eingeräumt werden soll.</p> <p>AUS ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p><u>AUS</u>: Wählen Sie diesen Modus, wenn eine Rückmeldung von anderen Geräten, an die der Projektor Daten sendet, nicht erforderlich ist. In diesem Modus kann der Projektor die Daten vom Computer ohne Unterbrechungen weiterleiten.</p> <p><u>1s/2s/3s</u>: Wählen Sie den Zeitraum, den der Projektor nach dem Senden von Daten an ein anderes Geräte für dessen Antwort einräumt. Während er auf eine Rückmeldung wartet, gibt der Projektor keine weiteren Daten über den CONTROL-Anschluss aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieses Menü kann nur aufgerufen werden, wenn NETZBRÜCKE als KOMMUNIKATIONSTYP und HALB-DUPLEX als ÜBERTRAGUNGSMETHODE gewählt ist (61). • AUS ist die Voreinstellung. <p>STAPEL Die Auswahl dieses Menüpunkts ruft das Menü STAPEL auf. (Bedienungsanleitung (Kurzform))</p>

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
SERVICE (Fortsetzung)	<p>IIINFORMAT.</p> <p>Durch die Wahl dieser Option wird ein Dialog mit dem Titel "EINGB_INFORMAT." aufgerufen. Er zeigt die Information über den aktuellen Eingang.</p> <div data-bbox="333 300 518 379"> </div> <div data-bbox="572 300 757 379"> </div> <div data-bbox="810 300 995 379"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Die Meldung "FRAME LOCK" gibt an, dass die Bildsperre-Funktion aktiviert ist. • Die Meldung "SCART RGB" gibt an, dass der COMPONENT Anschlüsse als SCART RGB-Eingang fungiert. Beachten Sie die Hinweise zur Option COMPONENT im Menü EINGB (📖 39). • Dieser Eintrag kann nicht gewählt werden, wenn kein Signal anliegt oder der Synchronausgang verwendet wird. • Wenn MEIN TEXT ANZEIGEN auf EIN gestellt ist, wird MEIN TEXT zusammen mit den Eingabedaten in dem Kästchen EINGB_INFORMAT. angezeigt (📖 76).
	<p>WERKS-RÜCKST.</p> <p>Wählen Sie OK mit der Taste ► zum Ausführen dieser Funktion. Mit dieser Funktion werden alle Optionen im Menü kollektiv auf die Anfangseinstellungen zurückgesetzt. Bitte beachten Sie, dass die Elemente LAMPENZEIT, FILTER-TIMER, SPRACHE, FILTERMELDUNG, NETZWERK und SICHERHEIT nicht zurückgesetzt werden.</p> <p>LÖSCHEN ⇨ OK</p>

Menü NETZWERK

Falsche Netzwerkeinstellungen an diesem Projektor können Netzwerkprobleme verursachen. Verständigen Sie deshalb Ihren Netzwerkadministrator vor dem Anschluss an einen vorhandenen Zugangspunkt in Ihrem Netzwerk.

Wählen Sie "NETZWERK" aus dem Hauptmenü, um auf die folgenden Funktionen zuzugreifen.


Wählen Sie eine Menüoption mit den Cursortasten ▲/▼ am Projektor oder an der Fernbedienung, und drücken Sie die Cursortaste ► am Projektor oder der Fernbedienung oder die **ENTER**-Taste an der Fernbedienung zum Fortfahren. Dann verfahren Sie entsprechend der folgenden Tabelle.

Siehe **Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb** für Einzelheiten zum NETZWERK-Betrieb.



HINWEIS • Wenn Sie nicht SNTP einsetzen (**Datums-/Uhrzeiteinstellungen** in der **Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb**), dann müssen Sie während der Erstinstallation DATUM U. ZEIT einstellen.



• Die Netzwerkkommunikationssteuerung ist deaktiviert, während der Projektor im Standby-Betrieb ist, wenn der Gegenstand **STANDBY-MOD.** auf **STROMSPAREN** gestellt ist. Stellen Sie die Netzwerkkommunikation für den Projektor her, nachdem **STANDBY-MOD.** auf **NORMAL** gestellt ist (**45**).

Element	Beschreibung	
SETUP	<p>Durch Wahl dieser Gegenstands wird das Menü SETUP für das Netzwerk aufgerufen.</p> <p>Wählen Sie eine Option mit den Tasten ▲/▼, und drücken Sie die Taste ► oder ENTER an der Fernbedienung, um die Einstellung vorzunehmen.</p> 	
	<p>DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)</p>	<p>Verwenden Sie die Tasten ▲/▼, um DHCP ein/aus zu schalten.</p> <p>EIN ⇌ AUS</p> <p>Wählen Sie AUS, wenn DHCP nicht im Netzwerk aktiviert ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nach dem Umschalten der DHCP-Einstellung auf EIN, dauert es eine Weile, bis eine IP-Adresse vom DHCP-Server erhalten wird. • Mit der Funktion Auto IP wird eine IP-Adresse zugewiesen, wenn der Projektor keine IP-Adresse vom Server erhalten konnte, obwohl DHCP auf "EIN" gestellt ist.


(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung	
SETUP (Fortsetzung)	IP-ADRESSE	Verwenden Sie die Tasten ▲/▼/◀/▶ zur Eingabe der IP-ADRESSE. Diese Funktion kann nur genutzt werden, wenn DHCP auf AUS gestellt ist. • Die IP-ADRESSE ist die Zahl, die den Projektor im Netzwerk identifiziert. Sie können nicht zwei Geräte mit der gleichen IP-ADRESSE im gleichen Netzwerk haben. • Die IP-ADRESSE "0.0.0.0" ist nicht zulässig.
	SUBNET-MASKE	Verwenden Sie die Tasten ▲/▼/◀/▶ zur Eingabe der gleichen SUBNET-MASKE, wie von Ihrem Computer verwendet. Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn DHCP auf AUS eingestellt ist. • Die SUBNET-MASKE "0.0.0.0" ist nicht zulässig.
	VORGABE-GATEWAY	Verwenden Sie die Tasten ▲/▼/◀/▶, um die Adresse für das VORGABE-GATEWAY einzugeben (ein KLINWEISn im Computernetzwerk, der als Zugriffspunkt zu einem anderen Netzwerk dient). Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn DHCP auf AUS eingestellt ist.
	DNS SERVER	Verwenden Sie die Tasten ▲/▼/◀/▶ zur Eingabe der DNS SERVER Adresse. Der DNS SERVER ist ein System zur Steuerung von Domännennamen und IP-Adressen auf dem Netzwerk.
	ZEITUNTERSCHIED	Verwenden Sie die Tasten ▲/▼ zur Eingabe von ZEITUNTERSCHIED. Stellen Sie den gleichen ZEITUNTERSCHIED ein, wie auf Ihrem Computer eingestellt. Wenn Zweifel bestehen, fragen Sie Ihren IT-Manager. Verwenden Sie die Taste ▶ zur Rückkehr zum Menü nach der Einstellung von ZEITUNTERSCHIED.
	DATUM U. ZEIT	Verwenden Sie die Tasten ▲/▼/◀/▶ zur Eingabe des Jahres (letzte zwei Stellen), Monats, Datums, der Stunde und der Minute. • Der Projektor setzt diese Einstellung außer Kraft und ruft DATUM U. ZEIT Information vom Zeitserver ab, wenn SNTP aktiviert ist. (📅 Datums-/ Uhrzeiteinstellungen in der Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb)

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
<p>PROJEKTOR NAME</p>	<p>(1) Verwenden Sie die Tasten ▲/▼ im Menü NETZWERK, um PROJEKTOR NAME zu wählen, und drücken Sie die Taste ►. Der Dialog PROJEKTOR NAME wird angezeigt.</p>  <p>(2) Der aktuell für PROJEKTOR NAME eingegebene Text wird in den ersten drei Zeilen angezeigt. Der jeweilige Projektorname ist standardmäßig voreingestellt. Verwenden Sie die Tasten ▲/▼/◀/► und die ENTER- oder INPUT-Taste zum Wählen und Eingeben von Zeichen. Um 1 Zeichen zur Zeit zu löschen, drücken Sie die RESET-Taste oder drücken Sie ◀ und die INPUT-Taste gleichzeitig. Wenn Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf ZCHN LSCHN oder ALLES LSCHN und die ENTER- oder INPUT-Taste drücken, wird ein Zeichen oder alle Zeichen gelöscht. Der PROJEKTOR NAME kann mit bis zu 64 Zeichen eingegeben werden.</p> <p>(3) Um ein bereits eingefügtes Zeichen zu ändern, drücken Sie die Taste ▲/▼, um den Cursor in die erste der drei Zeilen zu bewegen, und bewegen den Cursor mit den Tasten ◀/► zu dem Zeichen, das geändert werden soll. Wenn Sie nun die ENTER- oder INPUT-Taste drücken, wird das Zeichen ausgewählt. Gehen Sie dann weiter wie vorstehend unter (2) beschrieben vor.</p>  <p>(4) Zum Beenden der Texteingabe stellen Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf OK und drücken dann die ►, ENTER- oder INPUT-Taste. Um ohne Speichern zum vorherigen PROJEKTOR NAME zurückzukehren, stellen Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf LÖSCHEN und drücken Sie die ◀, ENTER- oder INPUT-Taste.</p>

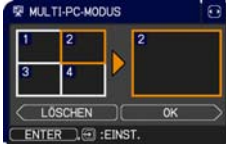

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
MEIN BILD	<p>Durch Wahl dieser Option wird das MEIN BILD-Menü aufgerufen. Um Bilder im Projektor speichern zu können, ist die auf unserer Website als Download verfügbare Anwendungssoftware PJImg/Projector Image Tool erforderlich.</p> <p>Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ ein MEIN BILD Standbild ( Die Funktion Mein Bild in der Bedienungsanleitung – Netzworkebetrieb) und drücken Sie die ►- oder ENTER-Taste, um das Bild anzuzeigen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menüeinträge ohne gespeichertes Bild können nicht gewählt werden. • Die Bildernamen werden mit 16 Zeichen oder weniger angezeigt. <p>Zum Wechseln der angezeigten Abbildung Verwenden Sie die Tasten ▲/▼.</p> <p>Um zum Menü zurückzukehren, drücken Sie die Taste ◀ auf der Fernbedienung.</p> <p>Zum Löschen der angezeigten Abbildung und ihrer Quelldatei im Projektor.</p> <p>(1) Drücken Sie die RESET-Taste an der Fernbedienung, während eine Abbildung gezeigt wird, um das Menü MEIN BILD - ZCHN LSCHN anzuzeigen.</p> <p>(2) Drücken Sie die Taste ►, um den Löschvorgang auszuführen. Zum Abbrechen des Löschvorgangs drücken Sie die Taste ◀.</p>  
AMX D.D. (AMX Device Discovery)	<p>Verwenden Sie die Tasten ▲/▼, um AMX Device Discovery ein/aus zu schalten. EIN ⇌ AUS</p> <p>Wenn EIN gewählt ist, kann der Projektor von den Steuerteilen von AMX erkannt werden, die an das gleiche Netzwerk angeschlossen sind. Einzelheiten über AMX Device Discovery finden Sie auf der folgenden Website. <u>URL: http://www.amx.com/</u> (von August 2010 an)</p>




(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung	
PRÄSENT.		Bei Auswahl dieser Option wird das Menü PRÄSENT. angezeigt. Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ eine der folgende Optionen aus und drücken Sie anschließend ► oder die ENTER -Taste, um die Funktion zu verwenden.
	PRESENTER-MODUS VERL	<p>Wenn während der Projektion des Computerbildes der Presenter-Modus auf einem Computer gewählt wird, ist der Projektor durch den Computer besetzt und der Zugriff durch andere Computer ist blockiert. Verlassen Sie den Presenter-Modus mit dieser Funktion und ermöglichen Sie den Zugriff anderer Computer auf den Projektor.</p> <p>Wählen Sie diese Option aus, um einen Dialog anzuzeigen. Drücken Sie die Taste ►, um OK im Dialog auszuwählen. Der Presenter-Modus wird beendet und eine Meldung mit dem Ergebnis wird angezeigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie "LiveViewer", um die Presenter-Modus-Einstellung vorzunehmen. <p>Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Presenter-Modus in der Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb.</p>
	MULTI-PC-MODUS	<p>Wenn Sie im "LiveViewer" den Multi-PC-Modus für einen oder mehrer Computer aktivieren und deren Bilder an den Projektor senden, haben Sie, was den Display-Modus auf dem Projektor betrifft, die Wahl zwischen den beiden folgenden Optionen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einzel-PC-Modus: zeigt das Bild des ausgewählten Computers als Vollbild an. - Multi-PC-Modus: zeigt die von bis zu vier Computern gesendeten Bilder auf einem in Viertel unterteilten Bildschirm an. <p>Wählen Sie diese Option aus, um einen Dialog anzuzeigen. Verwenden Sie den Dialog, um den Display-Modus wie folgt zu ändern.</p>

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
PRÄSENT. (Fortsetzung)	<p>MULTI-PC-MODUS (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um vom Multi-PC-Modus zum Einzel-PC-Modus zu wechseln, wählen Sie mithilfe der Tasten ▲/▼/◀/▶ einen der Computer im Dialog aus und drücken Sie die ENTER- oder INPUT-Taste. Wählen Sie mithilfe der Taste ▶ OK aus und drücken Sie anschließend erneut ENTER oder INPUT. Das Bild des ausgewählten Computers wird als Vollbild angezeigt. • Um vom Einzel-PC-Modus zum Multi-PC-Modus zu wechseln, drücken Sie die Taste ▶, um OK im Dialog auszuwählen und anschließend die ENTER- oder INPUT-Taste. Der Display-Modus wird geändert. • Weitere Informationen zur Wahl des Multi-PC-Modus als Display-Modus Ihres Computers finden Sie im Abschnitt Umschalten des Display-Modus in der Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb. • Die Presenter-Modus-Einstellung des ausgewählten Computers wird wirksam, wenn der Einzel-PC-Modus als Display-Modus gewählt wird. Umgekehrt wird die Presenter-Modus-Einstellung unwirksam, wenn der Multi-PC-Modus als Display-Modus ausgewählt wird, unabhängig von den Einstellungen der Computer. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Presenter-Modus in der Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb.  
	<p>BENUTZERNAME ANZGN</p> <p>Bei Auswahl dieser Option wird der Benutzername angezeigt. Mithilfe dieser Funktion können Sie erkennen, von welchem Computer das aktuelle Bild gesendet wurde.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf "LiveViewer" können Sie Benutzernamen für die einzelnen Computer festlegen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Benutzername anzeigen in der Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb.

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
INFORMAT.	<p>Wenn Sie diese Option wählen, wird das Dialogfeld NETZWERK_INFORMAT. zur Bestätigung der Netzwerkeinstellungen angezeigt.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Weitere Informationen zu PASSCODE finden Sie im Abschnitt Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode in der Bedienungsanleitung – Netzbetrieb. • Es werden nur die ersten 16 Zeichen des Projektornamens angezeigt. • Wenn die Batterie für die eingebaute Uhr schwach wird, so kann die Uhr nachgehen, auch wenn Datum u. Zeit richtig eingegeben wurden. Ersetzen Sie die Batterie rechtzeitig (93). • Wenn für DHCP die Einstellung EIN gewählt wurde und der Projektor keine Adresse vom DHCP-Server erhält, zeigen die Werte für die IP-ADRESSE, SUBNET-MASKE und den VORGABE-GATEWAY "0.0.0.0" an.
SERVICE	<p>Durch Ausführen dieses Elements werden die Netzwerk-Funktionen neu gestartet und initialisiert. Wählen Sie den NEUSTART- AUSFÜHREN mit der Taste ►.</p>  <p>Betätigen Sie dann die Taste ► zum Ausführen.</p>  <p>Das Netzwerk wird einmal abgetrennt, wenn Sie Neustart wählen. Wenn DHCP als ein gewählt ist, kann die IP-Adresse geändert werden. Nach dem Wählen von NEUSTART - AUSFÜHREN kann das NETZWERK-Menü ca. 30 Sekunden lang nicht gesteuert werden.</p>

Menü SICHERHEIT

Dieser Projektor ist mit Sicherheitsfunktionen ausgestattet. Im Menü SICHERHEIT können die in der nachstehenden Tabelle genannten Vorgänge ausgeführt werden.

Zugriff auf das Menü SICHERHEIT: Für die Nutzung der Sicherheitsfunktionen ist eine Benutzerregistrierung erforderlich.

Aufrufen des Menüs SICHERHEIT

1. Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ im Menü SICHERHEIT die Option PASSWORT EINGEBEN und drücken Sie die Taste ►. Das Dialogfeld PASSWORT EINGEBEN wird angezeigt.
2. Geben Sie das registrierte Passwort mit den Tasten ▲/▼/◀/▶ ein. Die Werkvoreinstellung für das Passwort lautet wie folgt.

CP-X4021N, CP-X5021N: 1700

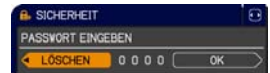
CP-WX4021N: 0100

Dieses Passwort kann geändert werden (**unten**). Führen Sie den Cursor zur ganz rechten Stelle im Feld PASSWORT EINGEBEN und drücken Sie die Taste ►, um das Menü SICHERHEIT aufzurufen.

- Es wird nachdrücklich angeraten, das werkseitige Vorgabepasswort möglichst schnell zu ändern.
 - Bei Eingabe eines falschen Passworts wird das Dialogfeld PASSWORT EINGEBEN erneut angezeigt. Wenn 3 Mal hintereinander ein falsches Passwort eingegeben wird, schaltet sich der Projektor aus. Danach schaltet der Projektor sich bei jeder falschen Passwordeingabe direkt wieder aus.
3. Die in der Tabelle aufgeführten Einstellungen können durchgeführt werden.

Wenn Sie Ihr Passwort vergessen haben

- (1) Halten Sie, während das Dialogfeld PASSWORT EINGEBEN angezeigt wird, an der Fernbedienung die Taste **RESET** etwa 3 Sekunden lang gedrückt, oder drücken Sie die Taste **INPUT** bei gedrückt gehaltener Taste ► etwa 3 Sekunden lang.
 - (2) Der 10-stellige Abfragecode wird angezeigt. Mehr über den 10-stelligen Abfragecode erfahren Sie bei Ihrem Händler. Ihr Passwort wird nach Überprüfen Ihrer Benutzerregistrierungsinformationen gesendet.
- Wenn bei angezeigtem Abfragecode 55 Sekunden verstreichen, ohne dass eine weitere Tastenbetätigung erfolgt, verschwindet das Menü. Falls erforderlich, den Vorgang ab Schritt (1) wiederholen.







Element	Beschreibung
SICH. PASSWORT ÄNDERUNG	<ol style="list-style-type: none"> (1) Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ im Menü SICHERHEIT die Option SICH. PASSWORT ÄNDERUNG und drücken Sie die Taste ►. Das Dialogfeld NEUES PASSWORT EING. erscheint. (2) Geben Sie das neue Passwort mit den Tasten ▲/▼/◀/▶ ein. (3) Führen Sie den Cursor zur ganz rechten Stelle im Feld NEUES PASSWORT EING. und drücken Sie die Taste ►. Das Dialogfeld NEU. PASSW.ERNEUT EING. erscheint. Geben Sie dasselbe Passwort noch einmal ein. (4) Führen Sie den Cursor zur ganz rechten Stelle im Feld NEU.PASSW.ERNEUT EING. und drücken dann die Taste ►. Das Dialogfeld NEUES PASSWORT NOTIEREN erscheint jetzt etwa 30 Sekunden lang. Notieren Sie sich das Passwort während dieser Zeit. Durch einen Druck auf die Taste ENTER an der Fernbedienung oder die Taste ► am Projektor wird das Dialogfeld NEUES PASSWORT NOTIEREN wieder ausgeblendet. <ul style="list-style-type: none"> • Bitte vergessen Sie das Passwort nicht.

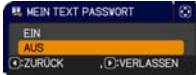






Element	Beschreibung
Mein Bild PASSWORT	<p>Die Funktion Mein Bild PASSWORT kann verwendet werden, um den Zugriff auf die Funktion Mein Bild zu sperren und ein Überschreiben des aktuell für Mein Bild registrierten Bildes zu verhindern.</p> <p>1 Funktion Mein Bild PASSWORT einschalten</p> <p>1-1 Verwenden Sie die Tasten ▲/▼ im Menü SICHERHEIT zum Wählen von Mein Bild PASSWORT und drücken dann die Taste ►, um das Menü Mein Bild PASSWORT ein/aus aufzurufen.</p> <p>1-2 Schalten Sie das Passwort mit den Tasten ▲/▼ über das Menü Mein Bild PASSWORT ein. Nun erscheint das Feld NEUES PASSWORT EING. (klein).</p> <p>1-3 Geben Sie das PASSWORT mit den Tasten ▲/▼/◀/▶ ein. Führen Sie den Cursor zur ganz rechten Stelle im Feld NEUES PASSWORT EING. (klein) und drücken dann die Taste ►, um das Feld NEU.PASSW.ERNEUT EING. aufzurufen und geben dann das gleiche PASSWORT erneut ein.</p> <p>1-4 Führen Sie den Cursor zur ganz rechten Stelle im Feld NEU.PASSW.ERNEUT EING. und drücken dann die Taste ►. Das Feld NEUES PASSWORT NOTIEREN erscheint jetzt etwa 30 Sekunden lang. Notieren Sie das PASSWORT während dieser Zeit.</p> <p>Durch Drücken der ENTER-Taste auf der Fernbedienung oder der Taste ► am Projektor kehren Sie zum Menü Mein Bild PASSWORT ein/aus zurück.</p> <p>Wenn ein PASSWORT für Mein Bild eingestellt wurde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registrationsfunktion (und Menü) für Mein Bild ist nicht verfügbar. • Die Sperrfunktion für Mein Bild Sperre ist nicht verfügbar. • Die START-Einstellung für Mein Bild ist gesperrt und das Menü ist nicht verfügbar. <p>Wenn die Funktion Mein Bild PASSWORT ausgeschaltet wird, können all diese Funktionen normal genutzt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bitte vergessen Sie das PASSWORT nicht, mit dem Sie Mein Bild geschützt haben. <p>2 Funktion Mein Bild PASSWORT ausschalten</p> <p>2-1 Gehen Sie wie unter 1-1 beschrieben vor, um das Menü Mein Bild PASSWORT ein/aus anzuzeigen.</p> <p>2-2 Wählen Sie AUS, um das Feld PASSWORT EINGEBEN (groß) anzuzeigen. Geben Sie das registrierte PASSWORT ein und es wird wieder das Menü Mein Bild ein/aus angezeigt.</p> <p>Wird ein falsches PASSWORT eingegeben, so wird das Menü geschlossen. Wiederholen Sie bei Bedarf das Vorgehen laut 2-1.</p> <p>3 Wenn Sie Ihr PASSWORT vergessen haben</p> <p>3-1 Gehen Sie wie unter 1-1 beschrieben vor, um das Menü Mein Bild PASSWORT ein/aus anzuzeigen.</p> <p>3-2 Wählen Sie AUS, um das Feld PASSWORT EINGEBEN (groß) anzuzeigen. Der 10-stellige Fragecode erscheint in dem Feld.</p> <p>3-3 Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler betreffend des 10-stelligen Fragecodes. Ihr PASSWORT wird Ihnen geschickt, nachdem die Benutz erregistrierungsinformation bestätigt wurde.</p>
	  <p>Feld NEUES PASSWORT EING. (klein)</p>    <p>Feld PASSWORT EINGEBEN (groß)</p>

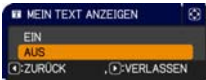





(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
PIN SPERRE	<p>Durch die Funktion PIN SPERRE kann der Projektor nur benutzt werden, nachdem ein registrierter Code eingegeben wurde.</p> <p>1 PIN SPERRE einschalten</p> <p>1-1 Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ im Menü SICHERHEIT die Option PIN SPERRE und drücken Sie dann die Taste ► oder die ENTER-Taste, um das Menü PIN SPERRE ein/aus anzuzeigen.</p> <p>1-2 Verwenden Sie die Tasten ▲/▼ über das Menü Mein Bild PASSWORT zum Wählen von EIN, und das Menü PIN-Code eingeben wird angezeigt.</p> <p>1-3 Geben Sie einen 4-teiligen PIN-Code mit den Tasten ▲/▼/◀/▶, COMPUTER oder INPUT ein. Das Feld PIN-Code erneut eingeben erscheint. Geben Sie den gleichen PIN-Code erneut ein. Damit wird die PIN Code-Registrierung abgeschlossen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn während der Anzeige des Menü PIN-Code eingeben oder der Meldung Feld PIN-Code erneut eingeben etwa 55 Sekunden lang keine Tasteneingabe erfolgt, so wird das Menü geschlossen. Wiederholen Sie bei Bedarf das Vorgehen laut 1-1. <p>Danach wird das Menü PIN-Code eingeben jedesmal angezeigt, wenn der Projektor nach Unterbrechung der Betriebsstromversorgung neu mit dem Netzschalter eingeschaltet wird.</p> <p>Geben Sie den registrierten PIN-Code ein. Der Projektor nach Eingabe des registrierten PIN-Codes verwendet werden. Wenn ein falscher PIN-Code eingegeben wird, wird das Menü PIN-Code eingeben erneut angezeigt. Wenn ein falsches PIN-Code 3 Mal nacheinander eingegeben wird, wird das Menü geschlossen. Anschließend schaltet der Projektor jedes Mal aus, wenn ein falscher PIN-Code eingegeben wird. Der Projektor schaltet auch aus, wenn etwa 5 Minuten lang keine Tasteneingabe geschieht, während das Feld Menü PIN-Code eingeben angezeigt wird.</p> <p>Diese Funktion wird nur aktiviert, wenn der Projektor neu gestartet wird, nachdem er ausgeschaltet wurde.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bitte vergessen Sie Ihren PIN-Code nicht. <p>2 Funktion PIN SPERRE ausschalten</p> <p>2-1 Gehen Sie wie unter 1-1 beschrieben vor, um das Menü PIN SPERRE ein/aus aufzurufen.</p> <p>2-2 Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ die Einstellung AUS und das Menü PIN-Code eingeben wird angezeigt.</p> <p>Geben Sie den registrierten PIN-Code ein, um die Funktion PIN SPERRE auszuschalten. Wenn dreimal ein falsches PIN-Code eingegeben wird, wird das Menü geschlossen.</p> <p>3 Wenn Sie Ihren PIN-Code vergessen haben</p> <p>3-1 Während das Feld Menü PIN-Code eingeben erscheint, halten Sie die Taste RESET etwa 3 Sekunden lang gedrückt oder halten Sie die Taste INPUT 3 Sekunden lang gedrückt, während Sie die Taste ► am Projektor drücken. Nun wird der Code zur Anforderung neuer PIN angezeigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn etwa 5 Minuten lang keine Tasteneingabe erfolgt, während der Code zur Anforderung neuer PIN angezeigt wird, schaltet sich der Projektor aus. <p>3-2 Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler betreffend des 10-stelligen Code zur Anforderung neuer PIN. Ihr PIN-Code wird Ihnen geschickt, nachdem die Benutzerregistrierungsinformation bestätigt ist.</p>
	   

Element	Beschreibung
BEWEGUNGSDETEKTOR	<p>Bei auf EIN gesetzter Funktion gibt der Projektor einen Alarm (BEWEGUNGSDETEKTOR EIN), wenn er bei Einschalten erkennt, dass sein vertikaler Winkel oder die SPIEGEL Einstellung nicht mit den beim Ausschalten gespeicherten Werten übereinstimmt. In diesem Fall setzt der Projektor das Eingangssignal nicht in ein Bild um.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zum erneuten Wiedergeben des Bildsignals setzen Sie die Funktion auf AUS. • Nachdem der Alarm BEWEGUNGSDETEKTOR EIN 5 Minuten lang angezeigt wurde, schaltet die Lampe ab. • Bei aktivierter Bewegungsdetektorfunktion ist eine Korrektur der Trapezverzerrung nicht möglich. <p>1 BEWEGUNGSDETEKTOR einschalten</p> <p>1-1 Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ im Menü SICHERHEIT die Option BEWEGUNGSDETEKTOR und drücken Sie die Taste ► oder ENTER, um das Menü BEWEGUNGSDETEKTOR ein/aus aufzurufen. Wählen Sie EIN. Der aktuelle Winkel und die aktuelle SPIEGEL Einstellung werden gespeichert.</p> <p>1-2 Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ im Menü BEWEGUNGSDETEKTOR ein/aus die Einstellung EIN. Das Dialogfeld NEUES PASSWORT EING. (klein) wird angezeigt.</p> <p>1-3 Geben Sie das Passwort mit den Tasten ▲/▼/◀/▶ ein. Führen Sie den Cursor zur ganz rechten Stelle im Feld NEUES PASSWORT EING. (klein) und drücken Sie die Taste ►. Das Dialogfeld NEU.PASSW.ERNEUT EING. erscheint. Geben Sie dasselbe Passwort noch einmal ein.</p> <p>1-4 Führen Sie den Cursor zur ganz rechten Stelle im Feld NEU.PASSW.ERNEUT EING. und drücken dann die Taste ►. Das Feld NEUES PASSWORT NOTIEREN erscheint jetzt etwa 30 Sekunden lang. Notieren Sie sich das Passwort während dieser Zeit.</p> <p>Durch einen Druck auf die Taste ENTER an der Fernbedienung oder die Taste ► am Projektor gelangen Sie wieder zum Menü BEWEGUNGSDETEKTOR ein/aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bitte vergessen Sie das Passwort für den BEWEGUNGSDETEKTOR nicht. • Diese Funktion wird nur aktiviert, wenn der Projektor neu gestartet wird, nachdem er ausgeschaltet wurde. • Die Funktion arbeitet möglicherweise nicht einwandfrei, wenn der Projektor bei ihrer Aktivierung (EIN) auf einer instabilen Fläche steht. <p>2 BEWEGUNGSDETEKTOR ausschalten</p> <p>2-1 Folgen Sie den Anweisungen von 1-1, um das Menü BEWEGUNGSDETEKTOR ein/aus aufzurufen.</p> <p>2-2 Wählen Sie AUS. Das Dialogfeld PASSWORT EINGEBEN (groß) erscheint. Geben Sie das registrierte Passwort ein. Das Menü BEWEGUNGSDETEKTOR ein/aus erscheint wieder.</p> <p>Bei Eingabe eines falschen Passworts verschwindet das Menü. Falls erforderlich, den Vorgang ab Schritt 2-1 wiederholen.</p> <p>3 Wenn Sie Ihr Passwort vergessen haben</p> <p>3-1 Gehen Sie wie unter 1-1 beschrieben vor, um das Menü BEWEGUNGSDETEKTOR ein/aus anzuzeigen.</p> <p>3-2 Wählen Sie AUS, um das Feld PASSWORT EINGEBEN (groß) anzuzeigen. Der 10-stellige Code wird abgefragt, erscheint in dem Feld.</p> <p>3-3 Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler betreffend des 10-stelligen Code wird abgefragt. Ihr Passwort wird Ihnen geschickt, nachdem die Benutzte registrierungsinformation bestätigt wurde.</p>
	<p>Feld NEUES PASSWORT EING. (klein)</p>

Element	Beschreibung
MEIN TEXT PASSWORT	<p>Die Funktion MEIN TEXT PASSWORT verhindert das Überschreiben von MEIN TEXT. Wenn ein Passwort für MEIN TEXT eingestellt wurde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Menü MEIN TEXT ANZEIGEN ist nicht verfügbar, somit kann auch die Anzeigeeinstellung nicht geändert werden. • Das Menü MEIN TEXT SCHREIBEN ist ebenfalls nicht verfügbar, so dass MEIN TEXT nicht überschrieben werden kann. <p>1 Funktion MEIN TEXT PASSWORT einschalten</p> <p>1-1 Mit den Tasten ▲/▼ im Menü SICHERHEIT die Option MEIN TEXT PASSWORT wählen und die Taste ► drücken, um das Menü MEIN TEXT PASSWORT ein/aus anzuzeigen.</p> <p>1-2 Wählen Sie EIN mit den Tasten ▲/▼ das Menü MEIN TEXT PASSWORT ein/aus einschalten. Nun erscheint das Feld NEUES PASSWORT EING. (klein).</p> <p>1-3 Verwenden Sie die Tasten ▲/▼/◀/▶, um ein Passwort einzugeben. Führen Sie den Cursor zur ganz rechten Stelle im Feld NEUES PASSWORT EING. (klein) und drücken dann die Taste ►, um das Feld NEU.PASSW.ERNEUT EING. aufzurufen und geben dann das gleiche PASSWORT erneut ein.</p> <p>1-4 Führen Sie den Cursor zur ganz rechten Stelle im Feld NEU.PASSW.ERNEUT EING. und drücken dann die Taste ►. Das Feld NEUES PASSWORT NOTIEREN erscheint jetzt etwa 30 Sekunden lang. Notieren Sie das Feld PASSWORT NOTIEREN während dieser Zeit.</p> <p>Durch Drücken der ENTER-Taste auf der Fernbedienung oder der Taste ► am Projektor kehren Sie zum Menü MEIN TEXT PASSWORT ein/aus zurück.</p> <p>2 MEIN TEXT PASSWORT ausschalten</p> <p>2-1 Gehen Sie wie unter 1-1 beschrieben vor, um das Menü MEIN TEXT PASSWORT ein/aus anzuzeigen.</p> <p>2-2 Wählen Sie AUS, um das Feld PASSWORT EINGEBEN (groß) anzuzeigen. Geben Sie das registrierte Passwort ein, und der Bildschirm schaltet auf das Menü MEIN TEXT PASSWORT ein/aus zurück.</p> <p>Wenn ein falsches Passwort eingegeben wird, wird das Menü geschlossen. Wiederholen Sie bei Bedarf das Vorgehen laut 2-1.</p> <p>3 Wenn Sie Ihr Passwort vergessen haben</p> <p>3-1 Gehen Sie wie unter 1-1 beschrieben vor, um das Menü MEIN TEXT PASSWORT ein/aus anzuzeigen.</p> <p>3-2 Wählen Sie AUS, um das Feld PASSWORT EINGEBEN (groß) anzuzeigen. Der 10-stellige Code wird abgefragt erscheint in dem Feld.</p> <p>3-3 Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler betreffend des 10-stelligen Codes zur Anforderung neuer PIN. Ihr Passwort wird Ihnen geschickt, nachdem die Benutzerregistrierungsinformation bestätigt ist.</p>
	 <p>Feld NEUES PASSWORT EING. (klein)</p>
	 <p>Feld NEUES PASSWORT EING. (klein)</p>
	
	
	 <p>Feld PASSWORT EINGEBEN (groß)</p>

(Fortsetzung nächste Seite)

Element	Beschreibung
MEIN TEXT ANZEIGEN	<p>(1) Wählen Sie mit den Tasten ▲/▼ im Menü SICHERHEIT die Option MEIN TEXT ANZEIGEN und drücken Sie dann die Taste ► oder ENTER, um das Menü MEIN TEXT ANZEIGEN ein/aus anzuzeigen.</p> <p>(2) Schalten Sie mit den Tasten ▲/▼ das Menü MEIN TEXT ANZEIGEN ein oder aus. EIN ⇌ AUS</p> <p>Wenn EIN eingestellt ist, wird MEIN TEXT im Bildschirm START gezeigt, und der Dialog EINGB_INFORMAT. erscheint.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn die Funktion MEIN TEXT PASSWORT auf AUS gestellt ist.   
MEIN TEXT SCHREIBEN	<p>(1) Verwenden Sie die Tasten ▲/▼ im Menü SICHERHEIT, um die Option MEIN TEXT SCHREIBEN zu wählen, und drücken Sie die Taste ►. Der Dialog MEIN TEXT SCHREIBEN wird angezeigt.</p> <p>(2) Der aktuelle für MEIN TEXT eingegebene Text wird in den ersten drei Zeilen angezeigt. Ist noch kein Text eingegeben, so sind diese Zeilen leer.</p> <p>Verwenden Sie die Tasten ▲/▼/◀/► und die ENTER- oder INPUT-Taste zum Wählen und Eingeben von Zeichen. Um 1 Zeichen zur Zeit zu löschen, drücken Sie die RESET-Taste oder drücken Sie ◀ und die INPUT-Taste gleichzeitig. Wenn Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf ZCHN LSCHN oder ALLES LSCHN und die ENTER- oder INPUT-Taste drücken, wird ein Zeichen oder alle Zeichen gelöscht. MEIN TEXT kann maximal 24 Zeichen in jeder Zeile enthalten.</p> <p>(3) Um ein bereits eingefügtes Zeichen zu ändern, drücken Sie die Taste ▲/▼, um den Cursor in die erste Zeile zu bewegen, und bewegen den Cursor mit den Tasten ◀/► zu dem Zeichen, das geändert werden soll.</p> <p>Wenn Sie nun die ENTER- oder INPUT-Taste drücken, wird das Zeichen ausgewählt. Gehen Sie dann weiter wie vorstehend unter (2) beschrieben vor.</p> <p>(4) Zum Beenden der Texteingabe stellen Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf OK und drücken dann die ►, ENTER- oder INPUT-Taste. Um ohne Speichern der Änderung zum vorherigen MEIN TEXT zurückzukehren, stellen Sie den Cursor auf dem Bildschirm auf LÖSCHEN und drücken die ◀, ENTER- oder INPUT-Taste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Funktion MEIN TEXT SCHREIBEN ist nur verfügbar, wenn die Funktion MEIN TEXT PASSWORT auf AUS gestellt wurde.   
ANZEIGE SICHERHEIT	<p>Durch die Auswahl dieses Menüpunkts wird das Dialogfenster ANZEIGE SICHERHEIT aufgerufen. Nutzen Sie die Tasten ▲/▼ für die Auswahl von EIN oder AUS.</p> <p>EIN ⇌ AUS</p> <p>Wählen Sie EIN aus, während für PIN SPERRE oder BEWEGUNGS DETEKTOR die Option EIN eingestellt ist, blinkt die SECURITY-Anzeige im Standby-Modus (73, 74).</p>
STAPELSPERRE	<p>Durch die Auswahl dieses Menüpunkts wird das Dialogfenster STAPELSPERRE aufgerufen. Weitere Informationen zu diesem Menü finden Sie auf unserer Website (Bedienungsanleitung (Kurzform)).</p>

Präsentations-Tools




Der Projektor verfügt über die beiden folgenden praktischen Tools zur einfachen und schnellen Anzeige auf dem Bildschirm:

- Präsentation OHNE PC ( unten)
- USB-Display ( 86)

Präsentation OHNE PC


Bei der Präsentation OHNE PC werden die Bilddaten eines an den **USB TYPE A**-Anschluss angeschlossenen Speichermediums gelesen und das Bild wird in einem der folgenden Modi angezeigt. Der Modus Präsentation OHNE PC wird gestartet, indem der **USB TYPE A**-Anschluss als Eingangsquelle ausgewählt wird.

Diese Funktion ermöglicht Präsentationen ohne Verwendung des Computers.

- Miniaturbildmodus ( 78)
- Vollbildmodus ( 82)
- Diashowmodus ( 83)

[Unterstützte Speichermedien]

- USB Speicher (USB "Speicher", USB Festplatte und USB Karten-Leser)

HINWEIS • USB-Lesegeräte (Adapter) mit mehr als einem USB-Slot funktionieren möglicherweise nicht (sofern der Adapter zum universellen Einsatz bestimmt ist).
 • USB-Hubs funktionieren möglicherweise nicht.
 • USB-Geräte mit Sicherheitssoftware funktionieren möglicherweise nicht.
 • Gehen Sie beim Anschluss oder Entfernen eines USB-Geräts vorsichtig vor. ( 12, 80)

[Unterstützte Formate]

- FAT12, FAT16 und FAT32

HINWEIS • NTFS wird nicht unterstützt.

[Unterstützte Dateiformate]

- JPEG (.jpeg, .jpg) * Progressive wird nicht unterstützt.
- Bitmap (.bmp) * 16bit Modu und komprimiertes bitmap wird nicht unterstützt.
- PNG (.png) * Interlace PNG wird nicht unterstützt.
- GIF (.gif)

HINWEIS • Dateien mit einer größeren als der nachstehend angegebenen Auflösung werden nicht unterstützt.

CP-X4021N, CP-X5021N: 1024X768

CP-WX4021N: 1280 x 800

(* Einige Computer unterstützen gegebenenfalls nicht das Format 1280 x 800.)

- Dateien mit einer geringeren Auflösung als 36x36 werden nicht unterstützt.
- Dateien mit einer geringeren Auflösung als 100x100 werden möglicherweise nicht angezeigt.
- Einige der unterstützten Dateien werden möglicherweise nicht angezeigt.
- Wenn der Inhalt einer Bilddatei im Miniaturbildmodus nicht angezeigt werden kann, ist nur ein Rahmen zu sehen.

Präsentation OHNE PC (Fortsetzung)

Miniaturbildmodus

Im Miniaturbildmodus werden die in einem USB-Speichermedium gespeicherten Bilder auf dem Miniaturbildschirm angezeigt. Maximal 20 Bilder werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Wenn sie es möchten, können sie in den Vollbildmodus oder den Diashowmodus übergehen, nachdem sie einzelne Bilder im Miniaturbildmodus ausgewählt haben.


Der Miniaturbildmodus wird als erste Funktion der Präsentation OHNE PC gestartet, wenn der **USB TYPE A**-Anschluss als Eingangsquelle ausgewählt wird.







Präsentation OHNE PC (Fortsetzung)

Steuerung über Buttons oder Tasten

Sie können die Bilder in dem Miniaturbild-Bildschirm mit der Fernbedienung, der Tastatur oder einem Browser steuern. Die folgenden Funktionen werden unterstützt, während das Miniaturbild angezeigt wird.



Steuerung über Buttons			Funktionen
Die Fernbedienung	Die Tastatur auf dem Projektor	"Web Remote" in der Webbrowser-Software.	
▲/▼/◀/▶	▲/▼/◀/▶	UP/DOWN/LEFT/RIGHT	Cursor Bewegung
PAGE UP PAGE DOWN	-	PAGE UP PAGE DOWN	Wechselt zwischen Seiten
ENTER	INPUT	ENTER	<ul style="list-style-type: none"> • Zeigt das ausgewählte Bild im Vollbildmodus an, wenn sich der Cursor auf einem Miniaturbild befindet. • Zeigt das SETUP-Menü (<i>nächste</i> ) für das ausgewählte Bild an, wenn sich der Cursor auf der Miniaturbildnummer befindet.

Das Menü SETUP für das ausgewählte Bild

Element		Funktionen
SETUP		Schalten Sie mithilfe der Cursortasten ◀/▶ zwischen den einzelnen Einstellungen um oder führen Sie die Funktionen mithilfe der Cursortaste ► wie folgt aus.
	ZURÜCK	Drücken Sie die Cursortaste ► oder ENTER , um zum Miniaturbildschirm zurückzukehren.
	START	Wählen Sie EIN, um das ausgewählte Bild als erstes Bild der Diashow festzulegen. Diese Einstellinformation wird in der Datei "playlist.txt" gespeichert ( 85).
	STOPP	Wählen Sie EIN, um das ausgewählte Bild als letztes Bild der Diashow festzulegen. Diese Einstellinformation wird in der Datei "playlist.txt" gespeichert ( 85).
	ÜBERSPRINGEN	Wählen Sie EIN, um das ausgewählte Bild in der Diashow zu überspringen. Diese Einstellinformation wird in der Datei "playlist.txt" gespeichert ( 85).
	DREHEN	Drücken Sie die Cursortaste ► oder ENTER , um das ausgewählte Bild im Uhrzeigersinn um 90 Grad zu drehen. Diese Einstellinformation wird in der Datei "playlist.txt" gespeichert ( 85).

Präsentation OHNE PC (Fortsetzung)**Betrieb über das Menü des Miniaturbildbildschirms**

Sie können die Bilder auch über das Menü des Miniaturbildbildschirms steuern.

Element		Funktionen
		Wechselt in einen übergeordneten Ordner.
SORTIEREN		Ermöglicht folgende Datei- und Ordnersortierung.
	ZURÜCK	Drücken Sie die Cursortaste ► oder ENTER , um zum Miniaturbildbildschirm zurückzukehren.
	NAME AUFWÄRTS	Sortierung nach Dateinamen in aufsteigender Reihenfolge.
	NAME ABWÄRTS	Sortierung nach Dateinamen in absteigender Reihenfolge.
	DATUM AUFWÄRTS	Sortierung nach Dateidatum in aufsteigender Reihenfolge.
	DATUM ABWÄRTS	Sortierung nach Dateidatum in absteigender Reihenfolge.
◀/▶		Wechsel zur vorherigen/nächsten Seite.
DIASHOW		Konfiguriert und startet die Diashow ( 83).
	ZURÜCK	Drücken Sie die Cursortaste ► oder ENTER , um zum Miniaturbildbildschirm zurückzukehren.
	WIEDERGABE	Drücken Sie die Cursortaste ► oder ENTER , um die Diashow zu starten.
	START	Setzt die Nummer, bei der die Diashow beginnt.
	STOPP	Setzt die Nummer, bei der die Diashow endet.
	INTERVALL	Setzt das Zeitintervall für die Diashow.
	WIEDERGABEMODUS	Wählt den Diashow-Modus.
EINGB		Dient zum Umschalten des Eingangsanschlusses.
MENÜ		Zeigt das Menü an.
USB ENTFERNEN		Verwenden Sie diese Funktion unbedingt, bevor Sie ein USB-Speichermedium aus dem Projektor entfernen. Nach der Durchführung dieser Funktion erkennt der Projektor das USB-Speichermedium erst, wenn es erneut in den USB TYPE A -Anschluss eingeführt wird.

Präsentation OHNE PC (Fortsetzung)

HINWEIS • Diese Operationen sind nicht verfügbar, solange das OSD-Menü des Projektors angezeigt wird.

- Im Miniaturbildmodus werden bis zu zwanzig Bilder pro Seite angezeigt.
- Die Änderung des Eingangsanschlusses über die Taste **INPUT** ist nicht möglich, wenn der Miniaturbildschirm, die Diashow oder der Vollbildmodus angezeigt wird.
- In der Miniaturbildansicht können teilweise Fehlersymbole angezeigt werden.



Diese Datei ist beschädigt, oder das Format wird nicht unterstützt.



Eine Datei, die auf dem Miniaturbildschirm nicht angezeigt werden kann, ist durch ein Dateiformatsymbol gekennzeichnet.

Präsentation OHNE PC (Fortsetzung)

Vollbildmodus

Im Vollbildmodus werden die Bilder als Vollbild dargestellt. Wählen Sie ein Bild auf dem Miniaturbildschirm aus, um es im Vollbildmodus anzuzeigen. Drücken Sie dann die **ENTER**-Taste auf der Fernbedienung oder die **INPUT**-Taste auf dem Ziffernblock oder klicken Sie auf der Web Fernbedienung auf **[ENTER]**.



Vollbildansicht

Die folgenden Funktionen werden unterstützt im Vollbildmodus.

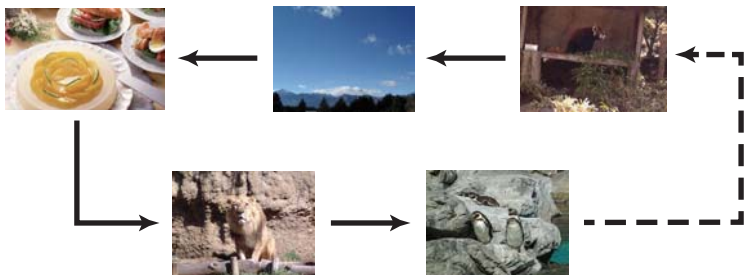
Steuerung über Buttons			Funktionen
Den Remote Control	Die Tastatur auf der Projektor	Web Remote in einem Browser	
▼ ▶ oder PAGE DOWN	▼ oder ▶	DOWN, RIGHT oder PAGE DOWN	Zeigt das nächste Bild an.
▲ ◀ oder PAGE UP	▲ oder ◀	UP, LEFT oder PAGE UP	Zeigt das vorherige Bild an.
ENTER	INPUT	ENTER	Zeigt Miniaturbild an.

HINWEIS • Diese Operationen sind nicht verfügbar, solange das OSD des Projektors angezeigt wird.
 • Der Eingabeport kann nicht mittels **INPUT**-Taste verändert werden, wenn **MINIATURBILD**, **DIASHOW** oder **VERZEICHNIS** angezeigt wird.

Präsentation OHNE PC (Fortsetzung)

Diashowmodus

Im Diashowmodus werden Bilder in Vollbildansicht angezeigt und nach dem im Miniaturbildschirmmenü (📖78) unter INTERVALL festgelegten Intervall weitergeschaltet.



Sie können diese Funktion über das Diashow-Menü starten. Wählen Sie zur Anzeige des Diashow-Menüs die Option DIASHOW im Miniaturbildmodus aus und drücken Sie die **ENTER**-Taste an der Fernbedienung oder die **INPUT**-Taste am Projektor.

Die folgenden Operationen sind teilweise verfügbar, während eine Diashow angezeigt wird.

Steuerung über Buttons			Funktionen
Den Remote Control	Die Tastatur auf der Projektor	Web Remote in einem Browser	
ENTER	INPUT	ENTER	Zeigt Miniaturbild an.

* Diese Operationen sind nicht verfügbar, solange das OSD des Projektors angezeigt wird.

HINWEIS • Der Eingabeport kann nicht mittels **INPUT**-Taste verändert werden, wenn MINIATURBILD, DIASHOW oder VERZEICHNIS angezeigt wird.
 • Wenn der DIASHOW-Modus auf EINMAL gestellt ist, wird das letzte Bild der Präsentation weiter auf dem Bildschirm angezeigt, bis die **ENTER**-Taste auf der Fernbedienung bzw. der Web Remote Control oder die **INPUT**-Taste auf dem Projektor gedrückt wird.

Präsentation OHNE PC (Fortsetzung)

Sie können die Diashow in der gewünschten Konfiguration abspielen. Konfigurieren Sie dazu die entsprechenden DIASHOW-Einträge unter MINIATURBILD.

- 1) ZURÜCK : Rückkehr zum Miniaturbildmodus.
- 2) WIEDERGABE : Spielt die Diashow ab.
- 3) START : Setzt die Nummer, bei der die Diashow beginnt.
- 4) STOPP : Setzt die Nummer, bei der die Diashow endet.
- 5) INTERVALL : Setzt das Zeitintervall für die Diashow.
Es empfiehlt sich nicht, das Zeitintervall sehr kurz einzustellen (wenige Sekunden), denn das Auslesen und Anzeigen von Bilddateien kann mehrere Sekunden in Anspruch nehmen, wenn die Datei in einer sehr tiefen Verzeichnisstruktur abgespeichert ist oder sich sehr viele Dateien im gleichen Verzeichnis befinden.
- 6) WIEDERGABEMODUS : Wählt den Diashow-Modus.
EINMAL : Spielt die Diashow ein Mal ab.
ENDLOS : Spielt die Diashow endlos ab.



HINWEIS • Die Diashow-Einstellungen werden in der Datei **“playlist.txt”** gesichert, die auf dem Speichermedium abgespeichert wird. Falls diese Datei nicht existiert, wird sie automatisch erzeugt.

- Die Einstellungen für START, STOPP, INTERVALL und WIEDERGABEMODUS werden in der Playliste gespeichert.
- Wenn das Speichermedium oder die Datei **“playlist.txt”** schreibgeschützt sind, können die Diashow-Einstellungen nicht verändert werden.

Präsentation OHNE PC (Fortsetzung)

Playliste

Die Playliste ist eine Textdatei im DOS-Format, in der die Anzeigereihenfolge der unbewegten Bilddateien in der Miniaturbildansicht bzw. der Diashow festgelegt ist. Der Dateiname der Playliste ist "playlist.txt" sie kann am Computer editiert werden. Sie wird beim Starten der Präsentation OHNE PC bzw. der Konfiguration der Diashow in dem Ordner erstellt, der die ausgewählten Bilddateien enthält.

[Beispiele von "playlist.txt"-Dateien]

START-Einstellung : STOPP-Einstellung : INTERVALL-Einstellung :

WIEDERGABEMODUS-Einstellung :

img001.jpg: : : :

img002.jpg:600: : :

img003.jpg:700:rot1: :

img004.jpg: : :ÜBERSPRINGEN:

img005.jpg:1000:rot2:ÜBERSPRINGEN:

Die Datei "playlist.txt" enthält folgende Informationen.

Die einzelnen Informationen müssen durch ":" getrennt sein und jede Zeile muss mit ":" enden.

1. Zeile: START-, STOPP-, INTERVALL- und WIEDERGABEMODUS-Einstellungen (📖84).

2. Zeile und nachfolgende: Dateiname, Intervallzeit, Rotations- und Übersprungeinstellung.

Intervallzeit: Sie kann auf einen Wert von 0 bis 999900 (ms) mit Anstiegsschritten von 100 (ms) festgelegt werden.

Rotationseinstellung: "rot1" bedeutet eine Drehung von 90 Grad im Uhrzeigersinn; "rot2" und "rot3" stehen jeweils für eine weitere Drehung um 90 Grad.

Übersprungeinstellung: "SKIP" bedeutet, das Bild wird nicht in der Diashow gezeigt.

HINWEIS • Die maximale Zeilenlänge in der Datei "playlist.txt" beträgt 255 Zeichen einschließlich Zeilenvorschub. Wenn dieser Grenzwert in einer Zeile überschritten wird, wird die Datei "playlist.txt" ungültig.

- Bis zu 999 Dateien können in der Playliste gespeichert werden. Wenn jedoch mehrere Ordner im selben Verzeichnis vorhanden sind, reduziert sich die maximale Anzahl um die Anzahl der Ordner. Dateien, die die maximale Anzahl überschreiten, werden nicht in der Diashow gezeigt.

- Wenn das Speichermedium geschützt ist oder nicht über ausreichenden Speicherplatz verfügt, kann die Datei "playlist.txt" nicht erstellt werden.

- Informationen zu den Diashow-Einstellungen finden Sie im Abschnitt

Diashowmodus (📖83).

USB-Display

Der Projektor kann Bilder anzeigen, die über ein USB-Kabel von einem Computer übertragen wurden (📖 10).

PC-Hardware- und Softwarevoraussetzungen

- **BS:** Eines der folgenden. (ausschließlich 32-Bit-Version)
Windows® XP Home Edition /Professional Edition
Windows Vista® Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise
Windows® 7 Starter /Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise
- **CPU:** Pentium 4 (2,8 GHz oder höher)
- **Grafikkarte:** 16 Bit, XGA oder höher
- **Arbeitsspeicher:** 512 MB oder höher
- **Freier Festplattenspeicher:** 30 MB oder höher
- **USB Anschluss**
- **USB Leitung:** 1 Stück

Wählen Sie im Menü OPT. USB-DISPLAY als USB TYPE B -Option aus. Wenn Sie Ihren Computer über ein USB-Kabel an den USB TYPE B-Anschluss des Projektors anschließen, wird der Projektor auf Ihrem Computer als CD-ROM-Laufwerk erkannt. Dann wird "LiveViewerLiteUSB.exe", die Software des Projektors, automatisch ausgeführt und die Anwendung "LiveViewer Lite for USB" ist auf Ihrem Computer für das USB-Display bereit. Die Anwendung "LiveViewer Lite for USB" wird automatisch geschlossen, wenn das USB-Kabel entfernt wird.

HINWEIS • Wenn das Softwareprogramm nicht automatisch gestartet wird (in der Regel, weil die CD-ROM-Funktion zur automatischen Ausführung in Ihrem Betriebssystem deaktiviert ist), befolgen Sie die folgenden Anweisungen.

(1) Klicken Sie auf [Start] in der Toolbar und wählen sie "Ausführen".

(2) Geben sie ein F:\LiveViewerLiteUSB.exe und dann [OK]

⤴ Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk auf Ihrem Computer nicht die Bezeichnung F trägt, müssen Sie F durch die korrekte Bezeichnung für Ihr CD-ROM-Laufwerk ersetzen.

- CD-ROM Autorun wird deaktiviert, während der Bildschirmschoner aktiviert ist.
- Die Bildübertragung vom Computer wird ausgesetzt, während der passwortgeschützte Bildschirmschoner aktiviert ist. Beenden Sie den Bildschirmschoner, um die Übertragung fortzusetzen.
- Informieren Sie sich auf unserer Website über die aktuellste Softwareversion und die Bedienungsanleitung. (📖 **Bedienungsanleitung (Kurzform)**)
Befolgen Sie die Anweisungen auf der Update-Website.

Diese Anwendung wird, wenn Sie aktiv ist, im Windows-Infobereich angezeigt. Sie können die Anwendung über Ihren Computer beenden, indem Sie im Menü die Option "Quit" auswählen.



HINWEIS • "LiveViewer" (siehe **Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb**) und diese Anwendung können nicht gleichzeitig genutzt werden. Wenn Sie Ihren Computer über ein USB-Kabel an den Projektor anschließen, während "LiveViewer" aktiv ist, wird folgende Meldung angezeigt.

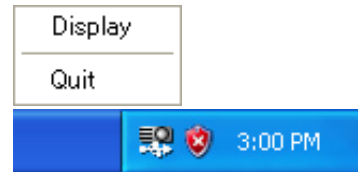
- Wenn sie eine Anwendung mit einer Firewallfunktion auf ihrem PC installiert haben, deaktivieren sie die Firewall gemäß den Hinweisen des Handbuchs.
- Manche Sicherheitsprogramme können eventuell die Bildübertragung blockieren. Bitte ändern Sie die Einstellungen der Sicherheitsprogramme, um die Verwendung von "LiveViewer Lite for USB" zu erlauben.



USB-Display (Fortsetzung)

Kontextmenü

Das rechts abgebildete Menü wird angezeigt, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Anwendungssymbol im Windows-Infobereich klicken.

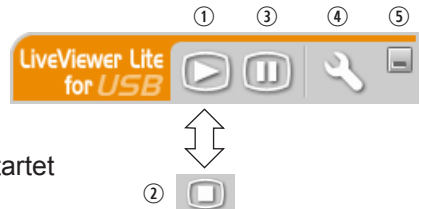


- | | |
|-----------------------|---|
| Display
(Anzeigen) | : Das schwebende Menü wird angezeigt und das Symbol verschwindet aus dem Windows-Infobereich. |
| Quit
(Beenden) | : Die Anwendung wird beendet und das Symbol verschwindet aus dem Windows-Infobereich. |

HINWEIS • Um die Anwendung erneut zu starten, müssen Sie das USB-Kabel entfernen und wieder anschließen.

Schwebendes Menü

Wenn Sie "Display" im Kontextmenü auswählen, wird das rechts abgebildete schwebende Menü auf Ihrem Computerbildschirm angezeigt.

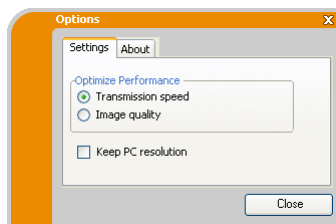


- ① Bedienelement Start
Die Übertragung auf den Projektor wird gestartet und die Bilder werden angezeigt.
- ② Bedienelement Stop
Die Übertragung der Bilder wird gestoppt.
- ③ Bedienelement Standbild
Auf dem Bildschirm des Projektors erscheint ein Standbild. Das letzte Bild erscheint als Standbild. Sie können die Bilder auf Ihrem Computer überarbeiten, ohne sie auf dem Bildschirm des Projektors anzuzeigen.
- ④ Bedienelement Opt.
Das Fenster Optionen wird angezeigt.
- ⑤ Bedienelement Icon
Das schwebende Menü wird geschlossen und das Symbol wird wieder im Windows-Infobereich angezeigt.

HINWEIS • Wenn Sie wiederholt auf das Bedienelement Start und/oder das Bedienelement Stop drücken, werden möglicherweise keine Bilder auf dem Bildschirm angezeigt.

USB-Display (Fortsetzung)**Fenster Optionen**

Wenn Sie im schwebenden Menü das Bedienelement Opt auswählen, wird das Fenster Optionen angezeigt.

**Optimieren sie die Leistungen**

“LiveViewer Lite for USB” erfasst Screenshots als JPEG-Dateien und sendet sie an den Projektor. “LiveViewer Lite for USB” stellt zwei verschiedene Kompressionsraten von JPEG Daten zur Verfügung.

Vitesse de Transmission

Geschwindigkeit steht über Bildqualität.

Dadurch wird die JPEC Kompressionsrate höher.

Der Bildschirm wird im Projektor neu aufgebaut, weil die Zahl der übertragenen Daten geringer und deshalb die Bildqualität schlechter ist.

Bildqualität

Die Bildqualität ist wichtiger als die Geschwindigkeit. Dadurch wird die JPEC Kompressionsrate geringer.

Wird die JPEC Kompressionsrate geringer.

Der Bildschirm wird im Projektor langsamer neu aufgebaut, weil die übertragene Datenmenge größer ist, aber die Bildqualität ist besser.

Keep PC resolution (PC-Auflösung beibehalten)

Wenn Sie die Markierung aus dem Kästchen **[Keep PC resolution]** entfernen, wird die Bildschirmauflösung Ihres Computers wie folgt umgeschaltet und die Anzeigegeschwindigkeit beschleunigt sich gegebenenfalls.

CP-X4021N, CP-X5021N: 1024X768 (XGA)

CP-WX4021N: 1280 x 800

Unterstützt Ihr Computer die oben angegebene Bildschirmauflösung nicht, wird aus den entsprechend kleineren, vom Computer unterstützten, Auflösungen die größte ausgewählt.

HINWEIS • Nach Änderung der Bildschirmauflösung sind die Icons auf ihrem PC anders angeordnet; das Aussehen des Desktop ist verändert.

About (Info)

Die Versionsinformationen von “LiveViewer Lite for USB” werden angezeigt.

Wartung

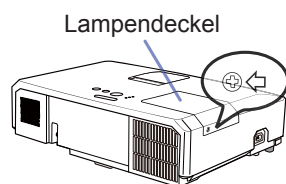
Lampe austauschen

Eine Lampe hat eine begrenzte Produktlebensdauer. Bei Verwendung der Lampe über längere Zeit besteht die Gefahr, dass die Bilder dunkler werden oder der Farbton schlecht wird. Beachten Sie, dass die Lampen eine ganz unterschiedliche Lebensdauer haben. Es kann vorkommen, dass einige von ihnen ausbrennen, wenn sie gerade ausgetauscht wurden. Bereitstellung einer neuen Lampe und früher Austausch werden empfohlen. Zum Bereitstellen einer neuen Lampe wenden Sie sich an Ihren Fachhändler und geben Sie die Lampentypennummer an.

Typennummer: DT01171

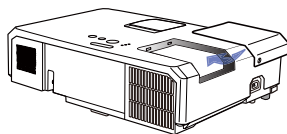
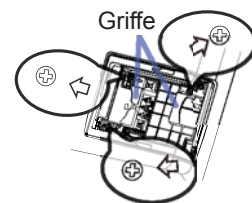
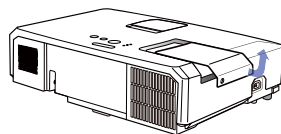
Lampe austauschen

1. Schalten Sie den Projektor aus und ziehen Sie die Netzleitung ab. Lassen Sie die Lampe mindestens 45 Minuten lang abkühlen.
2. Stellen Sie eine neue Lampe bereit. Wenn der Projektor an der Decke angebracht ist oder wenn die Lampe beschädigt ist, wenden Sie sich zum Austausch der Lampe an Ihren Fachhändler.



Wenn Sie den Austausch selber vornehmen:

3. Lösen Sie die Lampenabdeckungsschraube (durch Pfeil markiert) und schieben und heben Sie die Lampenabdeckung zum Abnehmen.
4. Lösen Sie die 3 Schrauben (mit Pfeil markiert) der Lampe, und heben die Lampe langsam mit den Griffen heraus. Die anderen Schrauben dürfen unter keinen Umständen gelöst werden.
5. Setzen Sie die neue Lampe ein, und ziehen Sie die 3 im vorherigen Vorgang gelösten Schrauben erneut fest an.
6. Während Sie die gegenseitig eingreifenden Teile der Lampenabdeckung und des Projektors zusammensetzen, schieben Sie die Lampenabdeckung zurück in ihre Position. Dann ziehen Sie die Schraube der Lampenabdeckung sicher fest..
7. Schalten Sie den Projektor ein, und setzen Sie die Lampenzeit mit der Funktion LAMPENZEIT im Menü OPT. zurück.
 - (1) Drücken Sie die **MENU**-Taste zur Anzeige eines Menüs.
 - (2) Weisen Sie auf "FORTGESCHRITT" im Menü mit der Taste **▼/▲**, und drücken Sie dann die Taste **►**.
 - (3) Gehen Sie mit der Taste **▼/▲** zu OPT. in der linken Spalte im Menü, und drücken Sie dann die Taste **►**.
 - (4) Gehen Sie mit der Taste **▼/▲** zu LAMPENZEIT und drücken Sie dann die Taste **►**. Ein Dialog erscheint.
 - (5) Drücken Sie die Taste **►**, um "OK" im Dialog zu wählen. Dadurch wird Rücksetzung der Lampenzeit ausgeführt.



⚠ VORSICHT ► Niemals das Innere des Projektors berühren, während die Lampe herausgenommen ist.

HINWEIS • Setzen Sie die Lampenzeit nur zurück, wenn Sie die Lampe ausgetauscht haben, um eine entsprechende Anzeige der Lebensdauer der Lampe zu erhalten.

Lampe austauschen (Fortsetzung)

Lampenwarnung

⚠ HOCHSPANNUNG ⚠ HOHE TEMPERATUR ⚠ HOCHDRUCK

⚠ WARNUNG ► Der Projektor ist mit einer Quecksilberdampf-Hochdrucklampe aus Glas ausgestattet. Die Lampe kann mit einem lauten Knall platzen oder ausbrennen, wenn sie Erschütterungen ausgesetzt, verkratzt oder angefasst wird, wenn sie noch heiß ist. Außerdem kann dies geschehen, wenn sie abgenutzt ist. Beachten Sie, dass die Lampen eine ganz unterschiedliche Lebensdauer haben. Es kann vorkommen, dass einige von ihnen ausbrennen, wenn sie gerade ausgetauscht wurden. Außerdem, wenn die Lampe platzt, können Glassplitter in das Lampengehäuse fallen und quecksilberhaltige Dämpfe sowie Staub mit feinen Glaspartikeln aus den Lüftungsöffnungen des Projektors entweichen.

► **Zur Entsorgung der Lampe:** Dieses Produkt enthält eine Quecksilberlampe; nicht in den Haushaltsabfall werfen. Stets unter Beachtung aller geltenden Vorschriften als Sondermüll entsorgen.

- Zum Recycling der Lampe siehe www.lamprecycle.org (in den USA).
- Zur Entsorgung des Produkts wenden Sie sich an die zuständige örtliche Behörde oder www.eiae.org (in den USA) oder www.epsc.ca (in Kanada). Für weitere Informationen wenden Sie sich an Ihren Fachhändler.



Ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose

- Wenn die Lampe zerbricht (Sie hören es an dem lauten Knall), ziehen Sie die Netzleitung und lassen Sie sie durch den Fachhandel austauschen. Beachten Sie, dass Glassplitter das Projektorinnere beschädigen oder Verletzungen verursachen können; versuchen Sie also nicht, den Projektor zu reinigen und die Lampe selbst auszutauschen.
- Wenn die Lampe zerbrechen sollte (Sie hören es an dem lauten Knall), lüften Sie den Raum ausgiebig und achten Sie darauf, dass Sie die Dämpfe oder feine Partikel, die aus den Lüftungsöffnungen des Projektors entweichen, nicht einatmen und dass sie nicht in Augen oder Mund gelangen.
- Vor dem Ersetzen der Lampe schalten Sie den Projektor aus, ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose und warten dann mindestens 45 Minuten, damit sich die Lampe ausreichend abkühlt. Andernfalls kann es zu Verbrennungen kommen oder die Lampe kann beim Anfassen zerbrechen.



- Niemals andere als die gekennzeichneten (mit Pfeil markierten) Schrauben lösen.
- Öffnen Sie bei von oben aufgehängter Montage des Projektors nie das Lampengehäuse. Das ist gefährlich, da Glassplitter herausfallen können, wenn die Lampe geplatzt ist. Außerdem ist es gefährlich, auf Leitern zu arbeiten. Lassen Sie die Lampe immer durch Ihren Fachhändler austauschen, selbst dann, wenn sie nicht zerbrochen ist.
- Benutzen Sie den Projektor nie, wenn das Lampengehäuse entfernt ist. Beim Austauschen der Lampe sicherstellen, dass die Schrauben fest eingeschraubt sind. Lose Schrauben können zu Schäden oder zu Verletzungen führen.



- Nur Lampen des vorgeschriebenen Typs verwenden. Der Gebrauch einer Lampe, die nicht den Spezifikationen für dieses Modell entspricht, kann zu Bränden, schweren Schäden oder einer verkürzten Lebensdauer des Gerätes führen.
- Ist eine Lampe kurz nachdem sie ausgetauscht wurde wieder defekt, kann dies an elektrischen Problemen liegen, die nicht direkt mit der Lampe zu tun haben. Setzen Sie sich in diesem Fall mit Ihrem Händler in Verbindung.
- Vorsicht ist geboten: Durch Berührung oder Zerkratzen kann die Birne bei der Verwendung bersten.
- Bei Verwendung der Lampe über längere Zeit besteht die Gefahr, dass sie dunkel wird, nicht leuchtet oder birst. Ersetzen Sie die Lampe so bald wie möglich, wenn die Bilder zu dunkel sind oder der Farbton schlecht ist. Verwenden Sie keine alten (gebrauchten) Lampen, denn diese können leicht bersten.

Reinigung und Austausch des Luftfilters

Bitte prüfen und reinigen Sie den Luftfilter regelmäßig. Wenn die Anzeigen oder eine Meldung zum Reinigen des Luftfilters auffordern, muss diese so bald wie möglich befolgt werden.

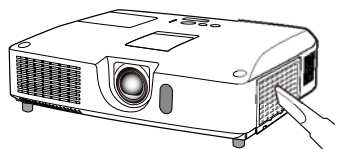
Der Luftfilter dieses Projektors besteht aus einer Filterabdeckung und einer Filtereinheit mit zwei Filtertypen. Ist einer der Filter oder sind beide Filter beschädigt bzw. stark verschmutzt, tauschen Sie die Filtereinheit aus.

Besorgen Sie sich bei Ihrem Händler bei Bedarf eine neue Filtereinheit mit der folgenden Typenbezeichnung.

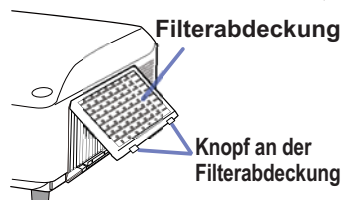
Typennummer : MU06641 (Filtereinheit)

Im Lieferumfang für die angegebene Filtereinheit ist eine Ersatzlampe für diesen Projektor enthalten. Tauschen Sie sowohl Filtereinheit als auch Lampe aus.

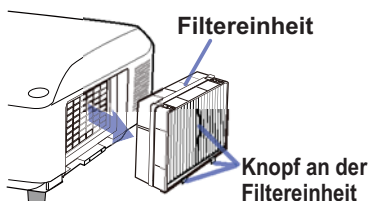
1. Schalten Sie den Projektor ab und ziehen Sie das Netzleitung. Lassen Sie den Projektor ausreichend abkühlen.
2. Verwenden Sie einen Staubsauger zum Reinigen der Filterabdeckung und des umgebenden Bereichs.
3. Fassen Sie die Knöpfe der Filterabdeckung und ziehen Sie sie zum Abnehmen nach oben.
4. Drücken Sie die unten angebrachten Knöpfe leicht nach oben, um das Unterteil der Filtereinheit zu entriegeln. Schieben Sie den mittleren Knopf so weit, dass Sie die Filtereinheit abnehmen können.
5. Verwenden Sie einen Staubsauger an der Luftfilter-Lüftungsöffnung des Projektors und der Außenseite der Filtereinheit.
6. Die Filtereinheit besteht aus zwei Teilen. Drücken Sie rund um die ineinander greifenden Teile nach unten und trennen Sie dann die beiden Teile voneinander.
7. Verwenden Sie einen Staubsauger zum Reinigen des Inneren jedes Teils der Filtereinheit. Ersetzen Sie die Filter, wenn diese beschädigt oder stark verschmutzt sind.
8. Fügen Sie die beiden Teile wieder zusammen, um die Filtereinheit wieder zusammen zu bauen.
9. Setzen Sie die Filtereinheit wieder in den Projektor.



Filterabdeckung



Knopf an der Filterabdeckung

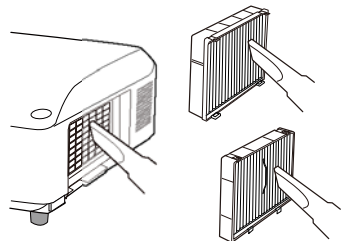


Filtereinheit

Knopf an der Filtereinheit



Verbindungssteile



(Fortsetzung nächste Seite)

Reinigung und Austausch des Luftfilters (Fortsetzung)

10. Bringen Sie die Filterabdeckung wieder an.

11. Schalten Sie den Projektor ein, und setzen Sie die Filterzeit mit der Funktion FILTER-TIMER im EINF.MENÜ zurück.

- (1) Drücken Sie die Taste MENU zur Anzeige eines Menüs.
- (2) Weisen Sie auf FILTER-TIMER mit der Taste ▲/▼, und drücken Sie dann die Taste ► (oder **ENTER/RESET**) . Ein Dialog erscheint.
- (3) Drücken Sie die Taste ►, um „OK“ im Dialog zu wählen. Dadurch wird Rücksetzung der Filter-Zeit ausgeführt.

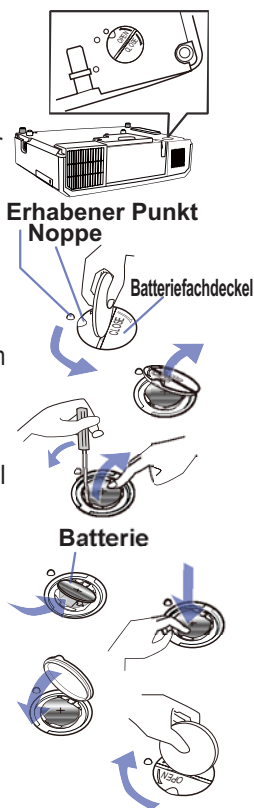
⚠ WARNUNG ► Vor der Wartung des Luftfilters stellen Sie sicher, dass die Netzleitung nicht eingesteckt ist, und lassen Sie den Projektor ausreichend abkühlen.
► Nur den Luftfilter des vorgeschriebenen Typs verwenden. Der Projektor darf ohne Luftfilter und Filterabdeckung nicht verwendet werden. Dies kann zu Bränden oder Fehlfunktionen am Projektor führen.
► Reinigen Sie den Luftfilter regelmäßig. Wenn der Luftfilter durch Staub o.ä. verstopft wird, steigt die Innentemperatur an, was zu Bränden, Durchbrennen oder Fehlfunktionen am Projektor führen kann.

HINWEIS • Setzen Sie die Filter-Zeit nur zurück, wenn Sie den Luftfilter gereinigt oder ausgetauscht haben, um eine richtige Anzeige zum Luftfilter zu erhalten.
• Der Projektor kann eine Meldung wie „LUFTEINLAß UBERPR.“ anzeigen oder ausschalten, um internen Hitzestau zu vermeiden.

Austausch der internen Uhr batterie

Dieser Projektor hat eine interne Uhr, die eine Batterie verwendet. Wenn die Uhr nicht richtig funktioniert, wechseln Sie zunächst die Batterie. **HITACHI MAXELL**, Teil Nummer **CR2032** oder **CR2032H**.

1. Schalten Sie den Projektor aus, und ziehen Sie den Netzstecker ab. Lassen Sie den Projektor ausreichend abkühlen.
2. Stellen Sie sicher, dass der Projektor richtig abgekühlt ist, und drehen Sie den Projektor langsam um, so dass die Unterseite nach oben weist.
3. Neben dem Batteriefachdeckel auf der Unterseite des Projektors befindet sich ein erhabener Punkt. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel, indem Sie mithilfe einer Münze oder ähnlichem in die mit **OPEN** angegebene Richtung drehen, um eines der Schlitzenden am Punkt auf dem Gehäuse auszurichten. Heben Sie den Batteriefachdeckel an, um ihn dann ganz abzunehmen.
4. Brechen Sie die Batterie mit einem Flach- Schraubenschlüssel oder ähnlichem Gerät heraus. Schieben Sie während diesem Aufbrechen einen Finger vorsichtig in die Batterie, da diese ansonsten aus der Halterung herauspringen könnte.
5. Setzen Sie eine neue Batterie des angegebenen Typs ein. Schieben Sie die Batterie mit der Plus-Seite nach oben unter die Klemme der Federbefestigung. Drücken Sie die Batterie in das Fach, bis sie einrastet.
6. Setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder auf und drehen Sie mithilfe einer Münze oder ähnlichem in die mit **CLOSE** angegebene Richtung, bis der Punkt auf dem Gehäuse und die Noppe des Batteriefachdeckels an einander ausgerichtet sind.



HINWEIS • Das Entfernen der Batterie initialisiert die innere Uhr. Für das Stellen der Uhr beachten Sie den **Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb**.

- ⚠ **WARNUNG** ► Behandeln Sie Batterien sorgfältig, da Batterien Explosionen, Brüche oder Lecks verursachen können, die zu Feuer, Verletzungen und Umweltverschmutzung führen können.
- Verwenden Sie nur die spezifizierte Batterie und nur, wenn sie neu ist. Verwenden Sie keine beschädigte Batterie (Riss, Kerbe, Rost oder Leck).
 - Ersetzen Sie die verbrauchte Batterie durch eine neue.
 - Weist eine Batterie ein Leck auf, reinigen Sie die Stelle gut mit einem Reinigungstuch. Hat sich das Leck auf Ihren Körper übertragen, so waschen Sie die Stelle gut mit Wasser aus. Weist eine Batterie im Batteriehalter ein Leck auf, reinigen Sie ihn und ersetzen die Batterien.
 - Beim Einlegen sicherstellen, dass die Plus- und Minusklemmen der Batterie richtig ausgerichtet sind.
 - Arbeiten Sie nicht an einer Batterie; laden Sie sie nicht auf oder löten Sie sie nicht.
 - Batterien an dunkler, kühler und trockener Stelle aufbewahren. Setzen Sie eine Batterie nie dem Feuer oder Wasser aus.
 - Halten Sie die Batterie außer Reichweite von Kindern und Haustieren. Batterien dürfen nicht verschluckt werden. Falls die Batterie verschluckt wird, wenden Sie sich zwecks einer Notbehandlung sofort an einen Arzt.
 - Entsorgen Sie die Batterie gemäß den örtlichen Gesetzen.

Sonstige Pflege

Inneres des Projektors

Um einen sicheren Betrieb Ihres Projektors zu gewährleisten, lassen Sie ihn etwa einmal im Jahr von Ihrem Fachhändler prüfen und reinigen.

Pflege der Optik

Wenn das Objektiv fehlerhaft, verschmutzt oder beschlagen ist, kann die Bildqualität beeinträchtigt werden. Behandeln Sie das Objektiv immer vorsichtig.

1. Schalten Sie den Projektor aus und ziehen Sie die Netzleitung ab. Lassen Sie den Projektor ausreichend abkühlen.
2. Nachdem Sie sichergestellt haben, dass der Projektor richtig abgekühlt ist, wischen Sie das Objektiv mit einem im Fachhandel erhältlichen Objektivreinigungslappen ab. Berühren Sie die Linse nicht mit Ihren Händen.

Pflege des Gehäuses und der Fernbedienung

Falsche Pflege kann zu Beeinträchtigungen wie Verfärbung, Abblättern von Farbe usw. führen.

1. Schalten Sie den Projektor aus und ziehen Sie die Netzleitung ab. Lassen Sie den Projektor ausreichend abkühlen.
2. Nachdem Sie sichergestellt haben, dass der Projektor richtig abgekühlt ist, wischen Sie ihn leicht mit Gaze oder einem weichen Lappen ab.
Wenn der Projektor extrem verschmutzt ist, verwenden Sie ein feuchtes, weiches Tuch, das Sie in Wasser mit einem neutralen Reiniger getaucht haben, und wischen den Projektor sanft mit dem gut ausgewringenen Tuch ab. Wischen Sie dann mit einem weichen, trockenen Tuch nach.

⚠️ WARNUNG ► Vor der Wartung stellen Sie sicher, dass die Netzleitung nicht eingesteckt ist, und warten Sie dann bis der Projektor ausreichend abkühlt. Wartung am heißen Projektor kann zu Bränden, Verbrennungen und/oder Fehlfunktionen am Projektor führen.

► Versuchen Sie nie, Teile im Inneren des Projektors selbst zu warten. Das ist gefährlich.

► Lassen Sie den Projektor nicht nass werden und schützen Sie ihn vor dem Eindringen von Flüssigkeiten. Dies kann zu Bränden, elektrischen Schlägen und/oder Fehlfunktionen am Projektor führen.

- Stellen Sie keine Behälter, die Wasser, Reinigungsmittel oder Chemikalien enthalten, nahe am Projektor auf.
- Verwenden Sie keinesfalls Spray- oder Sprühdosen.

⚠️ VORSICHT ► Pflegen Sie den Projektor wie im Folgenden beschrieben.

Falsche Pflege kann nicht nur zu Verletzungen, sondern auch zu Beeinträchtigungen wie Verfärbung, Abblättern von Farbe usw. führen.

► Verwenden Sie keine anderen Reinigungsmittel oder Chemikalien als die in dieser Anleitung aufgeführten.

► Wischen Sie das Gehäuse niemals mit rauen Gegenständen ab.

HINWEIS ► Berühren Sie die Linsenfläche nicht direkt mit den Händen.

Fehlersuche

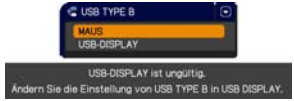
Bei einem abnormalen Ereignis unterbrechen Sie den Gebrauch des Projektors sofort.

⚠️ WARNUNG ► Verwenden Sie den Projektor nie, wenn anormale Zustände wie Austreten von Rauch, merkwürdige Gerüche, kein Bild, kein Ton, zu starker Ton, schadhafte Gehäuse, Bauteile oder Leitungen, Eindringen von Flüssigkeiten oder Fremdkörpern usw. auftreten. In diesem Fall muss sofort der Netzstecker von der Steckdose abgezogen werden. Wenn sichergestellt ist, dass kein Rauch oder Geruch mehr austritt, den Fachhändler oder die Kundendienstvertretung benachrichtigen.

Bei anderen Problemen mit dem Projektor führen Sie die folgenden Prüfungen durch und ergreifen Sie die empfohlenen Abhilfemaßnahmen, bevor Sie eine Reparatur beantragen. Wenn sich dadurch das Problem nicht beheben lässt, wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder die Kundendienstvertretung. Dort erfahren Sie, ob die Garantiebedingungen erfüllt sind.





Verwandte Meldungen

Wird eine Meldung angezeigt, so führen Sie die in der folgenden Tabelle empfohlenen Prüfungen und Abhilfemaßnahmen durch. Obwohl diese Meldungen automatisch nach einigen Minuten verschwinden, erscheinen sie erneut bei jedem Einschalten.

Meldung	Beschreibung
	Es ist kein Eingangssignal vorhanden. Überprüfen Sie die Verbindung mit der Signalquelle und deren Status.
	Der USB TYPE B-Anschluss ist als Bild-Eingangsanschluss ausgewählt, selbst wenn die Option USB TYPE B auf MAUS gesetzt ist (55). Wählen Sie USB-DISPLAY im Dialog aus, um die Bildeingabe an den USB TYPE B -Anschluss zu projizieren. In diesem Fall ist die Verwendung der Maus-und-Tastatur-Funktion nicht möglich. Wählen Sie gegebenenfalls einen anderen Anschluss für die Bildeingabe aus.
	Der Projektor wartet auf eine Bilddatei. Überprüfen Sie die Hardwareverbindung, die Projektor- und Netzwerkeinstellungen.
	Die Netzwerkverbindung des PC-Projektors kann getrennt werden. Bitte stellen Sie die Verbindung mit dem Knopf "Bedienelement Verbindung" von "LiveViewer". (55) Verwendung von "LiveViewer" im Bedienungsanleitung - Netzwerkbetrieb)
	Die horizontale oder vertikale Frequenz des eingespeisten Signals liegt außerhalb des festgelegten Bereichs. Überprüfen Sie die technischen Angaben für dieses Gerät oder die Signalquelle.
	Ein ungeeignetes Signal wird ausgegeben. Ein ungeeignetes Signal wird ausgegeben.

(Fortsetzung nächste Seite)

Verwandte Meldungen (Fortsetzung)

Meldung	Beschreibung
	<p>Die Temperatur im Inneren des Geräts steigt. Bitte schalten Sie das Gerät aus und lassen es mindestens 20 Minuten lang abkühlen. Prüfen Sie die folgenden Punkte und schalten Sie das Gerät dann wieder ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sind Lüftungsöffnungen verstopft? • Ist der Luftfilter verschmutzt? • Übersteigt die Umgebungstemperatur 35°C? <p>Wenn die gleiche Anzeige nach der Abhilfemaßnahme erscheint, wählen Sie unter SERVICE im Menü OPT. für LÜFTER GESCH. die Einstellung HOCH.</p>
	<p>Eine Warnung zum Reinigen des Luftfilters. Schalten Sie das Gerät sofort ab und wechseln Sie den Luftfilter wie im Kapitel Luftfilter reinigen und ersetzen des Handbuches beschrieben. Nachdem Sie den Luftfilter ausgetauscht haben, setzen Sie unbedingt den Betriebsstundenzähler des Luftfilters zurück ( 56, 91).</p>
	<p>Die Taste Betrieb ist nicht verfügbar.</p>

Informationen zu den Anzeigelampen

Wenn die Anzeigen **LAMP**, **TEMP** und **POWER** nicht wie gewöhnlich funktionieren, führen Sie die in der folgenden Tabelle empfohlenen Prüfungen und Abhilfemaßnahmen durch. Informationen zur **SECURITY**-Anzeige finden Sie unter ANZEIGE SICHERHEIT im Menü SICHERHEIT.

POWER -Anzeige	LAMP -Anzeige	TEMP -Anzeige	Beschreibung
Leuchtet orange	Leuchtet nicht	Leuchtet nicht	Der Projektor ist im Standby-Zustand. Siehe Abschnitt "Gerät ein/aus".
<i>Blinkt</i> grün	Leuchtet nicht	Leuchtet nicht	Der Projektor läuft warm. Bitte warten.
Leuchtet grün	Leuchtet nicht	Leuchtet nicht	Der Projektor ist eingeschaltet. Normale Vorgänge können ausgeführt werden.
<i>Blinkt</i> orange	Leuchtet nicht	Leuchtet nicht	Der Projektor kühlt ab. Bitte warten.
<i>Blinkt</i> rot	(beliebig)	(beliebig)	Der Projektor kühlt ab. Ein bestimmter Fehler wurde erkannt. Bitte warten Sie, bis die POWER -Anzeige zu blinken aufhört, und führen Sie dann die geeignete Maßnahme entsprechend der nachstehenden Beschreibung aus.
<i>Blinkt</i> rot oder leuchtet rot	Leuchtet rot	Leuchtet nicht	Die Lampe leuchtet nicht, und es ist möglich, dass sich Teile im Inneren stark erhitzt haben. Bitte schalten Sie das Gerät aus und lassen es mindestens 20 Minuten lang abkühlen. Wenn der Projektor ausreichend abgekühlt ist, prüfen Sie die folgenden Punkte und schalten Sie das Gerät wieder ein. • Sind Lüftungsöffnungen verstopft? • Ist der Luftfilter verschmutzt? • Übersteigt die Umgebungstemperatur 35°C? Wenn die gleiche Anzeige nach der Abhilfemaßnahme erscheint, wechseln Sie bitte die Lampe entsprechend dem Abschnitt Lampe austauschen aus.
<i>Blinkt</i> rot oder leuchtet rot	<i>Blinkt</i> rot	Leuchtet nicht	Die Lampenabdeckung wurde nicht richtig befestigt. Bitte schalten Sie das Gerät aus und lassen es mindestens 45 Minuten lang abkühlen. Wenn der Projektor ausreichend abgekühlt ist, prüfen Sie die Befestigung der Lampenabdeckung. Nachdem die erforderlichen Wartungsarbeiten ausgeführt wurden, schalten Sie das Gerät wieder ein. Wenn die gleiche Anzeige nach der Abhilfemaßnahme erscheint, wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder die Kundendienstvertretung.
<i>Blinkt</i> rot oder leuchtet rot	Leuchtet nicht	<i>Blinkt</i> rot	Der Lüfter funktioniert nicht. Bitte schalten Sie das Gerät aus und lassen Sie es mindestens 20 Minuten lang abkühlen. Wenn der Projektor ausreichend abgekühlt ist, prüfen Sie, dass sich keine Fremdkörper usw. im Lüfter befinden, und schalten Sie das Gerät wieder ein.

(Fortsetzung nächste Seite)

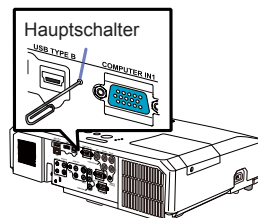
Informationen zu den Anzeigelampen (Fortsetzung)

POWER -Anzeige	LAMP -Anzeige	TEMP -Anzeige	Beschreibung
<i>Blinkt rot oder leuchtet rot</i>	Leuchtet nicht	Leuchtet rot	Es besteht die Möglichkeit, dass das Innere des Geräts zu heiß geworden ist. Bitte schalten Sie das Gerät aus und lassen es mindestens 20 Minuten lang abkühlen. Wenn der Projektor ausreichend abgekühlt ist, prüfen Sie die folgenden Punkte und schalten Sie das Gerät wieder ein. <ul style="list-style-type: none"> • Sind Lüftungsöffnungen verstopft? • Ist der Luftfilter verschmutzt? • Übersteigt die Umgebungstemperatur 35°C? Wenn die gleiche Anzeige nach der Abhilfemaßnahme erscheint, wählen Sie unter SERVICE im Menü OPT. für LÜFTER GESCH. die Einstellung HOCH (🔧59).
Leuchtet grün	<i>Blinkt gleichzeitig rot</i>		Der Luftfilter muss gereinigt werden. Bitte schalten Sie sofort die Stromversorgung aus, und reinigen oder wechseln Sie den Luftfilter wie unter Luftfilter reinigen und ersetzen beschrieben. Nach dem Reinigen oder Wechseln des Luftfilters müssen Sie stets den Filtertimer zurückstellen. Nach der Abhilfemaßnahme schalten Sie die Stromversorgung wieder ein.
Leuchtet grün	<i>Blinkt alternativ rot</i>		Es besteht die Möglichkeit, dass das Innere des Geräts zu kühl geworden ist. Bitte Gerät im Betriebstemperaturbereich von 5 °C bis 35 °C benutzen. Nach der Abhilfemaßnahme schalten Sie die Stromversorgung wieder ein.
<i>Blinkt grün ca. 3 Sekunden</i>	Leuchtet nicht	Leuchtet nicht	Mindestens 1 "Power ON" Zeitplan wird im Projektor gespeichert. Siehe Abschnitt Zeitplaneinstellungen im Bedienungsanleitung – Netzwerkbetrieb .

HINWEIS • Wenn sich das Innere überhitzt, wird der Projektor aus Sicherheitsgründen automatisch ausgeschaltet, und die Anzeigeleuchten können ebenfalls ausgeschaltet werden. Ziehen Sie in diesem Fall den Netzstecker und warten Sie mindestens 45 Minuten. Wenn der Projektor ausreichend abgekühlt ist, prüfen Sie den Befestigungszustand von Lampe und Lampenabdeckung und schalten Sie das Gerät wieder ein.

Projektor ausschalten

Wenn der Projektor nicht auf normale Weise ausgeschaltet werden kann (🔧18) drücken Sie den Hauptschalter mit einer Büroklammer o. ä. und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Lassen Sie den Projektor vor dem Neustart mindestens 10 Minuten ohne Bedienung abkühlen.



Alle Einstellungen zurücksetzen

Wenn die Korrektur falscher Einstellungen zu schwierig ist, können mit der Funktion WERKS-RÜCKST. unter SERVICE im Menü OPT. (🔧63) sämtliche Einstellungen (mit Ausnahme von Einstellungen wie SPRACHE, LAMPENZEIT, FILTER-TIMER, FILTERMELDUNG, SICHERHEIT und NETZWERK) zu den werkseitigen Vorgaben zurückgesetzt werden.

Nicht auf Gerätefehler hinweisende Anzeichen

Wird eine Meldung angezeigt, so führen Sie die in der folgenden Tabelle empfohlenen Prüfungen und Abhilfemaßnahmen durch.

Anzeichen	Fälle, bei denen kein Gerätedefekt vorliegt.	Siehe Seite
Das Gerät kann nicht eingeschaltet werden.	Die Netzleitung wurde nicht angeschlossen. Schließen Sie die Netzleitung ordnungsgemäß an.	15
	Die Netzstromversorgung wurde während des Betriebs unterbrochen, beispielsweise durch einen Stromausfall usw. Ziehen Sie den Netzstecker und lassen Sie den Projektor mindestens 10 Minuten lang abkühlen, bevor Sie ihn wieder einschalten.	15
	Entweder ist keine Lampe und/oder Lampenabdeckung vorhanden oder eines dieser Teile ist nicht richtig befestigt. Schalten Sie den Projektor aus, ziehen Sie den Netzstecker und lassen Sie den Projektor mindestens 45 Minuten lang abkühlen. Wenn der Projektor ausreichend abgekühlt ist, prüfen Sie den Befestigungszustand von Lampe und Lampenabdeckung und schalten Sie das Gerät wieder ein.	89
Es erscheint kein Bild und Sie hören keinen Ton.	Die Signalleitungen sind nicht richtig angeschlossen. Schließen Sie die Verbindungsleitungen richtig an.	10 ~ 14
	Die Signalquelle funktioniert nicht richtig. Richten Sie die Signalquelle entsprechend der Anleitung des Quellgeräts richtig ein.	–
	Die Eingangssignal-Einstellungen sind nicht korrekt. Wählen Sie das Eingangssignal und korrigieren Sie die Einstellungen.	19 ~ 21
	Die Funktion BLANK für Bilder ist aktiviert und die Funktion MUTE für Ton ist eingeschaltet. Die Einstellung AV MUTE wurde gewählt. Schlagen Sie auf der nächsten Seite unter "Es kommt kein Ton" oder "Es werden keine Bilder angezeigt" nach, und schalten Sie die Funktionen BLANK und MUTE aus.	19, 28, 100

(Fortsetzung nächste Seite)

Nicht auf Gerätefehler hinweisende Anzeichen (Fortsetzung)

Anzeichen	Fälle, bei denen kein Gerätedefekt vorliegt.	Siehe Seite
Es kommt kein Ton.	Die Signalleitungen sind nicht richtig angeschlossen. Schließen Sie die Audioleitungen richtig an.	10 ~ 14
	Die Stummschalte-Funktion (MUTE) ist eingeschaltet. Zum Wiederherstellen des Tons drücken Sie die MUTE -oder VOLUME +/- -Taste an der Fernbedienung.	19
	Die Lautstärke ist sehr niedrig eingestellt. Stellen Sie die Lautstärke über das Menü oder mit der Fernbedienung auf einen höheren Pegel ein.	19, 46, 47
	Die Einstellungen für AUDIOQUELLE/LAUTSPRECHER sind nicht korrekt. Stellen Sie AUDIOQUELLE/LAUTSPRECHER im AUDIO-Menü korrekt ein.	46
	Der für HDMI AUDIO ausgewählte Modus ist nicht geeignet. Wählen Sie aus den beiden zur Verfügung stehenden Modi den am besten für Ihr HDMI-Audiogerät geeigneten Modus aus.	47
Es werden keine Bilder gezeigt.	Der Objektivdeckel ist angebracht. Entfernen Sie den Objektivdeckel.	4, 18
	Die Signalleitungen sind nicht richtig angeschlossen. Schließen Sie die Verbindungsleitungen richtig an.	10 ~ 14
	Die Helligkeit ist sehr niedrig eingestellt. Stellen Sie die HELLIGKEIT über das Menü auf einen höheren Wert ein.	33
	Der Computer kann den Projektor nicht als Plug-and-Play-Monitor erkennen. Prüfen Sie mit einem anderen Monitor, dass der Computer einen Plug-and-Play-Monitor korrekt erkennen kann.	10
	Der Bildschirm ist BLANK Drücken Sie die BLANK -Taste an der Fernbedienung.	28
	Der USB TYPE B-Anschluss ist als Bild-Eingangsanschluss ausgewählt, selbst wenn die Option USB TYPE B auf MAUS gesetzt ist. Wählen Sie in der Option USB TYPE B im Menü OPT. USB-DISPLAY aus, um die Bildeingabe an den Anschluss zu projizieren. Wählen Sie gegebenenfalls einen anderen Anschluss für die Bildeingabe aus.	55
	Der Projektor erkennt das an den USB TYPE A-Anschluss angeschlossene USB-Speichermedium nicht. Verwenden Sie zuerst die Funktion USB ENTFERNEN, entfernen Sie das USB-Speichermedium und schließen Sie es dann erneut an den Anschluss an. Verwenden Sie vor dem Entfernen des USB-Speichermediums unbedingt die Funktion USB ENTFERNEN auf dem Miniaturbildschirm, der bei der Auswahl des USB TYPE A -Anschlusses als Eingangsquelle angezeigt wird.	12, 80

Nicht auf Gerätefehler hinweisende Anzeichen (Fortsetzung)

Anzeichen	Fälle, bei denen kein Gerätedefekt vorliegt.	Siehe Seite
Die Video-Bildschirmanzeige friert ein.	Die Funktion EINFRIEREN ist eingeschaltet. Drücken Sie die FREEZE -Taste, um den Bildschirm auf Normalbild zurückzuschalten.	28
Die Farben erscheinen verblasst oder Farbtöne werden schlecht dargestellt.	Farbeinstellungen sind nicht richtig. Ändern Sie die Einstellungen FARB-TEMP. , FARBE, F-TON und/oder FARBNORM über das Menü.	34, 39
	Die Einstellung FARBNORM ist nicht geeignet. Ändern Sie die Einstellung FARBNORM auf AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 oder REC601.	39
Zu dunkle Bilder.	Helligkeit und/oder Kontrast sind sehr niedrig eingestellt. Stellen Sie HELLIGKEIT und/oder KONTRAST mit der Menüfunktion auf einen höheren Pegel ein.	33
	Der Projektor befindet sich im Öko-Modus. Setzen Sie im Menü SETUP ÖKO-MODUS auf NORMAL und AUTO-ÖKO-MODUS auf AUS.	44
	Die Lampe hat fast das Ende ihrer Produktlebensdauer erreicht. Ersetzen Sie die Lampe.	89 ~ 90
Verschwommene Bilder.	Entweder Fokussierung und/oder horizontale Phaseneinstellung sind nicht in Ordnung. Stellen Sie die Fokussierung mit dem Scharfstellring und/oder H-PHASE über das Menü ein.	23, 38
	Das Objektiv ist schmutzig oder beschlagen. Reinigen Sie das Objektiv wie unter Pflege der Optik beschrieben.	94
Es treten Bildverschlechterungen wie Flimmern oder Streifen auf dem Bildschirm auf.	Wenn der Projektor im Öko-Modus läuft, kann der Bildschirm flimmern. Setzen Sie im Menü SETUP ÖKO-MODUS auf NORMAL und AUTO-ÖKO-MODUS auf AUS.	44
	Das OVER SCAN-Verhältnis ist zu groß. Stellen Sie OVER SCAN im Menü ABBILDUNG kleiner ein.	36
	VIDEO NR zu hoch. Ändern Sie die Einstellung für die VIDEO NR im Menü EINGB.	39
	Die FRAME LOCK-Funktion funktioniert mit dem aktuellen Eingabesignal nicht. Stellen Sie FRAME LOCK im Menü EINGB auf AUS.	41

(Fortsetzung nächste Seite)

Nicht auf Gerätefehler hinweisende Anzeichen (Fortsetzung)

Anzeichen	Fälle, bei denen kein Gerätedefekt vorliegt.	Siehe Seite
Der Computer, der mit dem USB TYPE B -Anschluss des Projektors verbunden ist, fährt nicht hoch.	Der Computer kann mit der aktuellen Hardware-Konfiguration nicht hochfahren. Entfernen Sie das USB-Kabel und schließen Sie es nach dem Hochfahren des Computers erneut an.	12
RS-232C arbeitet nicht.	Die Funktion STROMSPAREN arbeitet. Wählen Sie NORMAL für den Gegenstand STANDBY-MOD. im SETUP-Menü.	45
	Der KOMMUNIKATIONSTYP für den CONTROL-Anschluss ist auf NETZBRÜCKE gestellt. Wählen Sie AUS für die Option KOMMUNIKATIONSTYP im Menü OPT. - SERVICE - KOMMUNIKATION.	61
Netzwerk arbeitet nicht.	Die Funktion STROMSPAREN arbeitet. Wählen Sie NORMAL für den Gegenstand STANDBY-MOD. im SETUP-Menü.	45
Die Funktion NETZBRÜCKE arbeitet nicht	Die Funktion NETZBRÜCKE ist ausgeschaltet. Wählen NETZBRÜCKE für die Option KOMMUNIKATIONSTYP im Menü OPT. - SERVICE - KOMMUNIKATION.	61
Die Funktion Schedule (Zeitplan) arbeitet nicht	Die Funktion STROMSPAREN arbeitet. Wählen Sie NORMAL für den Gegenstand STANDBY-MOD. im SETUP-Menü.	45
Wenn der Projektor mit dem Netzwerk verbunden ist, schaltet er sich wie nachstehend beschrieben ein und aus. Aus ← ↓ Die POWER -Anzeige leuchtet mehrmals orangefarben auf. ↓ Versetzung in Standby-Modus	Ziehen Sie das LAN-Kabel ab und prüfen Sie, dass der Projektor richtig funktioniert. Falls dieses Phänomen auftritt, nachdem die Verbindung mit dem Netzwerk hergestellt wurde, kann eine Schleife zwischen den beiden Ethernet-Switching-Hubs im Netzwerk entstehen, wie nachstehend erklärt. - In einem Netzwerk gibt es zwei oder mehrere Ethernet-Switching-Hubs. - Die beiden Hubs sind doppel per LAN-Kabel verbunden. - Diese Doppelverbindung bildet eine Schleife zwischen den beiden Hubs. Eine solche Schleife kann nachteilige Auswirkungen auf den Projektor und andere Netzwerkgeräte haben. Prüfen Sie die Netzwerkverbindung und entfernen Sie die Schleife, indem Sie die LAN-Kabel abziehen, so dass zwischen den Hubs nur ein Verbindungskabel vorhanden ist.	—
Videodateien können auf einem Computer, auf dem der "LiveViewer" ausgeführt wurde, nicht richtig abgespielt werden.	Der "LiveViewer" wurde absichtlich geschlossen, oder die Schließung wurde erzwungen. DirectDraw® oder Direct3D® wurde in Ihrem Windows®-Betriebssystem deaktiviert. Bitte rufen Sie die Hilfe- und Support-Homepage von Microsoft® auf, um DirectDraw® oder Direct3D® zu aktivieren.	—

HINWEIS • Auf dem Bildschirm erscheinen mitunter helle oder dunkle Flecken. Dies ist eine charakteristische Eigenschaft von Flüssigkristall-Displays und stellt keinen Gerätefehler dar.

Technische Daten

Bitte lesen Sie **Lieferumfang** in der **Bedienungsanleitung (Kurzform)**, die gedruckt beiliegt.

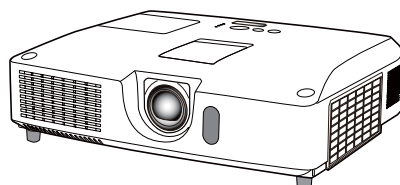
Endbenutzerlizenzvereinbarung für die Projektorsoftware

- Die Projektorsoftware besteht aus einer Vielzahl unabhängiger Softwaremodule, und jedes dieser Softwaremodule unterliegt dem Urheberrecht von Hitachi und/oder dem Urheberrecht Dritter.
- Lesen Sie unbedingt das separate Dokument "Endbenutzerlizenzvereinbarung für die Projektorsoftware".

Projektor

CP-X4021N/CP-X5021N/ CP-WX4021N

Bedienungsanleitung (detailliert) Netzwerkbetrieb



Haben Sie vielen Dank für den Kauf dieses Produkts.

Dieses Handbuch ist nur zur Erklärung der Netzwerk-Funktion gedacht. Informationen zur ordnungsgemäßen Verwendung dieses Produkts finden Sie in diesem und den anderen Produkthandbüchern.

⚠ WARNUNG ► Überzeugen Sie sich, dass sie vor dem Gebrauch alle Gebrauchsanweisungen gelesen haben. Nach dem Lesen sollten sie sie sorgfältig aufbewahren; vielleicht möchten sie später erneut darin lesen.

Funktionen

Der Projektor verfügt über eine Netzwerk Funktion, die ihnen folgende Features bereitstellt.

- ✓ **Netzwerkpräsentation:** über ein Netzwerk übertragene PC-Bilder können durch den Projektor projiziert werden. (📖37)
- ✓ **Web-Steuer:** der Projektor kann von einem PC aus über ein Netzwerk überwacht und gesteuert werden. (📖45)
- ✓ **Mein Bild:** der Projektor kann bis zu vier Standbilder speichern und projizieren. (📖70)
- ✓ **Messenger:** der Projektor kann von einem PC über ein Netzwerk gesandten Text anzeigen. (📖72)
- ✓ **Netzbrücke:** ein externes Gerät kann über den Projektor durch einen PC gesteuert werden. (📖74)

HINWEIS • Alle Informationen dieser Gebrauchsanleitung können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung für etwaige Fehler in dieser Gebrauchsanleitung.
- Die Vervielfältigung, die Weitergabe - auch auszugsweise - dieses Textes ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

Verwendete Markenzeichen

- Microsoft®, Internet Explorer®, Windows®, Windows Vista® und Aero® sind eingetragene Warenzeichen von Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
- Pentium® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.
- JavaScript® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sun Microsystems, Inc.
- HDMI, das HDMI-Logo und High-Definition Multimedia Interface sind in den USA und anderen Ländern Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von HDMI Licensing LLC.
- Das Warenzeichen PJLink betrifft Warenzeichenrechte in Japan, den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Ländern und Gebieten.

PJLink™

Alle anderen Warenzeichen befinden sich im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer.



1. Verbindung mit dem Netzwerk	4
1.1 Systemvoraussetzungen	4
1.1.1 Notwendige Vorbereitungen	4
1.1.2 PC-Hardware- und Softwarevoraussetzungen	4
1.2 Installation von "LiveViewer"	6
1.2.1 Installation von "LiveViewer"	6
1.2.2 Aktualisieren von "LiveViewer"	7
1.3 Vorgehensweise bei der Herstellung einer Netzwerkverbindung	8
1.3.1 Übersicht über den Verbindungsprozess	8
1.3.2 Starten sie "LiveViewer"	9
1.4 Auswahl des Netzwerkverbindungsmodus	10
1.4.1 Wählen Sie entweder drahtloses LAN oder herkömmliches LAN	10
1.4.2 Auswahl "Meine Verbindung"	12
1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode	14
1.5.1 Verbindung mit Passcode	15
1.6 Manuelle Konfiguration	23
1.6.1 Profil-Verbindung	23
1.6.2 Verbindungsverlauf	24
1.7 Netzwerkeinstellungen manuell konfigurieren	25
1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen	30
1.8.1 Verbindung und Übertragung	30
1.8.2 Verbindungsfehler	32
1.9 Profildaten	33
1.9.1 Charakteristika von Profildaten	33
1.9.2 Profildaten speichern	33
1.9.3 Bearbeitung von Profildaten	34
1.9.4 Registrieren sie Meine Verbindung	35
2. Netzwerkpräsentation	37
2.1 Verwendung von "LiveViewer"	37
2.1.1 Hauptmenü und Bedientasten	37
2.1.2 Anzeige des Status	39
2.1.3 Umschalten des Display-Modus	40
2.1.4 Menü Opt.	41
2.2 Start der Netzwerkpräsentation	43
2.2.1 Display Modus	43
2.2.2 Presenter-Modus	44
2.2.3 Benutzername anzeigen	44



3. Web-Steuerung	45
3.1 Login	46
3.2 Netzwerkinformationen	48
3.3 Netzwerk Einstellungen	49
3.4 Port-Einstellungen	50
3.5 E-Mail-Einstellungen	52
3.6 Benachrichtigungseinstellungen	53
3.7 Zeitplaneinstellungen	55
3.8 Datums-/Uhrzeiteinstellungen	58
3.9 Sicherheitseinstellungen	60
3.10 Projektorsteuerung	61
3.11 Fernbedienung	67
3.12 Projektorstatus	68
3.13 Netzwerk-Neustart	69
4. Die Funktion "Mein Bild"	70
5. Messenger-Funktion	72
6. Die Funktion "Netzbrücke"	74
6.1 Anschließen von Geräten	74
6.2 Kommunikations-Setup	75
6.3 Kommunikationsport	75
6.4 Übertragungsmethode	76
6.4.1 HALB-DUPLEX	76
6.4.2 VOLL-DUPLEX	77
7. Weitere Funktionen	78
7.1 E-mail Alarm	78
7.2 Projektor Steuerung über SNMP	80
7.3 Ereignis Planung	81
7.4 Bedienung über das Netzwerk	84
8. Fehlersuche	89
9. Garantie und Kundendienst	92

1. Verbindung mit dem Netzwerk

1.1 Systemvoraussetzungen

1.1.1 Notwendige Vorbereitungen


Die folgenden Ausrüstungsteile sind zum Anschließen des Projektors an Ihren Computer über das Netzwerk erforderlich.


- ✓ **Projektor**
- ✓ **LAN Leitung** (zum Anschluss des Projektors an ein Netzwerk): CAT-5 oder größer
- ✓ **Computer** (mindestens 1 Gerät): mit dem Netzwerk-Merkmal ausgestattet (100Base-TX or 10Base-T)

1.1.2 PC-Hardware- und Softwarevoraussetzungen

Die "LiveViewer"-Software muss auf allen PCs installiert sein, die über ein Netzwerk mit den Projektor verbunden werden sollen. Um "LiveViewer" verwenden zu können, muss Ihr PC folgende Voraussetzungen erfüllen.

- ✓ **BS:** Eines der folgenden.
Windows® XP Home Edition /Professional Edition (ausschließlich 32-Bit-Version)
Windows Vista® Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (ausschließlich 32-Bit-Version)
Windows® 7 Starter /Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (ausschließlich 32-Bit-Version)
- ✓ **CPU:** Pentium 4 (2,8 GHz oder höher)
- ✓ **Grafikkarte:** 16 Bit, XGA oder höher
- * Bei Verwendung von "LiveViewer" wird eine PC-Bildschirmauflösung von 1024 x 768 empfohlen.
- ✓ **Arbeitsspeicher:** 512 MB oder höher
- ✓ **Freier Festplattenspeicher:** 100 MB oder höher
- ✓ **Web browser:** Internet Explorer® 6.0 oder höher
- ✓ **CD-ROM Laufwerk**

HINWEIS • Die Netzwerkkommunikationssteuerung ist deaktiviert, während der Projektor im Standby-Betrieb ist, wenn der Gegenstand STANDBY-MOD. auf STROMSPAREN gestellt ist. Stellen Sie die Netzwerkkommunikation für den Projektor her, nachdem STANDBY-MOD. auf NORMAL gestellt ist. ( **Menü SETUP im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**)

- Die neueste Version von "LiveViewer" und die aktuellsten Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf unserer Website. ( **7**)
- Abhängig von der Spezifikation Ihres Computers kann sich der Computer aufgrund von hoher CPU-Auslastung eventuell verlangsamen, wenn der "LiveViewer" ausgeführt wird.
- Der "LiveViewer" funktioniert unter Windows Vista® nicht ohne das Update Service Pack 1 oder höher. Bitte installieren Sie den neusten Service Pack für Ihr Windows Vista®-Betriebssystem.

1.1 Systemvoraussetzungen (Fortsetzung)

HINWEIS • Wählen Sie die folgende oder eine geringere Bildschirmauflösung für den Computer aus. Lesen Sie dazu in der Bedienungsanleitung des Computers oder der Anleitung von Windows nach.

CP-X4021N, CP-X5021N: 1024 x 768 (XGA)

CP-WX4021N: 1280 x 800

Wird eine Auflösung ausgewählt, die größer ist als die angegebene, schaltet der Projektor um und zeigt die spezifizierte Auflösung an. Die Anzeigegeschwindigkeit kann sich gegebenenfalls beschleunigen. Unterstützt Ihr Computer die oben angegebene Bildschirmauflösung nicht, wird aus den entsprechend kleineren, vom Computer unterstützten, Auflösungen die größte ausgewählt.

- Aufgrund von der Version des Betriebssystems oder der Treibersoftware für den Netzwerkadapter ihres PC, kann es vorkommen, dass Bilder nicht übertragen werden. Es ist deshalb höchst empfehlenswert, dass die jeweils neueste Version des Betriebssystems und der Treibersoftware verwendet wird.

1.2 Installation von "LiveViewer"

1.2.1 Installation von "LiveViewer"

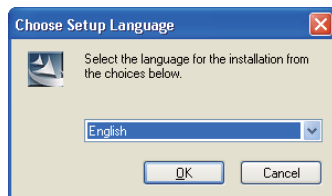
Die "LiveViewer"-Software muss auf allen PCs installiert sein, die über ein Netzwerk mit den Projektor verbunden werden sollen.

Sie müssen sich als Administrator anmelden, um die Software installieren zu können.

- 1) Schalten sie den PC an.
- 2) Schließen sie alle Anwendungen.
- 3) Legen sie die mitgelieferte CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk des PC.

HINWEIS • Nach Sequenz 3), erscheint der Benutzerkontensteuerung Dialog (wenn Sie Windows Vista oder Windows® 7 verwenden). Klicken Sie auf **[Zulassen]**, um die Installation fortzusetzen.

- 4) Nach einer kurzen Zeit erscheint das Dialogfeld Choose Setup Language wie rechts gezeigt. Treffen sie ihre Auswahl in der Liste und klicken **[OK]**.



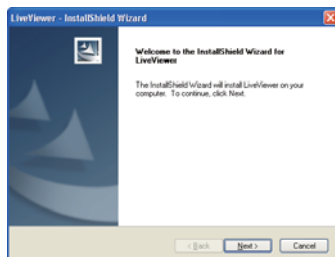
HINWEIS • Wenn der Dialog "Choose Setup Language" nicht angezeigt wird, gehen Sie folgendermaßen vor:

- (1) Klicken Sie auf **[Start]** in der Toolbar und wählen sie "Ausführen".
- (2) Geben sie ein **E:\software\setup.exe** und dann **[OK]**.

↑ Wenn ihr CD-ROM Laufwerk nicht die Bezeichnung E: in ihrem PC trägt, müssen sie E: durch die korrekte Bezeichnung für ihr CD-ROM Laufwerk.

Wenn die Software bereits installiert war, startet die Deinstallation. Klicken Sie **[Cancel]** dann wird die Deinstallation abgebrochen. Falls sie irrtümlich die Software desinstalliert haben, reinstallieren sie sie von Anfang an.

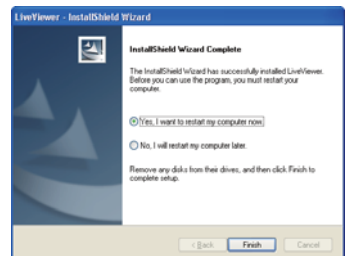
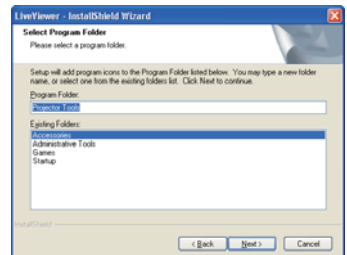
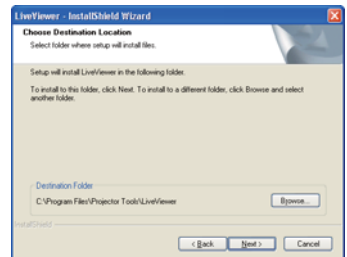
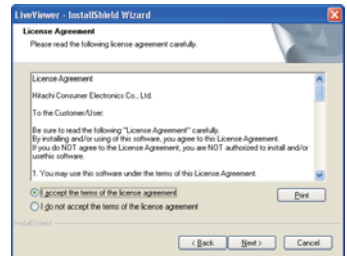
- 5) Nach einer kurzen Zeit erscheint das Dialogfeld Welcome wie rechts gezeigt. Bestätigen sie **[Next]**.



1.2 Installation von "LiveViewer" (Fortsetzung)

- 6) Der License Agreement Dialog erscheint. Wenn Sie zustimmen, wählen Sie "I accept the terms of the license agreement" und drücken Sie auf **[Next]**.
- 7) Der Dialog zur Auswahl des Zielordners erscheint. Bestätigen sie **[Next]**.

HINWEIS • Der Ordner C:\Program Files\Projector Tools\LiveViewer wird erstellt und das Programm wird dort installiert. Wenn sie es in einem anderen Ordner installieren möchten, klicken Sie **[Browse]** und wählen einen anderen Ordner.



- 8) Bestätigen sie den Namen des Programmordners. Wenn Ihnen "Projector Tools" gefällt, drücken sie **[Next]** um fortzusetzen. Wenn nicht, geben sie den gewünschten Namen ein und dann **[Next]**.
- 9) Der Hardware Installation Dialog erscheint. Drücken sie Continue Anyway.


HINWEIS • Nach Sequenz 8) erscheint der Windows-Sicherheit Dialog, wenn Sie Windows Vista oder Windows® 7 verwenden. Klicken Sie auf **[Diese Treibersoftware trotzdem installieren]**, und setzen Sie die Installation fort.

- 10) In kurzer Zeit ist die Installation abgeschlossen und der Setup Complete Dialog erscheint so wie rechts zu sehen. Klicken Sie **[Finish]**. Diese ist die Installation der Software beendet. Nun wird ihr PC automatisch neu gestartet.
 - (1) Um die korrekte Installation der Software zu überprüfen, klicken Sie **[Start]** in der Toolbar, wählen sie All Programms und dann wählen sie Projector Tools aus.
 - (2) "LiveViewer" erscheint, wenn die Installation erfolgreich war.

1.2.2 Aktualisieren von "LiveViewer"

Überprüfen sie, ob auf der Hitachi Web Site eine neuere Version zur Verfügung steht. <http://www.hitachi-america.us/digitalmedia> oder <http://www.hitachidigitalmedia.com> Für einige in diesem Handbuch beschriebene Funktionen ist "LiveViewer" Version 4.xx erforderlich. (In den Versionsinformationen wird xx durch eine Zahl zwischen 00 und 99 ersetzt.)

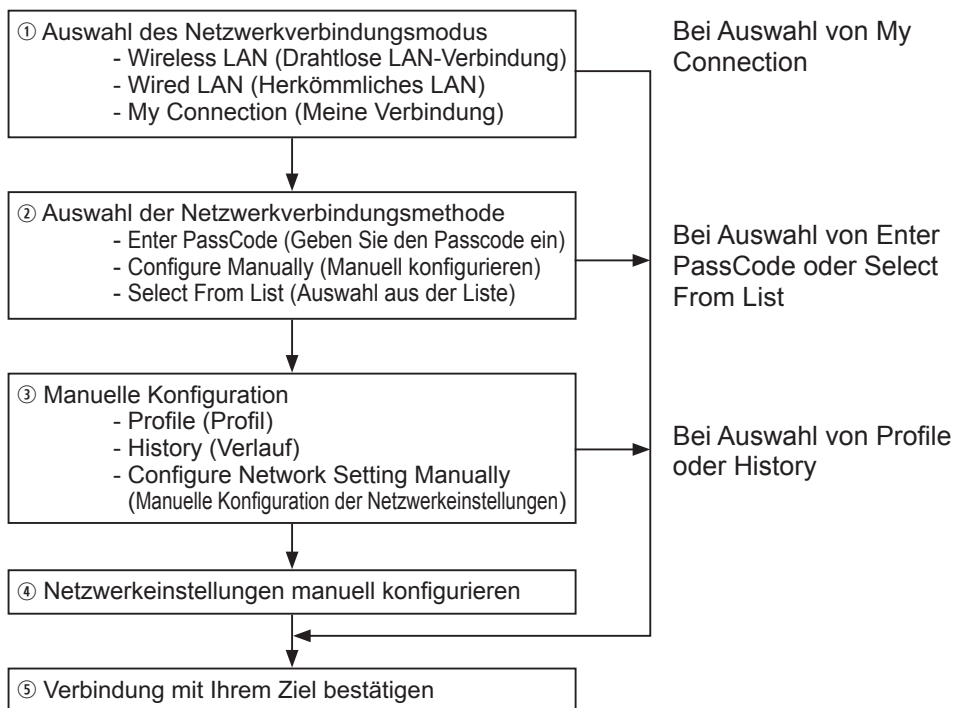
1.3 Vorgehensweise bei der Herstellung einer Netzwerkverbindung

Stellen Sie, bevor Sie Ihren PC über ein Netzwerk mit dem Projektor verbinden, sicher, dass der LAN-Anschluss des Projektors als Eingangsquelle ausgewählt ist ( **Betrieb im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**). Andernfalls kann keine Verbindung hergestellt werden.

1.3.1 Übersicht über den Verbindungsprozess

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht über die Vorgehensweise beim Anschluss Ihres PCs an den Projektor über ein Netzwerk.

Mithilfe von “LiveViewer” können Sie einige der folgenden Schritte überspringen und eine Netzwerkverbindung schnell und einfach herstellen.



HINWEIS • “Drahtloses LAN” kann nur ausgewählt werden, wenn zwischen Ihrem PC und dem Projektor ein Zugriffspunkt zur Konvertierung eines drahtlosen LANs in ein verdrahtetes LAN vorhanden ist.

- Über ein Netzwerk können bis zu 30 Computer gleichzeitig mit dem Projektor verbunden werden.

1.3 Vorgehensweise bei der Herstellung einer Netzwerkverbindung (Fortsetzung)

1.3.2 Starten sie “LiveViewer”

Starten sie “LiveViewer” auf ihrem PC, indem sie einen der folgenden Schritte ausführen.

- 1) Doppelklicken Sie das “LiveViewer” Icon auf dem Desktop ihres PC
- 2) Wählen sie “Start” → “All Program” → “Projector Tools” → “LiveViewer” im Windows Menü.

Folgen sie dann dem Abschnitt **1.4 Auswahl des Netzwerkverbindungsmodus.**

(10)

1.4 Auswahl des Netzwerkverbindungsmodus

Nachdem sie "LiveViewer" starten, erscheint das Bild "Select the Network Connection..." (Netzwerkverbindung auswählen...). Wählen sie die Netzwerkverbindung, die sie verwenden mögen. Es gibt 3 Optionen in dem Menü.

- Wireless LAN (Drahtlose LAN-Verbindung)
- Wired LAN (Herkömmliches LAN)
- My Connection (Meine Verbindung)



Wenn Sie entweder drahtloses oder verdrahtetes LAN wählen, fahren Sie mit Punkt **1.4.1 Wählen Sie entweder drahtloses LAN oder herkömmliches LAN** fort. (📖12)
Wenn Sie "Meine Verbindung" auswählen, fahren Sie mit Punkt **1.4.2 Auswahl "Meine Verbindung"** fort. (📖12)

REMARQUE • Dieser Dialog wird nicht angezeigt, wenn der Computer ausschließlich über einen Netzwerkadapter verfügt und unter 'Meine Verbindung' keine Registrierung vorliegt. Fahren Sie mit Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode** (📖14) fort.
• Wählen Sie nur dann 'Drahtloses LAN' aus, wenn Sie den PC über ein drahtloses Netzwerk mit dem Zugriffspunkt und den Zugriffspunkt über ein verdrahtetes Netzwerk mit dem Projektor verbunden haben, da der Projektor nicht über eine Funktion für drahtlose LANs verfügt.

1.4.1 Wählen Sie entweder drahtloses LAN oder herkömmliches LAN

Wenn sie wireless LAN wählen, werden die wireless LAN Adapter ihres PCs in dem Menü.

Treffen sie ihre Auswahl in der Liste und klicken [Next]. Folgen sie dann dem Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode**. (📖14)



HINWEIS • Wenn sie wireless LAN wählen, werden die wireless LAN Adapter ihres PCs in einer Liste gezeigt.
• Wenn sie herkömmliches LAN wählen, werden die Leitung-LAN Adapter ihres PCs gezeigt.

[Fehlersuche]

- Are you sure that you want to turn on the network adapter? (Sind sie sicher, dass sie den Netzwerkadapter anschalten wollen?)

Diese Anzeige erscheint, wenn die gewählte Netzwerkadapter ungültig ist.

- Um ihn anzuschalten, klicken Sie [Yes] folgen sie dann dem Abschnitt **1.5**. (📖14)
- Um ihn nicht anzuschalten, klicken Sie [No], und der Bildschirm wird zurückgesetzt, um einen anderen Netzwerkadaper auszuwählen. Gibt es keinen weiteren Adapter in ihrem PC, wird "LiveViewer" geschlossen.

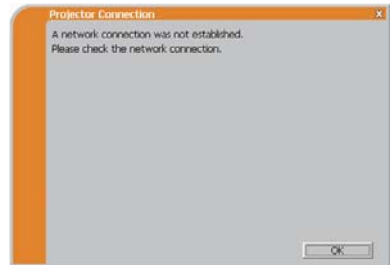


1.4 Auswahl des Netzwerkverbindungsmodus (Fortsetzung)

- A network connection was not established. (Es ist nicht gelungen, eine Netzwerkverbindung herzustellen.)

Diese Anzeige erscheint, wenn der Projektor nicht über ein LAN Leitung mit ihrem PC verbunden ist, obwohl herkömmliches LAN ausgewählt wurde.

Stellen sie sicher, dass der Projektor mit einem LAN Leitung mit ihrem PC verbunden ist.

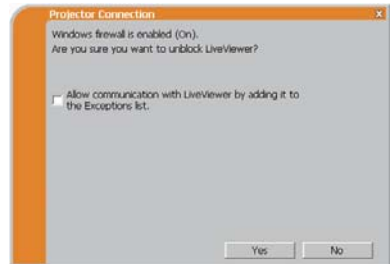


Klicken Sie **[OK]**, und die vorherige Anzeige mit der Auswahl der Netzwerk-Verbindungsarten erscheint.

- Windows firewall is enabled (On). (Windows firewall ist aktiv (On).)

Diese Anzeige erscheint, wenn die Firewall aktiv ist und "LiveViewer" blockiert.

- Um sie zu deaktivieren (Off), klicken Sie **[Yes]**.
- Um sie nicht zu deaktivieren (Off), klicken Sie **[No]** in diesem Fall wird der Projektor allerdings nicht mit ihrem PC über das Netzwerk kommunizieren.
- Wenn Sie ein Häkchen in das Kästchen **[Allow communication with LiveViewer by adding it to the Exceptions list]** (Kommunikation mit LiveViewer durch Hinzufügen zu der Liste Ausnahmen zulassen), wird der "LiveViewer" von der Windows-Firewall nie blockiert.



Lesen Sie weiter im Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode.**

(14)

HINWEIS • Wenn sie **[Yes]** wählen, wird der "LiveViewer" der Zugang zum Netzwerk vorübergehend - bis "LiveViewer" geschlossen wird - von der Windows Firewall gestattet.

- Wenn sie eine Anwendung mit einer Firewallfunktion auf ihrem PC installiert haben, deaktivieren sie die Firewall gemäß den Hinweisen des Handbuchs.

1.4 Auswahl des Netzwerkverbindungsmodus (Fortsetzung)

1.4.2 Auswahl “Meine Verbindung”

Wählen sie **[My Connection]** (Meine Verbindung) und klicken Sie **[Connect]**.

Wenn sie Meine Verbindung wählen, wird der PC mit dem Projektor über das Netzwerk unter Verwendung der voreingestellten Profildaten mit Meine Verbindung verbunden. (📖35)
Wenn sie Meine Verbindung wählen, startet der PC sofort die Verbindung zu dem Projektor.



Weiter mit Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen.** (📖30)

HINWEIS • Wenn DHCP an dem Projektor aktiviert ist, kann die Verbindung zwischen Projektor und PC nicht hergestellt werden, da die IP Adresse verändert wurde. Wenn sie sich für Meine Verbindung entscheiden, schalten sie DHCP am Projektor einfach aus.
• Wenn keine Profildaten in Meine Verbindung eingegeben sind, kann sie nicht verwendet werden.

[Fehlersuche]

- A network connection could not be established. (Es ist nicht gelungen, eine Netzwerkverbindung herzustellen.)

Windows verhinderte die Konfiguration des Netzwerks.

Melden Sie sich mit Benutzerrechten bei Windows an.

Klicken Sie **[OK]** kehren sie zur Auswahl zur Auswahl der Netzwerkverbindung zurück. (📖10)



Wenden Sie sich an Ihren Netzwerkadministrator, und melden Sie sich erneut mit Administratorrechten an. Kehren Sie dann zurück zum Abschnitt **1.3.2 Starten sie “LiveViewer”.** (📖9)

1.4 Auswahl des Netzwerkverbindungsmodus (Fortsetzung)

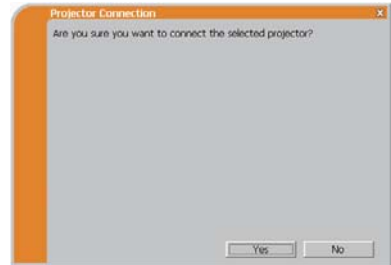
- Are you sure you want to connect the selected projector? (Sind sie sicher, dass sie den ausgewählten Projektor verbinden wollen?)

Diese Meldung erscheint, wenn der Drahtlosadapter, den sie ausgewählt haben, bereits für eine andere Netzwerkverbindung verwendet wird.

- Um die Verbindung herzustellen, klicken Sie **[Yes]**. Folgen sie Abschnitt

1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen. (📖 30)

- Um keine Verbindung herzustellen, klicken Sie **[No]** kehren sie zur Auswahl zur Auswahl der Netzwerkverbindung zurück. (📖 10)

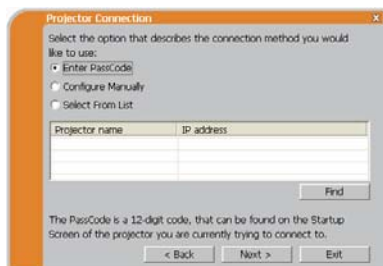


1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Verbindung zum Netzwerk herzustellen.

- Enter Passcode (Geben Sie den Passcode ein)
- Configure manually (Manuell konfigurieren)
- Select from list (Auswahl aus der Liste)

Wählen sie eine aus, die ihren Bedürfnissen entspricht.



Enter Passcode (Geben Sie den Passcode ein)

Wenn sie den Passcode für die Netzwerkverbindung benutzen wollen, wählen sie **[Enter PassCode]** und klicken Sie **[Next]**.

Der Passcode wird von dem Projektor auf dem Bildschirm angezeigt. Geben sie einfach den Passcode in "LiveViewer" ein, um die Verbindung mit dem Netzwerk herzustellen. Folgen sie Abschnitt **1.5.1 Verbindung mit Passcode**. (📖15)

Configure manually (Manuell konfigurieren)

Wählen sie **[Configure Manually]** und klicken Sie **[Next]**.

Folgen sie dann dem Abschnitt **1.6 Manuelle Konfiguration**. (📖23)

Select from list (Auswahl aus der Liste)

Dieser Abschnitt setzt voraus, dass ihr PC und die Projektoren mit demselben Netzwerk verbunden sind.

Wenn die Verbindung eingerichtet ist, wählen sie **[Select From List]**.

Wählen Sie aus der Liste der Projektoren, die mit dem Netzwerk verbunden sind, denjenigen aus, an den Sie Ihre Bilder schicken möchten. Lesen Sie weiter unter **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen**. (📖30)

1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode (Fortsetzung)

1.5.1 Verbindung mit Passcode

Das einzigartige Passcodesystem ermöglicht ihnen eine sehr schnelle und einfache Verbindung zu dem Netzwerk.

Bei dem Passcode handelt es sich um einen Code, der die Netzwerkeinstellungen in den Projektor überträgt. Wenn sie den Code in "LiveViewer" auf ihrem PC eingeben, werden die Netzwerkeinstellungen in dem Projektor und dem PC auseinander eingestellt und die Verbindung wird sofort hergestellt.

Dieser Abschnitt erläutert ihnen die Verwendung des Passcode.

(1) Wie sie den Passcode erhalten

Der Passcode ist 12stellig und besteht aus alphanumerischen Zeichen ("1-9" und "A-Z").

Beispiel: Passcode 1234-5678-9ABC

Der Passcode wird auf dem Projektor angezeigt, wenn der **LAN**-Anschluss als Eingangsquelle ausgewählt ist.

HINWEIS • Das Passcodeverfahren arbeitet nicht unter den im folgenden genannten Umständen. Stellen Sie in diesem Fall die Verbindung manuell her.

1) Subnet Maske gehört nicht zu Klasse A oder B oder C. Das Passcodeverfahren akzeptiert nur die Klassen A, B und C.

Klasse A: (255.0.0.0), Klasse B: (255.255.0.0), Klasse C: (255.255.255.0)

Es gibt zwei Wege, um zu dem Passcode zu gelangen.

Methode 1

- 1) Schalten sie den Projektor an und vergewissern sie sich, dass ein Bild erscheint.
- 2) Betätigen Sie die **COMPUTER**-Taste auf der Fernbedienung oder die **INPUT**-Taste auf dem Projektor, um LAN als Eingangsport auszuwählen.
Wenn Sie kein **LAN**-Anschlussignal erhalten, finden Sie den Passcode auch auf dem Bildschirm.

1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode (Fortsetzung)

Methode 2

- 1) Schalten sie den Projektor an und vergewissern sie sich, dass ein Bild erscheint.
- 2) Betätigen sie **MENU** in der Fernbedienung oder die Pfeiltasten ▲/▼/◀/▶ auf dem Projektor um das Menü auf den Bildschirm zu übertragen.
- 3) Verwenden sie die Pfeiltasten ▲/▼ um "Zum erw. Menü gehen..." auszuwählen und die Taste ► für die Eingabe.
- 4) Verwenden sie die Pfeiltasten ▲/▼ um NETZWERK auszuwählen und die Taste ► für die Eingabe.
- 5) Verwenden sie die Pfeiltasten ▲/▼ um INFORMAT. auszuwählen und um die INFORMAT. anzuzeigen.
- 6) Der Passcode wird im Fenster INFORMAT. angezeigt.

HINWEIS • Wählen Sie Methode 2, wenn Sie "LiveViewer" zur Projektion Ihrer Computerbilder verwenden oder der **LAN**-Anschluss nicht als Eingangsquelle ausgewählt ist.

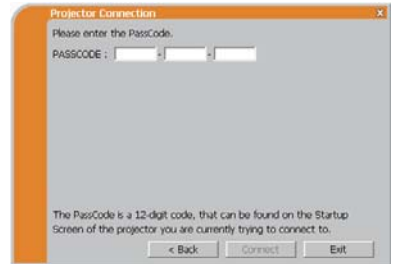
• Sofern die Kommunikation zwischen dem Projektor und dem PC länger als 5 Minuten unterbrochen ist, wird der Passcode geändert.

1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode (Fortsetzung)

(2) Eingabe des Passcode

Wenn Sie unter **1.5 [Enter PassCode]** eingegeben haben, wird der "Please enter the PassCode"-Bildschirm angezeigt. Geben sie dann den Passcode in Vierergruppen in die drei Felder ein (insgesamt 12 Zeichen).

Beispiel PASSCODE: 1234 - 5678 - 9ABC



Nach der Eingabe des Passcodes, klicken Sie **[Connect]** um die Verbindung zu dem Projektor.

Weiter mit Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen.** (📖30)

Wenn sie **[Back]** klicken, wird der Bildschirm auf den Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode** zurückgesetzt. (📖14)

HINWEIS • Bei der Eingabe des Passcodes wird nicht zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterschieden.

- Wenn Sie eine Subnet-Maske einer anderen Klasse als A, B oder C verwenden, müssen Sie die Verbindung manuell herstellen.

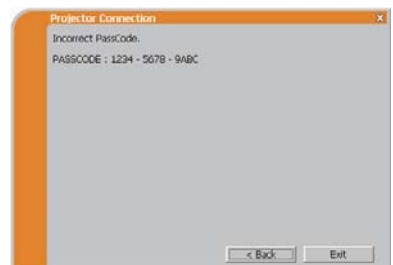
Wenn die Anzeige für die manuelle Einstellung erfolgt, folgen sie den Anweisungen von Abschnitt **1.5.1 (3).** (📖21)

[Fehlersuche]

- Incorrect PassCode. (Falscher Passcode.)
Ein falscher Passcode wurde eingegeben.

Klicken Sie **[Back]** um zu dem "Please enter the PassCode" Bildschirm zurückzukehren.

Überprüfen sie den Passcode auf dem Bildschirm des Projektors (📖15) und sie den Code nochmals ein.





1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode (Fortsetzung)


- A network connection could not be established. (Es ist nicht gelungen, eine Netzwerkverbindung herzustellen.)

Windows verhinderte die Konfiguration des Netzwerks.

Melden Sie sich mit Benutzerrechten bei Windows an.

Klicken Sie **[OK]**, woraufhin das “LiveViewer” Hauptmenü angezeigt wird, auch wenn das Netzwerk nicht eingerichtet ist. Klicken  auf das Hauptmenü um zu Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode**. ( 14)

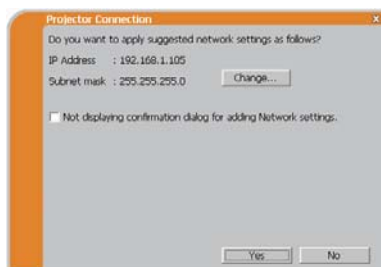


Wenden sie sich an den Netzwerkadministrator. Loggen sie sich in Windows mit Administrator- einloggen. Kehren sie dann zu dem Abschnitt **1.3.2 Starten sie “LiveViewer”**. ( 9)

- Wenn Sie eine Netzwerkkonfiguration auf Ihrem Computer hinzufügen müssen, um eine Verbindung zum Projektor herzustellen.

Dieser Dialog wird angezeigt, wenn Sie eine Netzwerkkonfiguration auf Ihrem Computer hinzufügen müssen, um eine Verbindung zum Projektor herzustellen.


Vergewissern Sie sich bei Ihrem Netzwerkadministrator, dass die im Dialog angezeigte Netzwerkkonfiguration in Ordnung ist, und klicken Sie dann auf **[Yes]**.




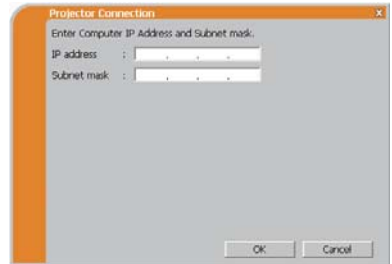
Klicken Sie **[No]** , woraufhin das “LiveViewer” Hauptmenü angezeigt wird, auch wenn das Netzwerk nicht eingerichtet ist. Klicken  auf das Hauptmenü um zu Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode**. ( 14)

1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode (Fortsetzung)

Wenn Sie das Kontrollkästchen "Not displaying confirmation dialog for adding Network settings" aktivieren, speichert der Projektor die derzeitige Konfiguration und dieser Dialog wird nicht mehr angezeigt.

Um diesen Dialog erneut anzuzeigen, klicken Sie auf das Symbol Opt.  im "LiveViewer"-Hauptmenü und entfernen Sie die Markierung des Kontrollkästchens "Not displaying confirmation dialog for adding Network settings".

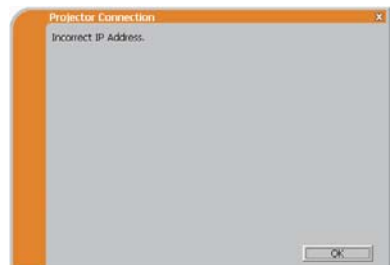
Wenn Sie die Netzwerkkonfiguration, die hinzugefügt werden soll, ändern möchten, klicken Sie auf **[Change]**. Ein Dialog zur Änderung der Netzwerkkonfiguration wird wie rechts dargestellt angezeigt. Geben Sie die IP-Adresse und die Subnet-Maske ein und klicken Sie dann auf **[OK]**. Der Vorgang zur Herstellung der Projektorverbindung wird gestartet. Fahren Sie mit Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen** ( 30) fort. Durch Klicken auf **[Cancel]** kehren Sie zum Dialog zum Hinzufügen einer Netzwerkkonfiguration zurück.



Wenn die eingegebene IP-Adresse und die IP-Adresse des Projektors identisch sind, wird die rechts dargestellte Warnmeldung angezeigt. Klicken Sie auf **[OK]** und geben Sie dann eine von der IP-Adresse des Projektors abweichende IP-Adresse in den Dialog zur Änderung der Netzwerkkonfiguration ein.



Wenn die Verbindung mit der eingegebenen Netzwerkkonfiguration nicht verfügbar ist, wird die rechts dargestellte Warnmeldung angezeigt. Klicken Sie auf **[OK]**, um zum Dialog zur Änderung der Netzwerkkonfiguration zurückzukehren und geben Sie dann eine geeignete Konfiguration ein.




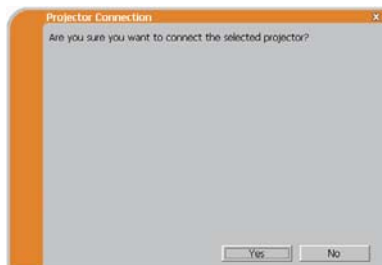
HINWEIS • Wenn eine Netzwerkkonfiguration zur Verbindung mit dem Projektor auf dem Computer hinzugefügt wurde, wird diese beim Schließen des Softwareprogramms gelöscht.

1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode (Fortsetzung)

- Are you sure you want to connect the selected projector? (Sind sie sicher, dass sie den ausgewählten Projektor verbinden wollen?)

Diese Meldung erscheint, wenn der Drahtlosadapter, den sie ausgewählt haben, bereits für eine andere Netzwerkverbindung verwendet wird.

- Um die Verbindung herzustellen, klicken Sie **[Yes]**. Folgen sie Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen.** (📖30)
- Um keine Verbindung herzustellen, klicken Sie **[No]** woraufhin das “LiveViewer” Hauptmenü angezeigt wird, auch wenn das Netzwerk nicht eingerichtet ist. Klicken  auf das Hauptmenü um zu Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode.** (📖14)



1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode (Fortsetzung)

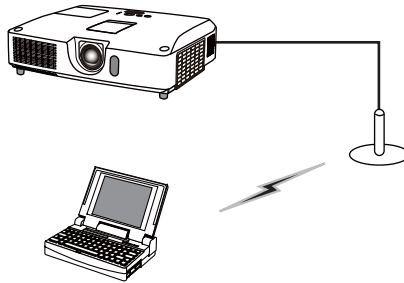
(3) Manuelle Konfiguration

Nach der Eingabe des Passcodes (📖17) müssen Sie die Netzwerkkonfiguration manuell eingeben, wenn Sie eine Subnet-Maske einer anderen Klasse als A, B oder C verwenden. (📖15)

Wenn sie ein herkömmliches LAN verwenden, gehen sie zu (📖22).

Wireless LAN

Der Projektor muss über ein LAN-Kabel mit einem Zugriffspunkt verbunden sein.



1) Die Einstellung auf dem Zugriffspunkt. *1

Geben sie folgende Daten ein.

SSID : WirelessAccessPoint (Beispiel)

Encryption (Verschlüsselung): WEP64bit (Beispiel)

Encryption key (Schlüssel) *2 : *****

(Beispiel)

2) Die Einstellung auf dem Projektor. *3

Geben sie folgende Daten ein.

Subnet mask (Subnet-Maske) *4 :

255.255.255.128

(Beispiel)



3) Klicken Sie auf [Connect].

4) Die wireless Verbindung wird eingerichtet.

Weiter mit Abschnitt 1.8 **Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen.** (📖30)

*1 Wenden Sie sich an den Netzwerkadministrator , um die Einstellung auf dem Zugriffspunkt zu suchen.

*2 Wenn Sie eine Verschlüsselung verwenden, müssen Sie diese einstellen. Wenden Sie sich an den Netzwerkadministrator, um den Verschlüsselungsschlüssel zu überprüfen, der im Projektor eingestellt ist.

Der Verschlüsselungsschlüssel wird immer folgendermaßen "*****" dargestellt.

*3 Um die Netzwerkeinstellungen auf dem Projektoren zu finden, sehen Sie in HINWEIS nach. (📖22)

*4 Wenn Sie eine Subnet-Maske ausser Klasse A/B/C verwenden, richten Sie diese bitte ein.

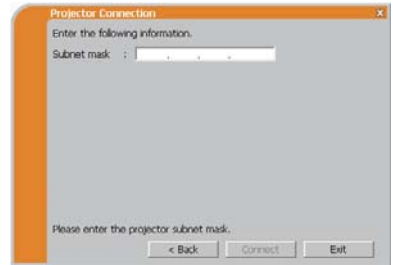
1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode (Fortsetzung)

Herkömmliches LAN

- 1) Geben sie die folgenden Daten für den Projektor zu steuern.

Subnet Maske *1: 255.255.255.128
(Beispiel)

- 2) Klicken Sie [**Connect**].
- 3) Die Netzwerkverbindung wird eingerichtet.
Folgen sie den Anweisungen von Abschnitt
1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen.
(📖 30)



*1 Wenn Sie eine Subnet-Maske einer anderen Klasse als A, B oder C verwenden, wird dieser Bildschirm angezeigt.

HINWEIS • Wenn sie die Netzwerkeinstellungen am Projektor erfahren möchten, unternehmen sie folgendes.

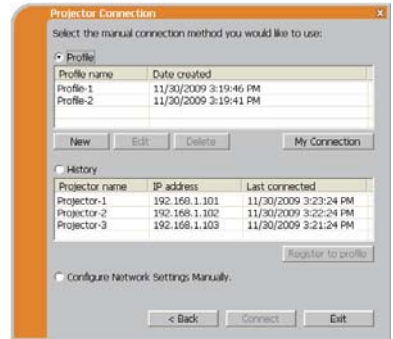
- 1) Schalten sie den Projektor an und vergewissern sie sich, dass ein Bild erscheint.
- 2) Betätigen sie **MENU** in der Fernbedienung oder die Pfeiltasten ▲/▼/◀/▶ auf dem Projektor um das Menü auf den Bildschirm zu übertragen.
- 3) Verwenden sie die Pfeiltasten ▲/▼ um "Zum erw. Menü gehen..." auszuwählen und verwenden sie die Taste ► für die Eingabe.
- 4) Verwenden sie die Pfeiltasten ▲/▼ um das NETZWERK auszuwählen und verwenden sie die Taste ► für die Eingabe.
- 5) Verwenden sie die Pfeiltasten ▲/▼ um INFORMAT. auszuwählen und drücken sie ► für die Eingabe.
- 6) Die Einstellung erscheint in der NETZWERK_INFORMAT.- Box.

1.6 Manuelle Konfiguration

Es gibt 3 Möglichkeiten für die manuelle Konfiguration.

- Profile (Profil) (📖[unten](#))
- History (Verlauf) (📖[24](#))
- Configure Network Setting Manually (Manuelle Konfiguration der Netzwerkeinstellungen) (📖[25](#))

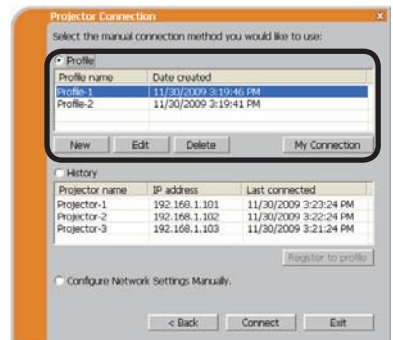
Wenn Sie "Configure Network Settings Manually" ausgewählt haben, fahren Sie mit Punkt **1.7 Netzwerkeinstellungen manuell konfigurieren** (📖[25](#)) fort.



1.6.1 Profil-Verbindung

Wählen sie Profildaten, um das Netzwerk mit dem Projektor zu verbinden. Dafür müssen zuvor Profildaten hinterlegt worden sein. (📖[33](#))

- 1) Wählen sie **[Profile]**.
- 2) Wählen sie ein Profil aus der Liste.
- 3) Klicken Sie **[Connect]**.
- 4) Die Netzwerkverbindung wird eingerichtet. Folgen sie den Anweisungen von Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen**. (📖[30](#))



HINWEIS • Um die Daten eines Profils zu bestätigen, gehen sie folgendermaßen vor.

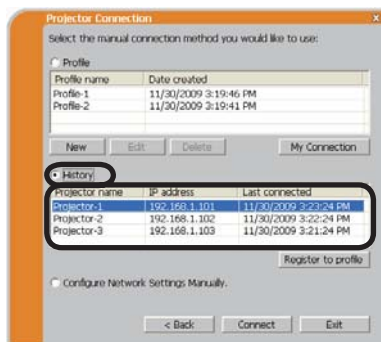
- 1) Wählen sie die Daten, die sie bestätigen möchten.
- 2) Bewegen sie den Cursor auf die Profildaten und dann klicken Sie mit der rechten Maustaste und ein Pop-up Menü erscheint.
- 3) Wählen sie "Property" in diesem Pop-up Menü und bestätigen sie mit der linken Maustaste.
- 4) Die Daten des ausgewählten Profils werden angezeigt.
 - Wenn DHCP am Projektor aktiviert ist, kann die Netzwerkverbindung zwischen Projektor und PC nicht hergestellt werden, da Änderungen der IP-Adresse möglich sind. Um die Profil-Verbindung zu verwenden, deaktivieren Sie DHCP am Projektor.

1.6 Manuelle Konfiguration (Fortsetzung)

1.6.2 Verbindungsverlauf

“LiveViewer” kann die Netzwerk Einstellungen beim Verbinden mit dem Projektor als Eintrag im Verlauf speichern. Daraufhin können Sie Einträge aus dem Verlauf auswählen und dadurch rasch eine Verbindung zwischen Netzwerk und Projektor herstellen.

- 1) Wählen Sie **[History]**.
- 2) Wählen sie aus der Liste einen Verbindungsverlauf.
- 3) Klicken Sie **[Connect]**.
- 4) Die Netzwerkverbindung wird eingerichtet.
Folgen sie den Anweisungen von Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen**. (📖30)



Wenn sie einen Verlauf einem Profil hinzufügen möchten, wählen sie einen Verlauf und klicken Sie **[Register to Profile]** (Zum Profil hinzufügen). Profil Daten werden nicht automatisch gelöscht.

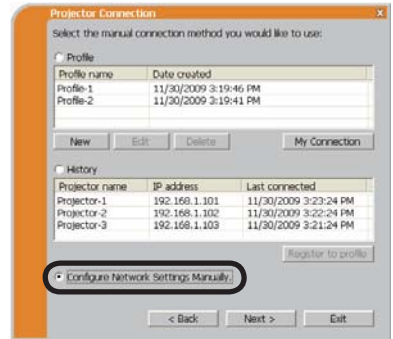
HINWEIS • Es werden im Verlauf pro Netzwerkadapter maximal zehn Einträge gespeichert. Beim Speichern des elften Eintrags wird der älteste der zehn bestehenden Einträge überschrieben.

- Der Eintrag von Datum und Zeit eines Verlauf wird erneuert, wenn das Netzwerk verbunden wird mit Hilfe des Verlauf.
- Wenn DHCP an dem Projektor aktiviert ist, kann die Verbindung zwischen Projektor und PC nicht hergestellt werden, da die IP Adresse verändert wurde.
- Auch die Profil Verbindungen werden beim Verlauf gespeichert.

1.7 Netzwerkeinstellungen manuell konfigurieren

Alle Einstellungen der Netzwerkverbindung zwischen dem Projektor und dem PC werden von Hand eingetragen.

Wählen Sie **[Configure network setting manually]** (Manuelle Konfiguration der Netzwerkeinstellungen).



Welche Information sie von Hand eintragen müssen, hängt von der Art und Weise ab, wie sie Projektor und PC verbinden möchten.

Wireless LAN

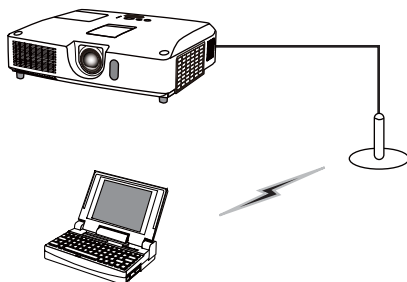
Der Projektor muss über ein LAN-Kabel mit einem Zugriffspunkt verbunden sein. Siehe (📖 26).

Herkömmliches LAN

Wenn sie ein herkömmliches LAN verwenden, gehen sie zu (📖 27).

1.7 Netzwerkeinstellungen manuell konfigurieren (Fortsetzung)

Wireless LAN



1) Einstellung am Zugangspunkt. ***1**

Geben sie folgende Daten ein.

SSID : WirelessAccessPoint (Beispiel)

Encryption (Verschlüsselung): WEP64bit (Beispiel)

Encryption key (Schlüssel) ***2**: ***** (Beispiel)

Mode (Modus): INFRASTRUCTURE

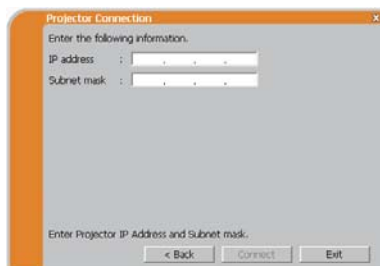


2) Click **[Next]**.

3) Geben sie folgende Daten, die sich in dem Projektor befinden, ein. ***3**

IP address (IP-Adresse): 192.168.1.10
(Beispiel)

Subnet mask (Subnet-Maske):
255.255.255.0 (Beispiel)



4) Klicken Sie **[Connect]**.

5) Die wireless Verbindung wird eingerichtet.

Folgen sie den Anweisungen von Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen.** (📖30)

***1** Wenden sie sich an ihren Netzwerk Administrator, um die Einstellung des Zugangspunktes zu erfahren.

***2** Wenn sie eine Verschlüsselung verwenden, müssen sie diese einstellen.

Wenden sie sich an ihren Netzwerk Administrator, um zu erfahren, welchen Schlüssel sie in den Projektor eingeben müssen.

Der Schlüssel wird hier immer wie folgt dargestellt "*****".

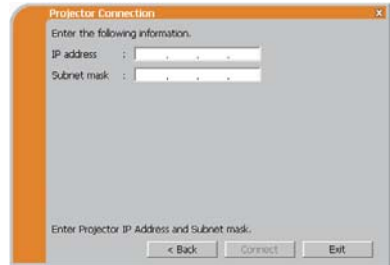
***3** Um die Netzwerkeinstellungen ihres Projektors zu finden, lesen sie den Hinweis. (📖22)

1.7 Netzwerkeinstellungen manuell konfigurieren (Fortsetzung)

Herkömmliches LAN

- 1) Geben sie die folgenden Daten für den Projektor zu steuern. *1

IP address (IP-Adresse): 192.168.1.10
(Beispiel)
Subnet mask (Subnet-Maske):
255.255.255.0 (Beispiel)



- 2) Klicken Sie [**Connect**].
- 3) Die Netzwerkverbindung wird eingerichtet. Folgen sie den Anweisungen von Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen**. (📖30)

*1 Um die Netzwerkeinstellungen ihres Projektors zu finden, lesen sie den Hinweis. (📖22)

[Fehlersuche]

- A network connection could not be established. (Es ist nicht gelungen, eine Netzwerkverbindung herzustellen.)

Windows verhinderte die Konfiguration des Netzwerks.

Melden Sie sich mit Benutzerrechten bei Windows an.

Klicken Sie [**OK**], woraufhin das "LiveViewer" Hauptmenü auch dann angezeigt wird, wenn eine Verbindung mit dem Netzwerk nicht eingerichtet ist. Klicken Sie 📖 auf das Hauptmenü um zu Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode**. (📖14)



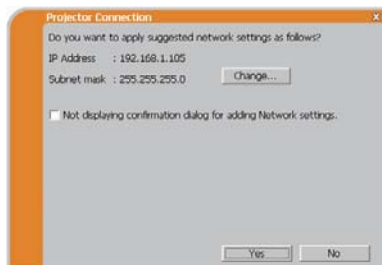
Wenden Sie sich an Ihren Netzwerkadministrator. Melden Sie sich erneut mit Administratorrechten bei Windows an. Kehren Sie dann zurück zum Abschnitt **1.3.2 Starten sie "LiveViewer"**. (📖9)


1.7 Netzwerkeinstellungen manuell konfigurieren (Fortsetzung)

- Wenn Sie eine Netzwerkkonfiguration auf Ihrem Computer hinzufügen müssen, um eine Verbindung zum Projektor herzustellen.


Dieser Dialog wird angezeigt, wenn Sie eine Netzwerkkonfiguration auf Ihrem Computer hinzufügen müssen, um eine Verbindung zum Projektor herzustellen.

Vergewissern Sie sich bei Ihrem Netzwerkadministrator, dass die im Dialog angezeigte Netzwerkkonfiguration in Ordnung ist, und klicken Sie dann auf **[Yes]**.



Klicken Sie **[No]**, woraufhin das "LiveViewer" Hauptmenü angezeigt wird, auch wenn das Netzwerk nicht eingerichtet ist. Klicken  auf das Hauptmenü um zu Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode.** (14)

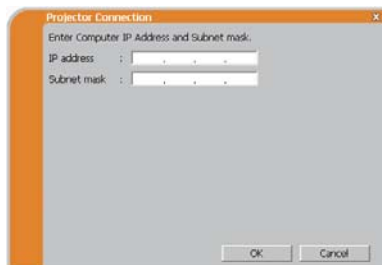
Wenn Sie das Kontrollkästchen "Not displaying confirmation dialog for adding Network settings" aktivieren, speichert der Projektor die derzeitige Konfiguration und dieser Dialog wird nicht mehr angezeigt.

Um diesen Dialog erneut anzuzeigen, klicken Sie auf das Symbol Opt.  im "LiveViewer"-Hauptmenü und entfernen Sie die Markierung des Kontrollkästchens "Not displaying confirmation dialog for adding Network settings".

Wenn Sie die Netzwerkkonfiguration, die hinzugefügt werden soll, ändern möchten, klicken Sie auf **[Change]**. Ein Dialog zur Änderung der Netzwerkkonfiguration wird wie rechts dargestellt angezeigt. Geben Sie die IP-Adresse und die Subnet-Maske ein und klicken Sie dann auf **[OK]**. Der Vorgang zur Herstellung der Projektorverbindung wird gestartet.

Fahren Sie mit Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen** (30) fort.

Durch Klicken auf **[Cancel]** kehren Sie zum Dialog zum Hinzufügen einer Netzwerkkonfiguration zurück.

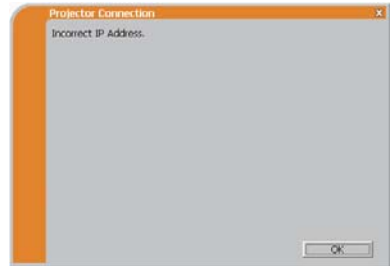


1.7 Netzwerkeinstellungen manuell konfigurieren (Fortsetzung)

Wenn die eingegebene IP-Adresse und die IP-Adresse des Projektors identisch sind, wird die rechts dargestellte Warnmeldung angezeigt. Klicken Sie auf **[OK]** und geben Sie dann eine von der IP-Adresse des Projektors abweichende IP-Adresse in den Dialog zur Änderung der Netzwerkkonfiguration ein.




Wenn die Verbindung mit der eingegebenen Netzwerkkonfiguration nicht verfügbar ist, wird die rechts dargestellte Warnmeldung angezeigt. Klicken Sie auf **[OK]**, um zum Dialog zur Änderung der Netzwerkkonfiguration zurückzukehren und geben Sie dann eine geeignete Konfiguration ein.

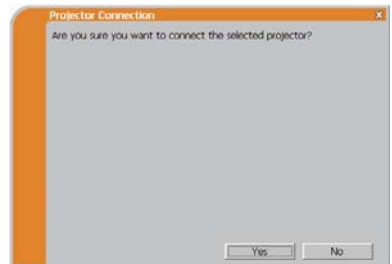


HINWEIS • Wenn eine Netzwerkkonfiguration zur Verbindung mit dem Projektor auf dem Computer hinzugefügt wurde, wird diese beim Schließen des Softwareprogramms gelöscht.

- Are you sure you want to connect the selected projector? (Sind sie sicher, dass sie den ausgewählten Projektor verbinden wollen?)

Diese Meldung erscheint, wenn der Drahtlosadapter, den sie ausgewählt haben, bereits für eine andere Netzwerkverbindung verwendet wird.

- Um die Verbindung herzustellen, klicken Sie **[Yes]**. Folgen sie Abschnitt **1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen.** (📖 30)
- Um keine Verbindung herzustellen, klicken Sie **[No]** woraufhin das "LiveViewer" Hauptmenü angezeigt wird, auch wenn das Netzwerk nicht eingerichtet ist. Klicken  auf das Hauptmenü um zu Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode.** (📖 14)





1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen

1.8.1 Verbindung und Übertragung

Sobald die Netzwerk Verbindung hergestellt ist, erscheint die Anzeige "Connection to Projector successful" (Verbindung mit dem Projektor gelungen).

Überprüfen sie, dass genau der Projektor, der ihre Bilder verarbeiten soll, ausgewählt ist, indem sie den Projektornamen und die angezeigte IP Adresse überprüfen.



- Um Bilder zu dem Projektor zu übertragen, klicken Sie **[Yes]**. Die Übertragung beginnt.
Um die übertragenen Bilder anzeigen zu können, wählen Sie den LAN-Anschluss am Projektor als Eingangsquelle aus.
- Um keine Bilder zu übertragen, klicken Sie **[No]**, und das "LiveViewer" Menü erscheint im Stand-by Modus. (Im Standby-Modus erfolgt keine Bildübertragung, auch wenn eine Netzwerkverbindung besteht.)
Sie beginnen die Übertragung, indem Sie die Symbole  oder  im "LiveViewer" Hauptmenü anklicken.

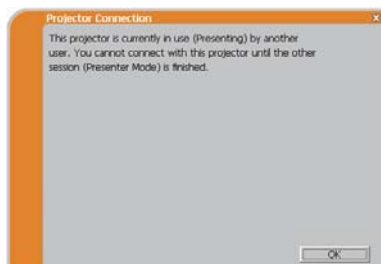
Wenn Sie aktuelle Verbindung dazu verwenden wollen, sie as Profildaten für Meine Verbindung einzurichten, sehen Sie unter dem Dialogfeld **[Register this setting to My Connection]** (Registrieren dieser Einstellungen als Meine Verbindung) nach.

[Fehlersuche]

- This projector is currently in use (Presenting) by another user. (Der Projektor wird derzeit für die Präsentation eines anderen Benutzers verwendet.)

Der Projektor, den sie für ihre Bilder verwenden möchten, ist von einem anderen Computer belegt im Presenter-Modus.

Klicken Sie **[OK]**, und das "LiveViewer" Menü erscheint im Stand-by Modus. Versuchen sie erneut ihre Bilder zu übertragen, nachdem der Presenter-Modus ausgeschaltet ist.



1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen (Fortsetzung)

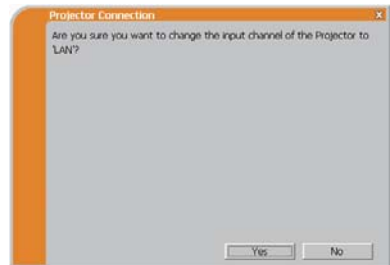
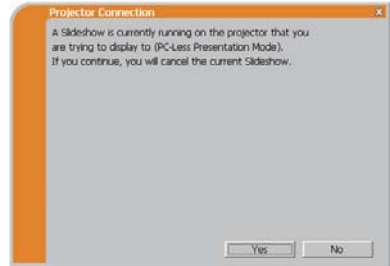
- A Slideshow is currently running on the projector that you are trying to display to. (Momentan wird der Projektor, den sie benutzen möchten, für eine Diashow verwendet.)

Der Projektor, den sie für ihre Bilder verwenden möchten, befindet sich im Diashowmodus in einer Präsentation OHNE PC.

- Klicken Sie auf **[Yes]**, dann beendet der Projektor die Diashow und die Eingangsquelle wird auf den **LAN**-Anschluss umgeschaltet.
 - Klicken Sie **[No]**, und der Projektor verbleibt im Diashowmodus, und das "LiveViewer" Hauptmenü wird im Stand-by Modus auf ihrem PC angezeigt.
- Are you sure you want to change the input channel of the Projector to LAN? (Sind sie sicher, dass sie den Eingangskanal des Projektors auf LAN setzen möchten?)

Der Projektor ist bei den LAN Einstellungen nicht als Eingangssignal eingestellt.



- Klicken Sie **[Yes]**, und der Projektor wird umgeschaltet in den LAN.
- Klicken Sie **[No]**, und der Projektor verbleibt wie er ist, und das "LiveViewer" Hauptmenü wird im Stand-by Modus auf ihrem PC angezeigt.

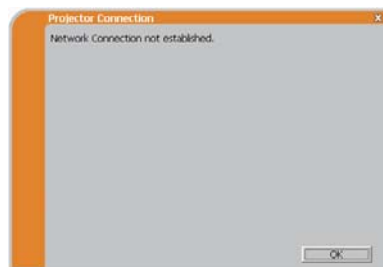



1.8 Verbindung mit Ihrem Ziel bestätigen (Fortsetzung)

1.8.2 Verbindungsfehler

Wenn die Verbindung mit dem Projektor nicht hergestellt werden konnte, erscheint die Fehlermeldung "Network Connection not established" (Netzwerkverbindung konnte nicht hergestellt werden).

Klicken Sie **[OK]**, Es erscheint das "LiveViewer"-Hauptmenü, auch wenn kein Netzwerk eingerichtet ist. Klicken Sie  auf das Hauptmenü, um zurückzukehren zum Abschnitt **1.5 Auswahl der Netzwerkverbindungsmethode**. ( 14)



HINWEIS • Wenn "My Connection" ausgewählt wurde und die Verbindung nicht hergestellt werden konnte, wird das "LiveViewer" Hauptmenü nicht angezeigt. Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen am Projektor, und stellen Sie die Verbindung erneut her. Siehe dazu Abschnitt **1.3.2 Starten sie "LiveViewer"**. ( 9)

1.9 Profildaten

1.9.1 Charakteristika von Profildaten

Die Netzwerkeinstellungen für die Verbindung von Projektor und PC können gespeichert werden als Profil Daten. Sobald die Daten einmal gespeichert sind, müssen sie lediglich auswählen um eine Verbindung mit Netzwerk. Dies wird empfohlen, wenn dieselbe Netzwerk Verbindung häufig genutzt wird.

1.9.2 Profildaten speichern

Profil Daten werden auf dem Bildschirm Manuelle Konfiguration eingegeben. (📖23)
Sie können bis zu 10 Profil Daten für jeden Netzwerkadapter.

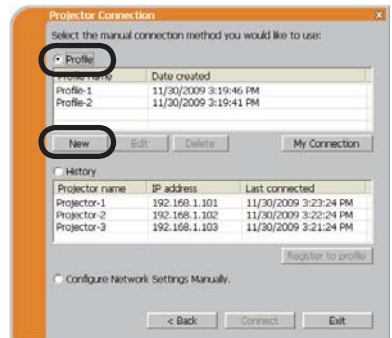
1) Wählen sie **[Profile]** und klicken **[New]**.

2) "Create new profile" (Neues Profil erstellen) erscheint. Wenn sie bereits 10 Profile eingerichtet haben, können sie kein weiteres einrichten, bis sie ein gespeichertes löschen.

Geben sie alle für die Netzwerk Verbindung aktiv.
Wenn sie eingegebene Daten löschen möchten, klicken Sie **[Clear]**.

3) Klicken Sie **[OK]**, nachdem sie alle Daten eingegeben haben.
Wenn sie nicht speichern möchten, klicken **[Cancel]**.

4) Das neue Profil wird in der Profil Liste angezeigt, sobald Sie klicken **[OK]**.



HINWEIS • Bevor sie ein neues Profil einrichten, sollten sie sicherstellen, dass sie mit den neuen Daten wirklich arbeiten können. Wählen sie dazu die Profilverbindung neu. (📖23)

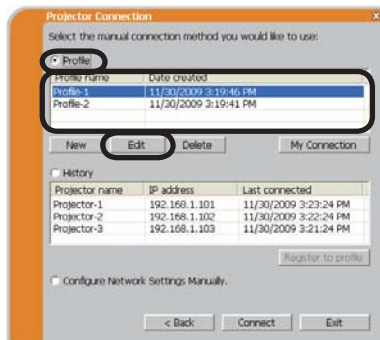
• Wenn Sie einen Netzwerkadapter Ihres Computers ändern, achten Sie darauf, neue Profildaten für den Adapter zu erstellen.

1.9 Profildaten (Fortsetzung)

1.9.3 Bearbeitung von Profildaten

Gegebenenfalls können die Profildaten auf dem Bildschirm "Manuelle Konfiguration" bearbeitet werden. (📖 23)

- 1) Wählen Sie **[Profile]**, und dann eines der aufgelisteten Profile.
- 2) Klicken Sie **[Edit]**.
- 3) "Edit profile" (Profil bearbeiten) wird angezeigt.
- 4) Bearbeiten sie die notwendigen Daten.
Wenn sie alle Daten aus dem Fenster löschen möchten, klicken Sie **[Clear]**.
- 5) Klicken Sie **[OK]**, nach Abschluß der Bearbeitung. Wenn sie nicht speichern möchten, klicken Sie **[Cancel]**.
- 6) Das bearbeitete Profil wird mit den neuen Daten in der Profil Liste angezeigt, wenn Sie klicken **[OK]**.



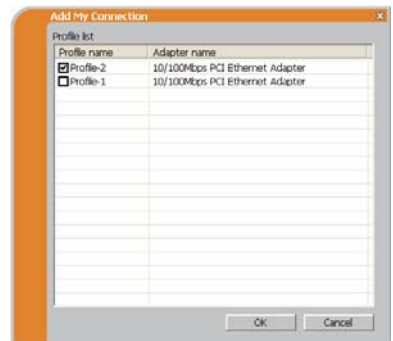
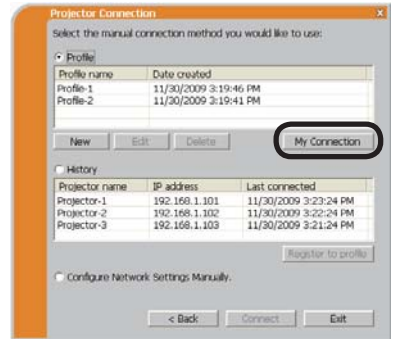
HINWEIS • Gehen Sie beim Bearbeiten von Profildaten deren korrekte Funktion sicher, indem sie sie unter Profilverbindung auswählen. (📖 23)

1.9 Profildaten (Fortsetzung)

1.9.4 Registrieren sie Meine Verbindung

Ein häufig benutztes Profil kann unter den Meine Verbindung-Profilen gespeichert werden. Sobald die Daten einmal gespeichert sind, brauchen sie nur noch Meine Verbindung zur Verbindung mit dem Netzwerk aufzurufen. (📖12)

- 1) Klicken Sie **[My Connection]**.
- 2) Die "Add My Connection" (Meine Verbindung hinzufügen) Anzeige erscheint.
Das derzeit aktive Profil für "Add My Connection" (Meine Verbindung hinzufügen) wird mit einer Markierung angezeigt in der Liste.
- 3) Wählen Sie eines der in dem Fenster gelisteten Profile und bestätigen Sie es.
Alle vorher ausgewählten Daten werden deaktiviert.
- 4) Klicken Sie **[OK]**, und das Fenster wird geschlossen.
Wenn sie kein neues Profil wählen möchten, klicken Sie **[Cancel]**.



HINWEIS • Wenn Sie Meine Verbindung nicht verwenden möchten, markieren sie keine der in dem Fenster gelisteten Profile und klicken **[OK]**.
• In der Liste erscheinen alle Profile, gleich welcher Netzwerkadapter ausgewählt ist. Sie können auch ein Profil für einen derzeit nicht aktiven Netzwerkadapter wie Meine Verbindung-Profilen speichern.

1.9 Profildaten (Fortsetzung)

In gleicher Weise können sie ein Profil in Meine Verbindung registrieren, wenn die Netzwerkbindung hergestellt ist. Wenn sie eingerichtet ist, wird "Connection to Projector successful" (Verbindung zum Projektor erfolgreich) enbildschirm erscheint. (📖30) Wenn sie die aktuellen Verbindungseinstellungen für Meine Verbindung verwenden möchten, markieren sie das Feld **[Register this setting to My Connection]**. (Diese Einstellungen in Meine Verbindung registrieren). Sofern das Überschreiben der aktuellen Daten für Meine Verbindung gewünscht wird, klicken Sie **[OK]**. Ein neues Profil wird angelegt und gespeichert als Meine Verbindung-Profil.



- HINWEIS**
- Wenn bereits 10 Profile vorhanden sind, können sie das Feld nicht mehr bestätigen. Löschen sie eines der vorhandenen Profile.
 - Der Profilname für die gespeicherten Daten wird von "LiveViewer" automatisch zugewiesen. Der Name wird rechts neben dem Eingabefeld angezeigt.

2. Netzwerkpräsentation

2.1 Verwendung von “LiveViewer”

Sobald sie die Verbindung zwischen ihrem Projektor und dem PC hergestellt haben, wird das “LiveViewer” Hauptmenü auf ihrem PC angezeigt.

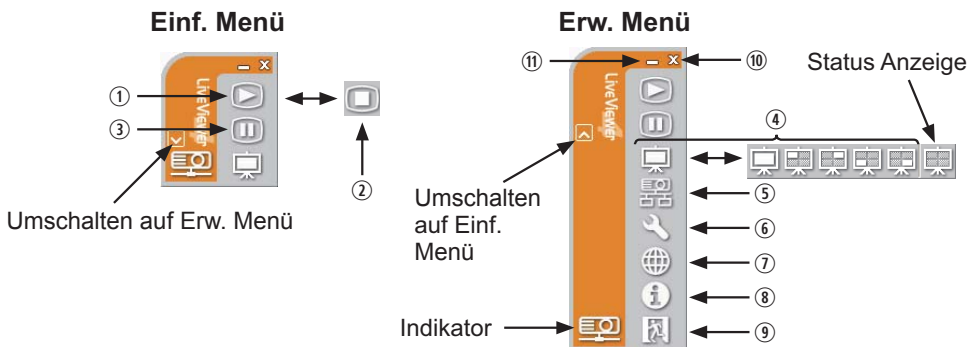
Im Hauptmenü können Sie Einstellungen konfigurieren und Funktionen aktivieren, um Ihre Bilder an den Projektor zu senden.

2.1.1 Hauptmenü und Bedientasten

1) Menü Typ

Es gibt zwei Typen des Hauptmenüs, Einf. Menü und Erw. Menü; zwischen ihnen kann auf dem Bildschirm gewechselt werden.

- Sobald “LiveViewer” gestartet ist, wird der zuletzt verwendete Typus angezeigt.
- Wenn keine Netzwerkverbindung eingerichtet ist, wird auf dem Bildschirm das erw. Menü angezeigt.



2) Bedienelemente

① Bedienelement Start

Die Übertragung auf den Projektor wird gestartet und die Bilder werden angezeigt.

Der Display-Modus ist zunächst der Einzel-PC-Modus. Danach wird der zuletzt verwendete Display-Modus benutzt.

② Bedienelement Stop

Die Übertragung der Bilder wird gestoppt.

HINWEIS • Die Bilder werden nicht auf dem Bildschirm angezeigt, wenn Start/Stop mehrfach gedrückt werden.
• In einer Multi-Display-Umgebung wird das erste Bild angezeigt.

2.1 Verwendung von "LiveViewer" (Fortsetzung)

③ Bedienelement Standbild

Auf dem Bildschirm erscheint ein Standbild.

Das letzte Bild erscheint als Standbild.

Sie können die Bilder auf ihrem PC überarbeiten, ohne sie auf dem Bildschirm des Projektors anzuzeigen.

④ Bedienelement Display-Modus (📖40)

Hiermit wechseln sie zwischen Einzel-PC-Modus und Multi-PC-Modus.

⑤ Bedienelement Verbindung

Der Bildschirm mit der Auswahl des Verbindungsmodus erscheint.

S. Abschnitt 1.5. (📖14)

⑥ Bedienelement Opt.

Der Optionenbildschirm erscheint.

⑦ Web-Steuerschaltfläche

Startet den Webbrowser auf Ihrem Computer und zeigt den Web-Steuerbildschirm an, über den der Projektor gesteuert werden kann und verschiedene Projektoreinstellungen geändert werden können. (📖45)

⑧ Bedienelement Informat.

Die Version von "LiveViewer" wird angezeigt.

⑨, ⑩ Bedienelement Ende

Die Verbindung mit dem Netzwerk wird unterbrochen und "LiveViewer" wird geschlossen.

⑪ Bedienelement Ikon

Das Hauptmenü wird geschlossen und das "LiveViewer" Icon erscheint in der Taskbar ihres PC. Das angezeigte Symbol ändert sich wie nachfolgend gezeigt, abhängig vom Status von "LiveViewer". Durch Doppelclick auf das Ikon wird das zuletzt verwendete Menü auf dem Bildschirm angezeigt.

Verbunden



Unterbrochen



Nicht verbunden



Halten







2.1 Verwendung von "LiveViewer" (Fortsetzung)

2.1.2 Anzeige des Status

1) Indikator

















Der Indikator zeigt folgendes.

Indikator	Status	Hinweis
	Nicht verbunden	Die Netzwerkverbindung zum Projektor ist noch nicht eingerichtet.
	Hold	Die Netzwerkverbindung besteht, aber die Bildübertragung ist angehalten.
	Verbunden	Die Netzwerkverbindung besteht und Bilder werden von dem PC an den Projektor.
	Unterbrochen	Die Netzwerkverbindung zu dem Projektor ist unterbrochen.

2) Statusanzeige im Multi-PC-Modus

Das Symbol erscheint am rechten Rand der Display-Modus-Schaltflächen.

Durch die folgenden Symbole wird angezeigt, welches Bildschirmviertel verwendet wird.

Status	Icon zur Anzeige des Status
Kein PC hat Bildschirmverbindung	
1 PC hat Bildschirmverbindung.	   
2 PCs haben Bildschirmverbindung.	     
3 PCs haben Bildschirmverbindung.	   
4 PCs haben Bildschirmverbindung.	

HINWEIS • Die Statusanzeige wird alle 3 Sekunden überprüft.
 • Wenn der Status vom Projektor nicht gemeldet wird, wird er nicht angezeigt.

2.1 Verwendung von "LiveViewer" (Fortsetzung)

2.1.3 Umschalten des Display-Modus

"LiveViewer" verfügt über einen Einzel-PC-Modus und einen Multi-PC-Modus. Zwischen den Modi kann auf dem Hauptmenü umgeschaltet werden.

- 1) Klicken Sie auf das Hauptmenü .

Die unten gezeigten Bedienelemente werden angezeigt.




⑥: Status Anzeige

- 2) Wählen Sie eine der Tasten ① zu ⑤, und klicken Sie sie an.

① Auf den Einzel-PC-Modus schalten: Ihr Bild wird auf dem Vollbildschirm angezeigt.


②-⑤ Auf den Multi-PC-Modus schalten: Ihr Bild wird in dem auf der Schalttaste angegebenen Viertelbildschirm angezeigt.

- 3) Der Projektorbildschirm wird in den oben gewählten Modus geschaltet und die Übertragung Ihres PC-Bildes wird Ihr Bild auf den Bildschirm übertragen.


- 4) Das Symbol  auf dem Hauptmenu wird durch das von Ihnen gewählte Symbol ersetzt.

HINWEIS • Die Bildübertragung wird gestoppt, wenn sie auf die Schaltfläche Einzel-Modus klicken, während der Projektor im Einzel-PC-Modus ist oder Sie klicken auf eine der Multi-Modus-Schaltflächen, die den Viertelbildschirm anzeigen, der gerade Ihre PC Bilder im Multi-PC-Modus anzeigt.

- Wenn der Modus Multi-PC gewählt wurde, wird der Projektorbildschirm automatisch in vier Zonen unterteilt.

- Wenn der Wiedergabemodus auf dem PC eingestellt ist, dessen Bild aktuell auf dem Bildschirm im Einzel-PC-Modus ist, kann die  Schaltfläche nicht auf anderen PCs angeklickt werden.

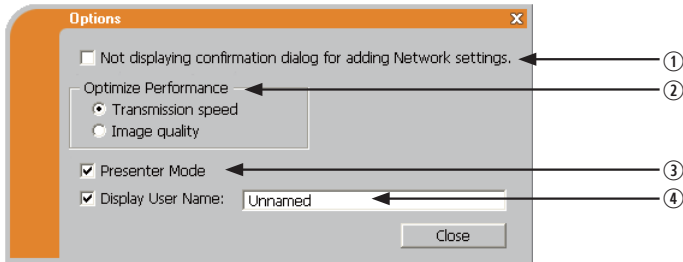
- Wenn Sie die Schaltfläche des Bildschirmviertels auswählen, das Bilder eines anderen Computers anzeigt, wird die Bildübertragung des entsprechenden Computers gestoppt.

Des Display-Modus kann auch mittels des MULTI-PC-MODUS (Modus mehrere PCs) im Menü NETZWERK unter PRÄSENT. eingestellt werden. Die zuletzt vorgenommene Einstellung wird unabhängig von der Einstellungsmethode aktiviert. (Siehe  **Menü NETZWERK im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch** für die Funktionen auf dem Projektor.)

2.1 Verwendung von "LiveViewer" (Fortsetzung)

2.1.4 Menü Opt.

Klicken Sie die Optionstaste und das Optionsmenü erscheint.



① "Not displaying confirmation dialog for adding Network settings"

Mit dieser Einstellung können Sie wählen, ob der Bestätigungsdialog beim Hinzufügen einer Netzwerkkonfiguration (📖 19, 28) bei der Verbindung Ihres Computers mit dem Projektor angezeigt werden soll. Sie ist standardmäßig deaktiviert.

② Optimieren sie die Leistungen

"LiveViewer" verarbeitet den PC Bildschirm als JPEG Datei und sendet JPEG "LiveViewer" stellt zwei verschiedene Kompressionsraten von JPEG Daten zur Verfügung.

Übertragungsgeschwindigkeit

Geschwindigkeit steht über Bildqualität.

Dadurch wird die JPEG Kompressionsrate höher.

Der Bildschirm wird im Projektor neu aufgebaut, weil die Zahl der übertragenen Daten geringer und deshalb die Bildqualität schlechter ist.

Bildqualität

Die Bildqualität ist wichtiger als die Geschwindigkeit.

Dadurch wird die JPEG Kompressionsrate geringer.

Der Bildschirm wird im Projektor langsamer neu aufgebaut, weil die übertragene Datenmenge größer ist, aber die Bildqualität ist besser.

2.1 Verwendung von "LiveViewer" (Fortsetzung)

③ Presenter-Modus

Beim Einzel-PC Modus steht der Projektor exklusiv einem PC zur Verfügung und erlaubt keinen von irgendeinem anderen PC, falls der Presenter-Modus eingestellt ist auf "LiveViewer". So können sie bei einer Präsentation sicher sein, dass das Bild nicht ungewollt durch ein Bild von einem anderen PC ersetzt wird. Wenn sie ihn anschalten möchten, markieren sie das entsprechende Feld.

HINWEIS • Im Multi-PC-Modus kann der Presenter-Modus nicht eingestellt werden.

- Wenn sie vom Multi-PC-Modus zum Einzel-PC-Modus umschalten, steht der Presenter-Modus auf dem PC zur Verfügung.
- Der Presenter-Modus ist in den werkseitigen Vorgabeeinstellungen auf gültig eingestellt.
- Neben der Verwendung des Softwaremenüs auf dem Computer, auf dem der Presenter-Modus aktiviert ist, können Sie diese Funktion auch deaktivieren, indem Sie das OSD-Menü des Projektors PRESENTER-MODUS VERL der Option PRÄSENT. im Menü NETZWERK verwenden.

④ Benutzername anzeigen

Der Benutzername kann bis zu 20 alphanumerische Zeichen umfassen. Der Benutzername kann auf dem Bildschirm angezeigt werden, so dass sie wissen, wessen Bild derzeit erscheint.

(Siehe  **Menü NETZWERK im Bedienungsanleitung –**

Benutzerhandbuch) Wenn das Feld nicht markiert ist, wird die Information nicht an den Projektor geleitet.

2.2 Start der Netzwerkpräsentation

In diesem Kapitel wird die Netzwerkpräsentationsfunktion erläutert, mit der Sie über ein Netzwerk übertragene Computerbilder projizieren können. Mithilfe von "LiveViewer" können Sie ohne Computerkabel Bilder von einem oder mehreren PCs projizieren, indem Sie den Projektor an ein vorhandenes Netzwerk anschließen.

Diese Netzwerkpräsentationsfunktion erleichtert die reibungslose Durchführung Ihrer Präsentationen und das Abhalten von Konferenzen.

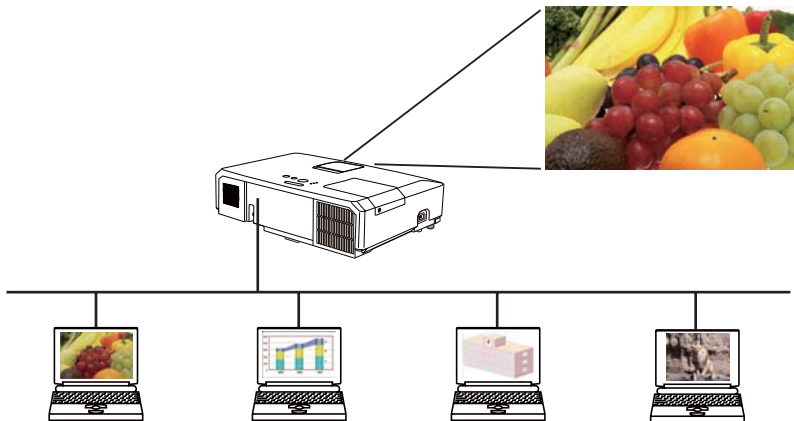
Um die Netzwerkpräsentation zu starten, wählen Sie den LAN-Anschluss am Projektor als Eingangsquelle aus und klicken Sie im "LiveViewer" auf das Bedienelement Start.

2.2.1 Display Modus

Für die Netzwerkpräsentation stehen Ihnen zwei Display-Modi, Einzel-PC-Modus und Multi-PC-Modus zur Verfügung.

1) Einzel-PC Modus

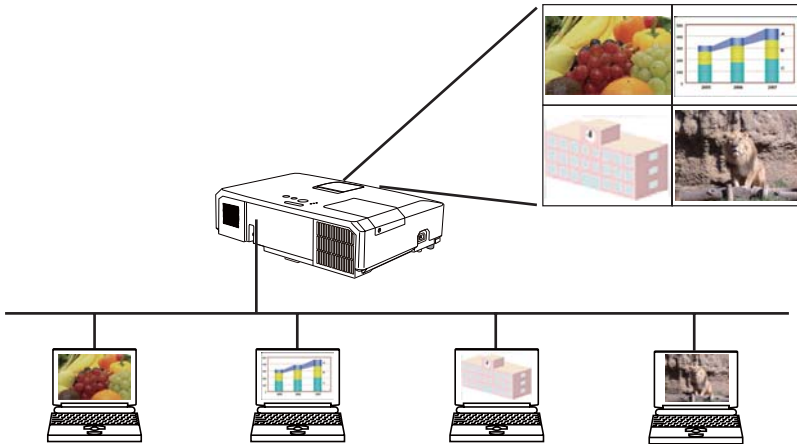
Der Projektor zeigt die Bilder an, die von einem PC gesendet wurden.



2.2 Start der Netzwerkpräsentation (Fortsetzung)

2) Multi PC Modus

Der Bildschirm des Projektors ist in 4 Teile gegliedert. Der Projektor zeigt in jeweils einem Teil die Bilder, die von einem PC stammen. Insgesamt kann der Projektor gleichzeitig die Bilder von 4 PCs zeigen.



2.2.2 Presenter-Modus

Beim Einzel-PC Modus steht der Projektor exklusiv einem PC zur Verfügung und erlaubt keinen von irgendeinem anderen PC, falls der Presenter-Modus eingestellt ist auf "LiveViewer".

So können sie bei einer Präsentation sicher sein, dass das Bild nicht ungewollt durch ein Bild von einem anderen PC ersetzt wird.

Der Presenter-Modus wird in dem Menü "Optionen" im "LiveViewer" Hauptmenü eingestellt. (📖41)

2.2.3 Benutzername anzeigen

Der Benutzername kann in den "LiveViewer" eingegeben werden und wird auf dem Bildschirm angezeigt während das Menü an dem Projektor bedient wird. So können sie feststellen, wessen Bild momentan auf der Leinwand gezeigt wird.

(📖41)

3. Web-Steuerung

Sie können den Projektor über das Netzwerk von einem Browser auf dem PC aus einstellen und steuern, sofern beide mit dem selben Netzwerk verbunden sind.

HINWEIS • Internet Explorer 6.0 oder höher wird benötigt.

- Wenn JavaScript in ihrem Browser deaktiviert ist, müssen sie es aktivieren, um die Web Sites des Projektors richtig benutzen zu können. Sehen sie in der Hilfefunktion ihres Browsers nach, um zu erfahren, wie JavaScript aktiviert wird.
- Es wird empfohlen, alle verfügbaren Updates des Browsers zu installieren.

3.1 Login

Um die Web-Steuerfunktion verwenden zu können, müssen Sie sich mit Ihrem Benutzernamen und Ihrem Passwort anmelden. (📖47)
Beachten sie das Folgende für die Konfigurierung und Steuerung des Projektors über einen Browser.

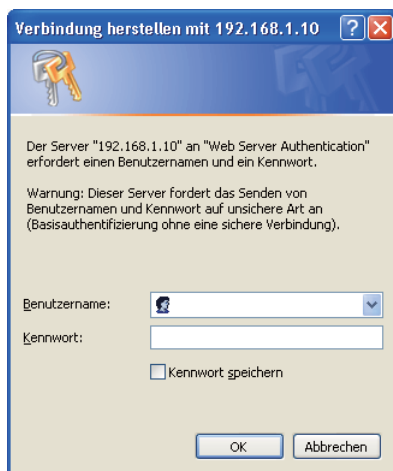
Beispiel: Wenn die IP Adresse des Projektors eingestellt ist auf **192.168.1.10**:

- 1) Zeigen Sie das Anmeldefenster wie rechts abgebildet an.
Es gibt zwei Möglichkeiten zur Anzeige des Fensters.

- ① Verwendung von “LiveViewer”
Stellen Sie mithilfe von “LiveViewer” eine Netzwerkverbindung zwischen Ihrem Computer und dem Projektor her. (📖9)
Klicken Sie dann auf die Web-Steuerschaltfläche 🌐 im “LiveViewer”-Hauptmenü (📖37), um die Webbrowsersoftware zu starten.

- ② Verwenden der Webbrowsersoftware
Stellen Sie sicher, dass Ihr Computer über eine Netzwerkverbindung an den Projektor angeschlossen ist und starten Sie dann den Webbrowser.
Geben Sie die IP-Adresse des Projektors wie im folgenden Beispiel gezeigt in das URL-Eingabefeld des Webrowsers ein und drücken Sie dann die Taste Enter oder “➡”.

Beispiel: Wenn die IP Adresse des Projektors eingestellt ist auf **192.168.1.10** :
Geben sie “**http://192.168.1.10**” in das Adressenfeld des Browser und betätigen sie die Enter oder klicken Sie “➡”.



- 2) Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf [OK].

HINWEIS • Die auf dem Web-Steuerbildschirm verwendete Sprache ist mit der OSD-Sprache des Projektors identisch. Um sie zu ändern, müssen Sie die OSD-Sprache des Projektors ändern. (📖Menü **BILDSCHIRM im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**)

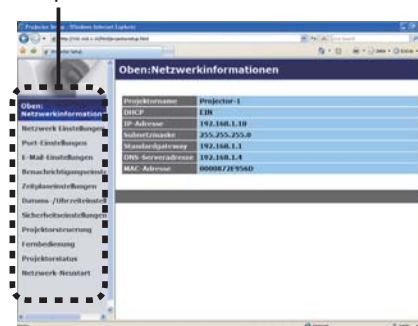
3.1 Login (Fortsetzung)

Nachfolgend finden Sie die werkseitigen Voreinstellungen für Benutzernamen und Passwort.

Benutzername	Passwort
Administrator	<blank>

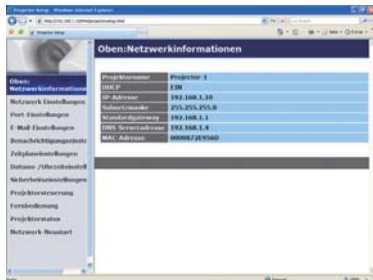
Bei erfolgreicher Anmeldung wird der folgende Bildschirm angezeigt.

Hauptmenü



- 3) Klicken Sie im Hauptmenü auf das gewünschte Bedien- oder Konfigurationselement.

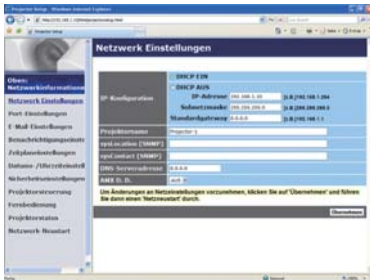
3.2 Netzwerkinformationen



Zeit die aktuellen Netzwerk Konfigurations Einstellungen des Projektors an.

Abschnitt	Beschreibung
Projektorname	Zeigt die Einstellungen für den Projektor Namen.
DHCP	Zeigt die DHCP Konfigurations Einstellungen.
IP-Adresse	Zeigt die aktuelle IP Adresse.
Subnetzmaske	Zeigt die Subnetzmaske.
Standardgateway	Zeigt das voreingestellte gateway.
DNS-Serveradresse	Zeigt die DNS-Serveradresse an.
MAC-Adresse	Zeigt die ethernet MAC-Adresse.

3.3 Netzwerk Einstellungen



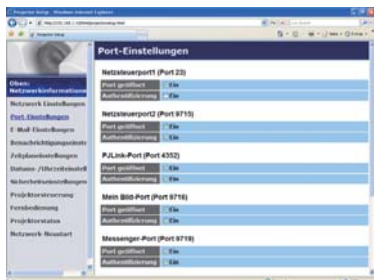
Zeigt und konfiguriert Netzwerk Einstellungen.

Abschnitt	Beschreibung
IP-Konfiguration	Konfiguriert Netzwerk Einstellungen.
DHCP EIN	Aktiviert DHCP.
DHCP EIN	Deaktiviert DHCP.
IP-Adresse	Configuriert die IP Adresse, sofern DHCP deaktiviert ist.
Subnetzmaske	Configuriert die Subnetzmaske, sofern DHCP deaktiviert ist.
Standardgateway	Configuriert den Standardgateway, sofern DHCP deaktiviert ist.
Projektorname	Konfiguriert den Namen des Projektors. Der Projektor Name darf bis zu 64 alphanumerische Zeichen. Nur Buchstaben, Zahlen und die folgenden Symbole dürfen benutzt werden. !"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@ [] ^ _ { } ~ und Leerzeichen. Der jeweilige Projektorname ist standardmäßig voreingestellt.
sysLocation (SNMP)	Konfiguriert den Referenzort, wenn SNMP verwendet wird. Die Länge der sysLocation darf bis zu 255 alphanumerische Zeichen. Nur die Zahlen'0-9'und die Buchstaben'a-z','A-Z'(ohne Sonderzeichen) können verwendet werden.
sysContact (SNMP)	Konfiguriert den Referenzort, wenn SNMP verwendet wird. Die Länge der sysLocation darf bis zu 255 alphanumerische Zeichen. Nur die Zahlen'0-9'und die Buchstaben'a-z','A-Z'(ohne Sonderzeichen) können verwendet werden.
DNS-Serveradresse	Konfiguriert die DNS-Serveradresse.
AMX D.D. (AMX Device Discovery)	Konfiguriert die Einstellung von AMX Device Discovery zur Erkennung des Projektors von den Steuerteilen von AMX, die an das gleiche Netzwerk angeschlossen sind. Einzelheiten über AMX Device Discovery finden Sie auf der folgenden Website. URL: http://www.amx.com

Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

HINWEIS • Die neuen Konfigurations Einstellungen werden mit dem Neustart der Netzwerk Verbindung aktiv. Nach dem Ändern der Konfigurations Einstellungen, müssen sie die Netzwerk Verbindung neu starten. Sie können die Netzwerk Verbindung neu starten, indem Sie klicken auf **[Netzwerk-Neustart]** im Hauptmenü.
• Wenn sie den Projektor in ein laufendes Netzwerk einbinden, wenden sie sich an den Netzwerk Administrator, bevor sie Server Adressen eingeben.

3.4 Port-Einstellungen



Zeigt und konfiguriert die Einstellungen der Kommunikationsports.

Abschnitt	Beschreibung
Netzsteuerport1 (Port 23)	Konfiguriert command control port 1 (Port 23).
Port geöffnet	Klicken Sie [Ein] um Port 23 zu verwenden.
Authentifizierung	Klicken Sie [Ein] als eine Authentifizierung verlangt wird für diesen Port.
Netzsteuerport2 (Port 9715)	Konfiguriert command control port 2 (Port 9715).
Port geöffnet	Klicken Sie [Ein] um Port 9715 zu verwenden.
Authentifizierung	Klicken Sie [Ein] als eine Authentifizierung verlangt wird für diesen Port.
PJLink™ -Port (Port 4352)	Konfiguriert den PJLink™ -Port (Port 4352).
Port geöffnet	Klicken Sie auf das Kontrollkästchen [Ein] zur Verwendung von Port 4352.
Authentifizierung	Klicken Sie auf das Kontrollkästchen [Ein] , wenn Authentisierung für diesen Port erforderlich ist.
Mein Bild-Port (Port 9716)	Konfiguriert den Anschluss "Mein Bild" (Port 9716).
Port geöffnet	Klicken Sie auf das Kontrollkästchen [Ein] zur Verwendung von Port 9716.
Authentifizierung	Klicken Sie auf das Kontrollkästchen [Ein] , wenn Authentisierung für diesen Port erforderlich ist.
Messenger-Port (Port 9719)	Konfiguriert den Messenger-Anschluss (Port 9719).
Port geöffnet	Klicken Sie auf das Kontrollkästchen [Ein] zur Verwendung von Port 9719.
Authentifizierung	Klicken Sie auf das Kontrollkästchen [Ein] , wenn Authentisierung für diesen Port erforderlich ist.

3.4 Port-Einstellungen (Fortsetzung)

Abschnitt	Beschreibung
SNMP-Port	Konfiguriert den SMTP port.
Port geöffnet	Klicken Sie [Ein] um Port 23 zu verwenden.
Trap-Adresse	Konfiguriert das Ziel der SNMP Trap im IP Format. • Diese Adresse kann nicht nur als IP, sondern auch als Domain Name eingegeben werden, wenn der aktuelle DNS Server entsprechend in das Netzwerk Einstellungen . Die Maximallänge für den Host oder Domain Namen beträgt 255 Zeichen.
Netzwerk Einstellungen	Lädt eine MIB-Datei vom Projektor herunter.
Netzbrückenport	Konfiguriert die Netzbrücken-Portnummer.
Portnummer	Zum Eingeben der Portnummer. Mit Ausnahme von 9715, 9716, 9719, 9720, 5900, 5500, 4352 kann eine beliebige Zahl zwischen 1024 und 65535 eingerichtet werden. Die Voreinstellung ist 9717.

Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

HINWEIS • Die neuen Konfigurationseinstellungen werden nach dem Neustart der Netzwerk-Verbindung aktiviert. Wenn die Konfigurationseinstellungen geändert werden, müssen Sie die Netzwerk-Verbindung neu starten. Sie können die Netzwerk-Verbindung durch Klicken von **[Netzwerk-Neustart]** im Hauptmenü neu starten.

3.5 E-Mail-Einstellungen



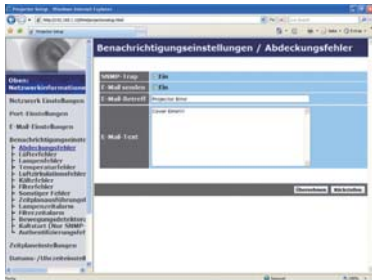
Zeit und konfiguriert E-mail Adressen Einstellungen.

Abschnitt	Beschreibung
E-Mail senden	Klicken Sie [Ein] um die E-mail Funktion zu nutzen. Konfigurieren sie die Bedingungen für den E-Mail-Versand bei den Benachrichtigungseinstellungen .
SMTP-Serveradresse	Konfiguriert die Adresse des Mail Servers im IP Format. • Diese Adresse kann nicht nur als IP, sondern auch als Domain Name eingegeben werden, wenn der aktuelle DNS Server entsprechend in das Netzwerk Einstellungen . Die Maximallänge für den Host oder Domain Namen beträgt 255 Zeichen.
E-Mail-Adresse des Absenders	Konfiguriert die E-mail Adresse des Absenders. Die maximale Länge beträgt 255 alphanumerische Zeichen.
E-Mail-Adresse des Empfängers	Konfiguriert die E-mail Adressen von bis zu fünf Empfängern. Sie können auch [an] oder [Kopie] für jede Adresse. Die E-Mail-Adresse des Empfängers kann bis zu 255 alphanumerische Zeichen enthalten.

Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

HINWEIS • Zur Überprüfung der Maileinstellungen auf korrekte Funktion verwenden Sie die **[Test-E-Mail senden]**. Aktivieren sie die E-Mail senden Einstellung bevor Sie klicken auf **[Test-E-Mail senden]**.
• Wenn sie den Projektor in ein laufendes Netzwerk einbinden, wenden sie sich an den Netzwerk Administrator, bevor sie Server Adressen eingeben.

3.6 Benachrichtigungseinstellungen



Zeigt und konfiguriert Fehler und Alarm Einstellungen.

Abschnitt	Beschreibung
Abdeckungsfehler	Die Lampenabdeckung ist nicht richtig befestigt.
Lüfterfehler	Der Kühlventilator läuft nicht.
Lampenfehler	Die Lampe funktioniert nicht; es besteht die Möglichkeit, dass im Inneren eine Überhitzung vorliegt.
Temperaturfehler	Es besteht die Möglichkeit, dass im Inneren eine Überhitzung vorliegt.
Luftzirkulationsfehler	Die Temperatur im Inneren des Gerätes steigt.
Kältefehler	Es besteht die Möglichkeit, dass im Inneren eine zu niedrige Temperatur vorliegt.
Filterfehler	Die Lebensdauer des Filters ist erschöpft.
Filterfehler	Anderer Fehler. Wenden sie sich an ihren Fachhändler, wenn dieser Fehler angezeigt wird.
Zeitplanausführungsfehler	Fehler bei der Ausführung des Ablaufplanes. (📖55)
Lampenzeitalarm	Leuchtdauer der Lampe größer als eingestellte Alarmzeit.
Filterzeitalarm	Filterdauer größer als eingestellte Alarmzeit.
Bewegungsdetektoralarm	Bewegungsdetektor-Alarm. (📖Menü OPT. im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch)
Kaltstart	Wenn die Stromversorgung des Projektors hergestellt ist, funktioniert er wie folgt. • Wenn STANDBY MOD. auf NORMAL eingestellt ist, schaltet der Stromstatus des Projektors von Aus auf Standby um. • Wenn STANDBY MOD. auf STROMSPAREN eingestellt ist, schaltet der Stromstatus des Projektors von Standby auf An um (die Lampe wird schaltet sich ein). (📖Menü SETUP im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch)
Authentifizierungsfehler	Der SNMP Zugang erfolgt über eine falsche SNMP community.


Lesen sie [📖](#) **“Fehlersuche” im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch** um weitere Erläuterungen für Fehler außer Sonstiger Fehler und Zeitplanausführungsfehler.

3.6 Benachrichtigungseinstellungen (Fortsetzung)

Die Alarm Meldungen werden unten gezeigt.

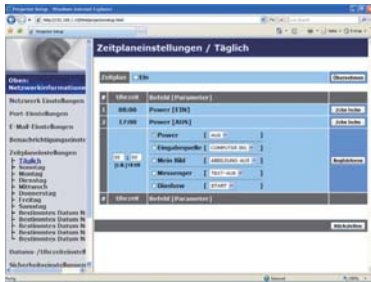
Abschnitt	Beschreibung
Alarmzeit	Konfiguriert den Zeitpunkt des Alarms. (Nur bei Lampenzeitalarm und Filterzeitalarm .)
SNMP-Trap	Klicken Sie [Ein] um den SNMP Trap Alarm zu aktivieren.
E-Mail senden	Klicken Sie [Ein] um den E-mail Alarm zu aktivieren. (Außer bei Kaltstart und Authentifizierungsfehler .)
E-Mail-Betreff	Konfiguriert das Subjekt-Feld eines zu versendenden E-mails. Die Länge des Subjekt-Feldes darf bis zu 100 alphanumerische Zeichen umfassen. (Außer bei Kaltstart und Authentifizierungsfehler .)
E-Mail-Text	Konfiguriert den Text eines zu versendenden E-mails. Die Textlänge kann bis zu 1024 alphanumerische Zeichen betragen, wenn Sie jedoch einige der nachfolgend aufgeführten Sonderzeichen verwenden, kann sich die Textlänge verkürzen. Sonderzeichen " ' : & , % \ und Leerzeichen (Außer bei Kaltstart und Authentifizierungsfehler .)

Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

HINWEIS • Der Auslöser für die E-Mail zu dem **Filterfehler** hängt von FILTERMELDUNG Einstellung im SERVICE Bereich des OPT. Menü ab, wo bestimmt wird, in welchen Zeiträumen die Filter Nachricht auf dem Bildschirm erscheint. Überschreitet die Nutzungszeit des Filters das eingestellte Zeitlimit, wird eine E-Mail gesendet. Die Zeitspanne wählen sie aus. Es wird keine Benachrichtigungsmail verschickt, wenn FILTERMELDUNG ausgeschaltet ist.
( **Menü OPT. im Bedienungsanleitung - Benutzerhandbuch**)

- Der **Lampenzeitalarm** wird bestimmt ab einem Schwellenwert des Betriebsstundenzähler der Lampe. Sobald die Lampe den Schwellenwert, den sie über den Web-Browser festlegen übersteigt, wird die E-mail versendet.
- Der **Filterzeitalarm** ist als Schwelle für E-Mail-Notifikation (Erinnerung) für die Filterzeit definiert. Wenn die Betriebsstunden des Filters diese Schwelle überschreiten, die auf der Webseite konfiguriert ist, wird eine E-Mail an Sie versandt.

3.7 Zeitplaneinstellungen



Zeigt und konfiguriert die Ablaufeinstellungen.

Abschnitt	Beschreibung
Täglich	Konfiguriert die täglichen Abläufe.
Sonntag	Konfiguriert die Abläufe für Sonntag.
Montag	Konfiguriert die Abläufe für Montag.
Dienstag	Konfiguriert die Abläufe für Dienstag.
Mittwoch	Konfiguriert die Abläufe für Mittwoch.
Donnerstag	Konfiguriert die Abläufe für Donnerstag.
Freitag	Konfiguriert die Abläufe für Freitag.
Samstag	Konfiguriert die Abläufe für Samstag.
Bestimmtes Datum Nr.1	Konfiguriert die Abläufe am bestimmten Datum Nr. 1.
Bestimmtes Datum Nr.2	Konfiguriert die Abläufe am bestimmten Datum Nr. 2.
Bestimmtes Datum Nr.3	Konfiguriert die Abläufe am bestimmten Datum Nr. 3.
Bestimmtes Datum Nr.4	Konfiguriert die Abläufe am bestimmten Datum Nr. 4.
Bestimmtes Datum Nr.5	Konfiguriert die Abläufe am bestimmten Datum Nr. 5.



3.7 Zeitplaneinstellungen (Fortsetzung)

Die Ablaufeinstellungen werden unten gezeigt.

Abschnitt	Beschreibung
Zeitplan	Klicken Sie [Ein] und aktivieren sie die Ablaufplanung.
Datum (Monat/Tag)	Stellt Monat und Tag ein. Dieser Gegenstand erscheint nur, wenn Bestimmtes Datum (Nr. 1-5) gewählt ist.

Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

Die aktuellen Ablaufeinstellungen werden in der Ablaufliste gezeigt. Zum Hinzufügen weiterer Funktionen und Events klicken Sie auf die folgenden Gegenstände.


Abschnitt	Beschreibung
Uhrzeit	Konfiguriert die Zeiteinstellung für die Ausführung.
Befehl [Parameter]	Konfiguriert die auszuführenden Befehle.
Power	Konfiguriert die Parameter für An- und Ausschalten.
Eingabequelle	Konfiguriert die Parameter zum Schalten des Inputs.
Mein Bild	Konfiguriert die Parameter für die Anzeige der "Mein Bild"-Daten. ( 70)
Messenger	Konfiguriert die Parameter für die Anzeige der "Messenger"-Daten. ( 72)
Diashow	Konfiguriert die Start-/Stopp-Parameter für die Diashow.


Klicken Sie **[Registrieren]** und fügen sie der Ablaufliste neue Befehle hinzu.

Klicken Sie **[Zchn Ischn]** um Befehle aus der Ablaufliste zu löschen.

Klicken Sie **[Zchn Ischn]**, um alle Befehle zu löschen und die Ablaufeinstellungen entsprechend der Ablaufliste wieder herzustellen.

3.7 Zeitplaneinstellungen (Fortsetzung)

HINWEIS • Wenn der Projektor an einen anderen Ort gebracht wird, muss vor der Konfiguration des Zeitplans das Datum und die Uhrzeit kontrolliert werden. Starke Erschütterungen können eventuell die Einstellungen für Datum und Zeit ( 58) verändern.

- Die Funktionen **“Mein Bild”** und **“Messenger”** werden nicht ordnungsgemäß starten und ein Fehler wird bei der Zeitplanausführung auftreten, wenn die Lampe nicht leuchtet, und/oder die Anzeigedaten werden nicht zum festgesetzten Zeitpunkt der Ausführung der Funktion im Projektor gespeichert.
- Die Funktionen **“Eingabequelle”** und **“Mein Bild”** werden nicht starten, wenn die Sicherheitsfunktion aktiviert ist und die Benutzung des Projektors einschränkt.
- Bestimmte Fehler des Projektors (wie Temperaturfehler oder Lampenfehler) hindern den Projektor an der ordnungsgemäßen Ausführung von Zeiteinstellungen für Funktionen/Abläufe.
- Wenn zum festgesetzten Ereignisausführungszeitpunkt kein USB-Speichermedium an den Projektor angeschlossen ist oder keine Bilddaten vorhanden sind, die angezeigt werden könnten, tritt ein Fehler bei der Zeitplanausführung des festgesetzten Diashow-Ereignisses auf.
- Beim Starten der Diashow wird die Eingangsquelle automatisch auf den **USB TYPE A** -Anschluss umgeschaltet.
- Im Stammverzeichnis des USB-Speichermediums gespeicherte Bilddateien werden automatisch in der geplanten Diashow angezeigt.
- Sehen Sie im Abschnitt  **“Fehlersuche” im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch** nach, falls Zeiteinstellungen für Funktionen/Abläufe nicht ordnungsgemäß ausgeführt werden, wie Sie sie eingestellt haben.

3.8 Datums-/Uhrzeiteinstellungen



Zeigt und konfiguriert die Einstellungen von Datum und Zeit.

Abschnitt		Beschreibung
Aktuelles Datum		Konfiguriert das aktuelle Datum im Jahr/Monat/Tag Format.
Aktuelles Datum		Konfiguriert die aktuelle Zeit im Stunde:Minute:Sekunde Format.
Sommerzeit		Klicken Sie [EIN] um die Daten für Sommer/Winter Zeit einzustellen und nehmen sie die folgenden Einstellungen vor.
Start		Konfiguriert Datum und Zeit für den Beginn der Zeitumstellung.
Monat		Stellt den Monat ein (1~12).
Woche		Angabe der Woche, in dem die Zeitumstellung (Erster, 2, 3, 4, Letzter).
Tag		Angabe des Tages, an dem die Zeitumstellung beginnt (So, Mo, Di, Mi, Do, Fr, Sa).
Uhrzeit	Stunde	Angabe der Stunde, zu der die Zeitumstellung beginnt (0 ~ 23).
	Minute	Angabe der Minute, zu der die Zeitumstellung beginnt (0 ~ 59).
Ende		Konfiguriert Datum und Zeit für das Ende der Zeitumstellung.
Monat		Angabe des Monats, in dem die Zeitumstellung endet (1 ~ 12).
Woche		Angabe der Woche, in dem die Zeitumstellung endet (Erster, 2, 3, 4, Letzter).
Tag		Angabe des Tages, an dem die Zeitumstellung endet (So, Mo, Di, Mi, Do, Fr, Sa).
Uhrzeit	Stunde	Angabe der Stunde, zu der die Zeitumstellung endet (0 ~ 23).
	Minute	Angabe der Minute, zu der die Zeitumstellung endet (0 ~ 59).

3.8 Datums-/Uhrzeiteinstellungen (Fortsetzung)

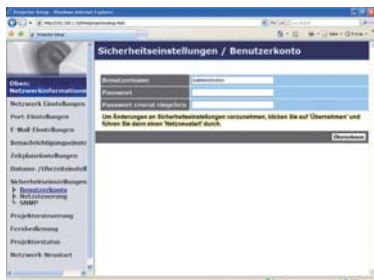
Abschnitt	Beschreibung
Zeitdifferenz	Angabe der Zeitdifferenz. Geben sie dieselbe Zeitzonendifferenz ein wie auf Ihrem PC. Wenn sie unsichert sind, wenden sie sich an ihren IT Spezialisten.
SNTP	Klicken Sie [EIN] um die Datum und Zeit Einstellung von dem SNTP Server zu beziehen; nehmen sie folgende Eingaben vor.
SNTP-Serveradresse	Konfiguriert die SNTP Server Adresse im IP Format. • Diese Adresse kann nicht nur als IP, sondern auch als Domain Name eingegeben werden, wenn der aktuelle DNS Server entsprechend in das Netzwerk Einstellungen . Die Maximallänge für den Host oder Domain Namen beträgt bis zu 255 alphanumerische Zeichen.
Zyklus	Bestimmt das Intervall, in dem die Datum und Zeit Information vom SNTP Server abgefragt wird (Stunde:Minute).

Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

HINWEIS • Die neuen Konfigurationseinstellungen werden nach dem Neustart der Netzwerk-Verbindung aktiviert. Wenn die Konfigurationseinstellungen geändert werden, müssen Sie die Netzwerk-Verbindung neu starten. Sie können die Netzwerk-Verbindung durch Klicken von **[Netzwerk-Neustart]** im Hauptmenü neu starten.

- Wenn sie den Projektor in ein laufendes Netzwerk einbinden, fragen sie einen Netzwerk Administrator, bevor sie Server Adressen eingeben.
- Um die SNTP funktion zu aktivieren, muß die Zeitzonendifferenz eingegeben sein.
- Der Projektor wird die Datum und Zeit Angabe von dem Timeserver beziehen und bestehende Zeiteinstellungen überschreiben, wenn SNTP aktiviert ist.
- Die Zeitanzeige durch die eingebaute Uhr ist möglicherweise unpräzise. Die Verwendung von SNTP wird empfohlen, stets die exakte Zeit zu haben.

3.9 Sicherheitseinstellungen



Zeigt und konfiguriert Passwörter und andere Sicherheitseinstellungen.

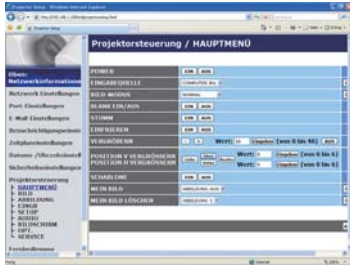
Abschnitt	Beschreibung
Benutzerkonto	Konfiguriert Benutzernamen und Passwort.
Benutzername	Konfiguriert den Benutzernamen. Die Länge der text darf bis zu 255 alphanumerische Zeichen.
Passwort	Konfiguriert das Passwort. Die Länge der text darf bis zu 255 alphanumerische Zeichen.
Passwort erneut eingeben	Wiederholen sie die Eingabe des Passwortes zum Zweck der Überprüfung.
Netzsteuerung	Konfiguriert die Authentifizierung des Passwort für die.
Authentifizierungspasswort	Konfiguriert die Authentifizierung des Passwort. Die Länge des Textes darf bis zu 32 alphanumerische Zeichen.
Authentifizierungspasswort erneut eingeben	Wiederholen sie die Eingabe des Passwortes zum Zweck der Überprüfung.
SNMP	Konfiguriert den Community Namen bei Nutzung von SNMP.
Community-Name	Konfiguriert den Community Namen. The length of the text can be up to 64 alphanumeric characters.

Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

HINWEIS • Die neuen Konfigurationseinstellungen werden nach dem Neustart der Netzwerk-Verbindung aktiviert. Wenn die Konfigurationseinstellungen geändert werden, müssen Sie die Netzwerk-Verbindung neu starten. Sie können die Netzwerk-Verbindung durch Klicken von **[Netzwerk-Neustart]** im Hauptmenü neu starten.

- Nur die Zahlen '0-9' und die Buchstaben 'a-z', 'A-Z' (ohne ä, ü, ö, ß) dürfen verwendet werden.

3.10 Projektorsteuerung



Die in der nachfolgenden Tabelle aufgeführten Optionen können unter Zuhilfenahme des Projektorsteuerung menus ausgeführt werden. Wählen Sie mit der Maus einen Menüpunkt aus. Die meisten Einstellungen haben ein Submenü. Für weitere Einzelheiten, sehen Sie in der Tabelle nach.

HINWEIS • Falls der Benutzer den Wert manuell ändert, stimmt der Einstellungswert möglicherweise nicht mit dem tatsächlichen Wert überein. In diesem Fall muß das Bild neu aufgebaut werden; klicken Sie **[Aktualisieren]**.

Steuerung des Projektors.

Abschnitt	Beschreibung
HAUPTMENÜ	
POWER	Schaltet das Gerät ein/aus.
EINGABEQUELLE	Auswahl der Input Quelle.
BILD-MODUS	Auswahl der Bild Modus Einstellung.
EINFRIEREN	Schaltet Blank ein/aus.
STUMM	Stummschaltung ein/aus.
EINFRIEREN	Einfrieren-Status ein/aus.
VERGRÖßERN	Einstellung der Vergrößerungsfunktion. Bei einigen Signalquellen, kann die Vergrößerung zu einem Bildstillstand führen, selbst wenn die Maximalvergrößerung noch nicht erreicht wurde.
POSITION V VERGRÖßERN	Stellt die Position eines Ausgangspunktes für vertikale Vergrößerung ein.
POSITION H VERGRÖßERN	Stellt die Position eines Ausgangspunktes für horizontale Vergrößerung ein.
SCHABLONE	Schaltet die Schablone an/aus.
MEIN BILD	Die Daten MEIN BILD auswählen.
MEIN BILD LÖSCHEN	Die Daten MEIN BILD löschen.

3.10 Projektorsteuerung (Fortsetzung)

Abschnitt	Beschreibung
BILD	
HELLIGKEIT	Einstellung der Helligkeit.
KONTRAST	Einstellung des Kontrastes.
GAMMA	Einstellung des Gammawertes.
FARB-TEMP.	Einstellung der Farbtem.
FARBE	Einstellung der Farbe.
F-TON	Einstellung des F-Tons.
SCHÄRFE	Einstellung der Schärfe.
AKTI. BLENDE	Wählt die aktive Iriseinstellung.
MY MEMORY SPEICHERN	Speichert die Einst-Speich. Daten.
MY MEMORY WIEDER AUFRUFEN	Ruft die Daten aus Einst-Speich. auf.
ABBILDUNG	
BILDFORMAT	Auswahl der Bildseiteneinstellung.
OVER SCAN	Einstellung Over scan.
V-POSIT	Einstellung der vertikalen Bildposition.
H-POSIT	Einstellung der horizontalen Bildposition.
H-PHASE	Einstellung der horizontalen Phase.
H-GR.	Einstellung der horizontalen Größe.
AUTO-ANPASSEN AUSFÜHREN	Nimmt die automatische Einstellung vor.
EINGB	
PROGRESSIV	Einstellung der Progression.
VIDEO NR	Auswahl der Rausch Reduzierungseinstellung.
FARB NORM	Auswahl des Farbumfangs.
COMPONENT	Zur Auswahl der COMPONENT -Anschluss-Einstellungen.
S-VIDEO-FORMAT	Auswahl der S-Video Formateinstellung.
C-VIDEO-FORMAT	Auswahl der Video Formateinstellung.
HDMI-FORMAT	Auswahl der HDMI Formateinstellung.
HDMI-BEREICH	Wählt die HDMI Bereichseinstellung.
COMPUTER IN1	Zur Auswahl des COMPUTER IN1 -Eingangssignaltyps.
COMPUTER IN2	Zur Auswahl des COMPUTER IN2 -Eingangssignaltyps.
FRAME LOCK - COMPUTER IN1	Schaltet die FRAME LOCK-COMPUTER IN1-Funktion ein/ aus.
FRAME LOCK - COMPUTER IN2	Schaltet die FRAME LOCK-COMPUTER IN2-Funktion ein/ aus.
FRAME LOCK - HDMI	Schaltet die FRAME LOCK-HDMI-Funktion ein/aus.

3.10 Projektorsteuerung (Fortsetzung)

Abschnitt	Beschreibung
SETUP	
AUTO KEYSTONE AUSFÜHREN	Führt die automatische Trapezverzerrungskorrektur durch.
KEYSTONE V	Einstellung der vertikale Trapezverzerrungskorrektur.
KEYSTONE H	Einstellung der vertikalen Trapezverzerrungskorrektur.
PERF. ANPASSG.	Passt die Form des projizierten Bildes in jede der Ecken ein.
AUTO-ÖKO-MODUS	Ein-/Ausschalten der Funktion "Auto-Öko-Modus".
ÖKO-MODUS	Auswahl des Öko-Modus.
SPIEGEL	Wählt den Spiegelungsstatus.
STANDBY-MOD.	Wählt den Standby-Modus.
MONITOR-AUSGANG - COMPUTER IN1	Weist MONITOR OUT zu, wenn der COMPUTER IN1 - Anschluss ausgewählt ist.
MONITOR-AUSGANG - COMPUTER IN2	Weist MONITOR OUT zu, wenn der COMPUTER IN2 - Anschluss ausgewählt ist.
MONITOR-AUSGANG - LAN	Weist MONITOR OUT zu, wenn der LAN - Anschluss ausgewählt ist.
MONITOR-AUSGANG - USB TYPE A	Weist MONITOR OUT zu, wenn der USB TYPE A - Anschluss ausgewählt ist.
MONITOR-AUSGANG - USB TYPE B	Weist MONITOR OUT zu, wenn der USB TYPE B - Anschluss ausgewählt ist.
MONITOR-AUSGANG - HDMI	Weist MONITOR OUT zu, wenn der HDMI -Anschluss ausgewählt ist.
MONITOR-AUSGANG - COMPONENT	Weist MONITOR OUT zu, wenn der COMPONENT - Anschluss ausgewählt ist.
MONITOR-AUSGANG - S-VIDEO	Weist MONITOR OUT zu, wenn der S-VIDEO - Anschluss ausgewählt ist.
MONITOR-AUSGANG - VIDEO	Weist MONITOR OUT zu, wenn der VIDEO - Anschluss ausgewählt ist.
MONITOR-AUSGANG - STANDBY	Weist MONITOR OUT im Standby Betrieb zu.

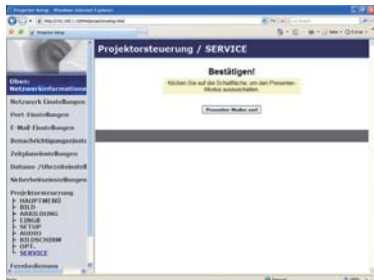
3.10 Projektorsteuerung (Fortsetzung)

Abschnitt	Bechreibung
AUDIO	
LAUTST.	Einstellung der Lautstärke.
LAUTSPRECHER	Eingebauter Lautsprecher ein/aus.
AUDIOQUELLE - COMPUTER IN1	Zuweisung des AUDIOQUELLE-COMPUTER IN1 Eingangsport.
AUDIOQUELLE - COMPUTER IN2	Zuweisung des AUDIOQUELLE-COMPUTER IN2 Eingangsport.
AUDIOQUELLE - LAN	Zuweisung des AUDIOQUELLE-LAN Eingangsport.
AUDIOQUELLE - USB TYPE A	Zuweisung des AUDIOQUELLE-USB TYPE A Eingangsport.
AUDIOQUELLE - USB TYPE B	Zuweisung des AUDIOQUELLE-USB TYPE B Eingangsport.
AUDIOQUELLE - HDMI	Zuweisung des AUDIOQUELLE-HDMI Eingangsport.
AUDIOQUELLE - COMPONENT	Zuweisung des AUDIOQUELLE-COMPONENT Eingangsport.
AUDIOQUELLE - S-VIDEO	Zuweisung des AUDIOQUELLE-S-VIDEO Eingangsport.
AUDIOQUELLE - VIDEO	Zuweisung des AUDIOQUELLE-VIDEO Eingangsport.
AUDIOQUELLEE - STANDBY	Weist AUDIOQUELLE im Standby Betrieb zu.
HDMI AUDIO	Auswahl der HDMI Einstellung.
MIK PEGEL	Auswahl des Mikrofonpegels.
LAUTSTÄRKE	Anpassen der Mikrofonlautstärkeeinstellung.
BILDSCHIRM	
SPRACHE	Wählt die Sprache für das OSD.
MENÜ-POSITION V	Einstellung der vertikalen Menü Position.
MENÜ-POSITION H	Einstellung der horizontalen Menü Position.
BLANK	Auswahl des Blank Bildschirm.
START	Auswahl der Start Anzeige.
Mein Bild Sperre	Sperrungsfunktion MyScreen ein/aus.
MELDUNG	Schaltet die Nachrichten Funktion ein/aus.
SCHABLONE	Wählt die Schablone-Einstellung.
G.U. - ANZEIGEN	Wählt die Einstellung Geschlossene Erfassung ANZEIGEN.
G.U. - MODUS	Wählt die Einstellung Geschlossene Erfassung MODUS.
G.U. - KANAL	Wählt die Einstellung Geschlossene Erfassung KANAL.

3.10 Projektorsteuerung (Fortsetzung)

Abschnitt	Beschreibung
OPT.	
AUTOM.SUCHE	Schaltet die automatische Suche nach Signal ein/aus.
AUTO KEYSTONE	Schaltet die automatische Trapezverzerrungsfunktion ein/aus.
DIREKTSTROM AN	Schaltet die direkte Einschaltfunktion an/aus.
AUTOMATIK AUS	Einstellung des Timer zum Ausschalten des Projektors, wenn kein Signal empfangen wird.
USB TYPE B	Auswahl der Einstellung USB TYPE B.
MEINE TASTE-1	Weist MY BUTTON-1 Funktion zu beiliegende Fernbedienung.
MEINE TASTE-2	Weist MY BUTTON-2 Funktion zu beiliegende Fernbedienung.
MEINE QUELLE	Wählt die Einstellung von Meine Quelle.
FERNB.FREQ. - NORMAL	Schaltet die Funktion für Fernbedienungssignale mit normaler Frequenz an/aus.
FERNB.FREQ. - HOCH	Schaltet die Funktion für Fernbedienungssignale mit hoher Frequenz an/aus.

3.10 Projektorsteuerung (Fortsetzung)



Die Funktionen aus der unteren Tabelle können über das **Projektorsteuerung-Menü** aufgerufen werden. Klicken Sie **[PRESENTER-MODUS VERL.]**.

Abschnitt		Beschreibung
SERVICE		
	PRESENTER-MODUS VERL	Obligatorisches Verlassen des Presenter-Modus.

3.11 Fernbedienung



Sie können Ihren Web-Browser zur Steuerung des Projektors benutzen.

- Versuchen Sie nicht, den Projektor mit Hilfe der Fernbedienung des Projektors und gleichzeitig über Ihren Web-Browser zu steuern. Dies kann zu Betriebsstörungen im Projektor führen.

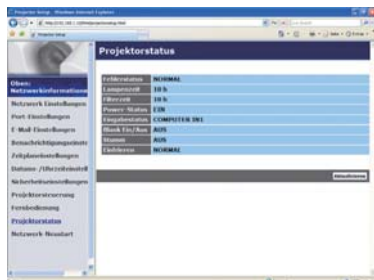
Die Funktionen auf der gebundenen Fernbedienung sind dem Web-Fernbedienungskontrollschirm zugewiesen.

Abschnitt	Beschreibung
POWER	Gleiche Bedienfunktion wie die STANDBY/ON -Taste.
COMPUTER	Gleiche Bedienfunktion wie die COMPUTER -Taste.
VIDEO	Gleiche Bedienfunktion wie die VIDEO -Taste.
BLANK	Gleiche Bedienfunktion wie die BLANK -Taste.
EINFRIEREN	Gleiche Bedienfunktion wie die FREEZE -Taste.
STUMM	Gleiche Bedienfunktion wie die MUTE -Taste.
MENÜ	Gleiche Bedienfunktion wie die MENU -Taste.
▲	Gleiche Bedienfunktion ist wie die ▲-Taste.
▼	Gleiche Bedienfunktion ist wie die ▼-Taste.
◀	Gleiche Bedienfunktion ist wie die ◀-Taste.
▶	Gleiche Bedienfunktion ist wie die ▶-Taste.
EINGABE	Gleiche Bedienfunktion wie die ENTER -Taste.
RÜCKST	Gleiche Bedienfunktion wie die RESET -Taste.
BILD AUF	Gleiche Bedienfunktion wie die PAGE UP -Taste.
BILD AB	Gleiche Bedienfunktion wie die PAGE DOWN -Taste.
DIASHOW	Startet die Diashow.

HINWEIS • Die Web-Fernbedienung unterstützt keine Wiederholungsfunktion, die eine Aktion ausführt, während auf eine Schaltfläche dauerhaft geklickt wird.

- Da die Wiederholungsfunktion nicht verfügbar ist, klicken Sie auf die Schaltfläche so oft wie erforderlich.
- Selbst wenn Sie die Taste für einige Zeit gedrückt halten, sendet die Fernbedienung für das Web Ihr Anforderungskommando nur einmal. Lassen Sie die Taste los, und klicken dann nochmals.
- Wenn die Taste **[POWER]** gedrückt wird, erscheint ein Hinweisfenster zur Bestätigung der Operation. Möchten Sie die Stromzufuhr steuern, drücken Sie auf **[OK]**. Anderenfalls drücken Sie auf **[Abbrechen]**.
- **[BILD AB]** und **[BILD AUF]** auf der Web-Fernsteuerung können nicht für die Emulation der Maus auf dem Projektor verwendet werden.

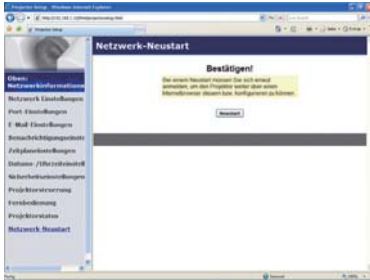
3.12 Projektorstatus



Zeigt und konfiguriert den aktuellen Projektor Status.

Abschnitt	Beschreibung
Fehlerstatus	Zeigt den aktuellen Fehlerstatus.
Lampenzeit	Zeigt die Benutzungsdauer der derzeit verwendeten Lampe.
Filterzeit	Zeigt die Benutzungsdauer des derzeit verwendeten Filters.
Power-Status	Zeigt den aktuellen Powerstatus.
Eingabestatus	Zeigt die aktuelle Quelle des Eingangssignals.
Blank Ein/Aus	Zeigt den aktuellen Blank ein/aus Status.
Stumm	Zeigt den aktuellen Status der Stummschaltung ein/aus.
Einfrieren	Zeigt den aktuellen Einfrieren-Status.

3.13 Netzwerk-Neustart



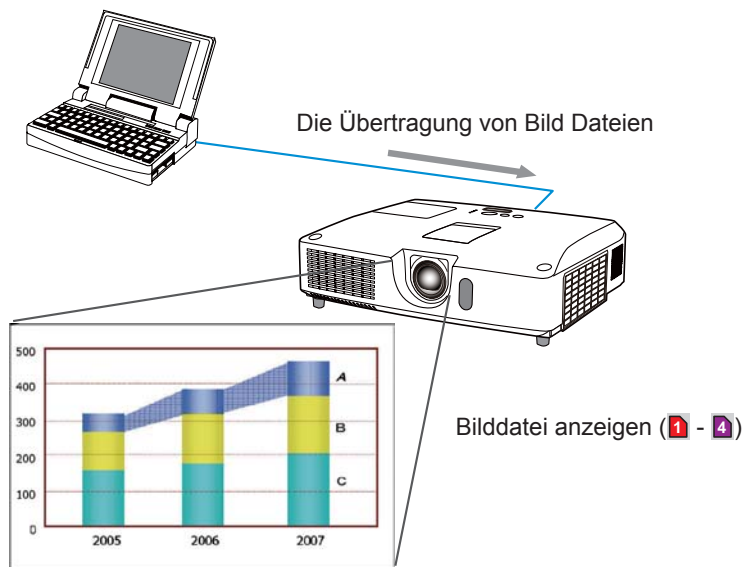
Starten die Netzwerkverbindung des Projektors neu.

Abschnitt	Beschreibung
Neustart	Starten die Netzwerkverbindung des Projektors neu, um die neuen Konfigurationseinstellungen zu aktivieren.

HINWEIS • Ein Neustart erfordert eine erneute Anmeldung, damit eine weitere Steuerung oder Konfigurierung des Projektors über den Web-Browser erfolgen kann. Warten Sie mindestens 30 Sekunden, nachdem Sie geklickt haben. **[Neustart]** Taste, bevor Sie sich wieder anmelden.

4. Die Funktion "Mein Bild"

Der Projektor kann Standbilder anzeigen, die über das Netzwerk übermittelt werden.



Die MEIN BILD Übertragung verlangt eine besondere Anwendung auf ihrem PC. Um die MEIN BILD-Übertragung verwenden zu können, ist PJImg/Projector Image Tool erforderlich. Es kann von der Hitachi-Website heruntergeladen werden (<http://www.hitachi-america.us/digitalmedia> oder <http://www.hitachidigitalmedia.com>). Lesen sie das Handbuch der Anwendung, um Anweisungen zu erhalten.

Um das übertragene Bilder anzuzeigen, wählen Sie die Option "MEIN BILD" aus dem NETZWERK Menu. Für weitere Informationen sehen Sie bitte in der Beschreibung der MEIN BILD Option des NETZWERK Menus nach. (📖 **Menü NETZWERK im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**)

HINWEIS • Es ist möglich, bis zu maximal vier Bilddateien zuzuweisen.

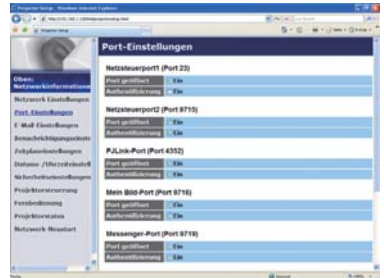
- Durch Verwendung von **MY BUTTON** zur Registrierung von MEIN BILD kann das übertragene Bild angezeigt werden. (📖 **Menü OPT. im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**)
- Die Bilddatei kann auch unter Zuhilfenahme der Zeitplanfunktion vom Web-Browser angezeigt werden. Siehe Abschnitt **7.3 Ereignis Planung** (📖 **81**) für nähere Einzelheiten.
- Wenn Sie während der Verwendung der USB-Displayfunktion MEIN BILD-Daten auf dem Bildschirm anzeigen, wird die USB-Display-Anwendung geschlossen. Um die Anwendung erneut zu starten, beenden Sie die MEIN BILD-Funktion, dann wird die Software im Projektor, "LiveViewerLiteUSB.exe", erneut ausgeführt. (📖 **USB-Display im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**)

4. Die Funktion "Mein Bild" (Fortsetzung)

Konfigurieren Sie die folgenden Gegenstände über einen Webbrowser, wenn die Funktion MEIN BILD verwendet wird.

Beispiel: Wenn die IP-Adresse des Projektors auf **192.168.1.10** gestellt ist:

- 1) Geben Sie "**http://192.168.1.10/**" im Adressfeld des Webbrowsers ein.
- 2) Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf **[OK]**.
- 3) Klicken Sie auf **[Port-Einstellungen]** im Hauptmenü.
- 4) Klicken Sie auf das Kontrollkästchen **[Ein]** zum Öffnen von **Mein Bild-Port (Port 9716)**.
Klicken Sie auf das Kontrollkästchen **[Ein]** für die Einstellung **[Authentication]** wenn Authentisierung erforderlich ist; andernfalls geben Sie das Kontrollkästchen frei.
- 5) Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Übernehmen]** zum Speichern der Einstellungen.



Konfigurieren Sie die folgenden Gegenstände von einem Webbrowser, wenn MEIN BILD is verwendet wird.

- 6) Klicken Sie auf **[Sicherheitseinstellungen]** im Hauptmenü.
- 7) Wählen Sie **[Netzsteuerung]** und geben Sie das gewünschte Passwort für Authentisierung ein.
- 8) Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Übernehmen]** zum Speichern der Einstellungen.

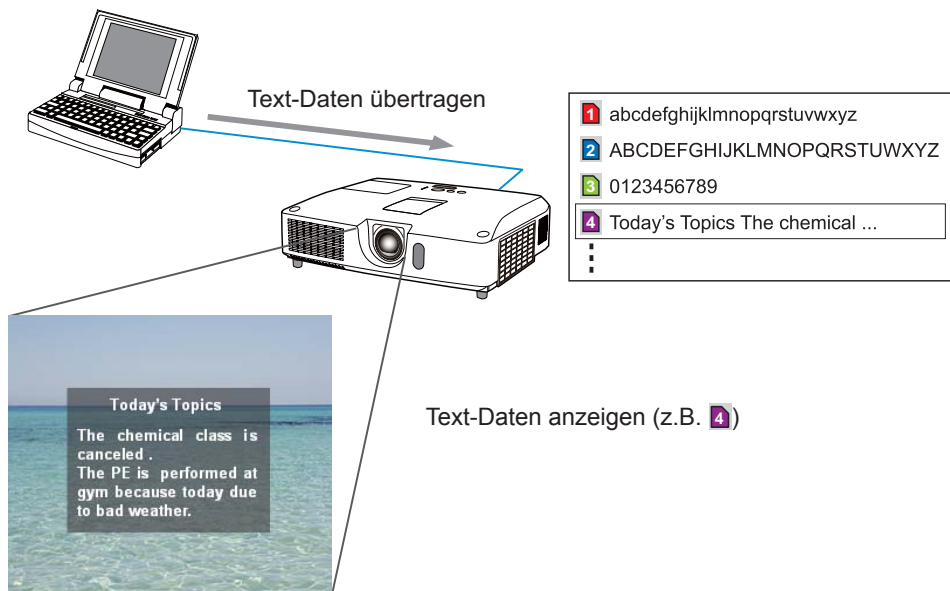
HINWEIS • Das Authentisierung-Passwort ist gleich für **Netzsteuerport1 (Port 23)**, **Netzsteuerport2 (Port 9715)**, **PJLink™-Port (Port 4352)**, **Mein Bild-Port (Port 9716)** und **Messenger-Port (Port 9719)**.

• Die neuen Konfigurationseinstellungen werden nach dem Neustart der Netzwerk-Verbindung aktiviert. Wenn die Konfigurationseinstellungen geändert werden, müssen Sie die Netzwerk-Verbindung neu starten. Sie können die Netzwerk-Verbindung durch Klicken von **[Netzwerk-Neustart]** im Hauptmenü neu starten.

5. Messenger-Funktion

Der Projektor kann die Textdaten auf dem Bildschirm anzeigen, die über das Netzwerk übertragen werden.

Die Textdaten können auf dem Bildschirm auf zwei Weisen angezeigt werden; entweder wird der vom Computer übertragene Text in Echtzeit gezeigt, oder es werden Textdaten unter den im Projektor gespeicherten ausgewählt und angezeigt.



Die Messenger-Funktion erfordert eine exklusive Anwendung auf Ihrem Computer. Zum Bearbeiten, Übertragen und Anzeigen der Textdaten verwenden Sie diese Anwendung. You can download it from the Hitachi web site (<http://www.hitachi-america.us/digitalmedia> oder <http://www.hitachidigitalmedia.com>). Einzelheiten zur Messenger-Funktion und Bedienung der Anwendung siehe Dokumentation der betreffenden Anwendung.

HINWEIS • Es ist möglich, bis zu maximal 12 Textdatensätze im Projektor zu speichern.

- Durch Verwendung von **MY BUTTON** zur Registrierung von MESSENGER kann die Anzeige des Messenger-Textes ein/aus geschaltet werden. (📖 **Menü OPT. im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**)

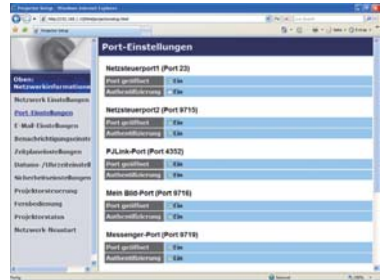
- Die Textdatei kann auch unter Benutzung der Zeitplanfunktion über den Web-Browser angezeigt werden. Details finden Sie unter Punkt **7.3 Ereignis Planung**. (📖 81)

5. Messenger-Funktion (Fortsetzung)

Konfigurieren Sie die folgenden Gegenstände von einem Webbrowser, wenn die Messenger-Funktion verwendet wird.

Beispiel: Wenn die IP-Adresse des Projektors auf **192.168.1.10** gestellt ist:

- 1) Geben Sie "**http://192.168.1.10/**" im Adressfeld des Webbrowsers ein.
- 2) Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf **[OK]**.
- 3) Klicken Sie auf **[Port-Einstellungen]** im Hauptmenü.
- 4) Klicken Sie auf das Kontrollkästchen **[Ein]** zum Öffnen von **Messenger-Port (Port: 9719)**. Klicken Sie auf das Kontrollkästchen **[Ein]** für die Einstellung **[Authentication]** wenn Authentisierung erforderlich ist; andernfalls geben Sie das Kontrollkästchen frei.
- 5) Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Übernehmen]** zum Speichern der Einstellungen.



Konfigurieren Sie die folgenden Gegenstände von einem Webbrowser, wenn MEIN BILD is verwendet wird.

- 6) Klicken Sie auf **[Sicherheitseinstellungen]** im Hauptmenü.
- 7) Wählen Sie **[Netzsteuerung]** und geben Sie das gewünschte Passwort für Authentisierung ein.
- 8) Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Übernehmen]** zum Speichern der Einstellungen.

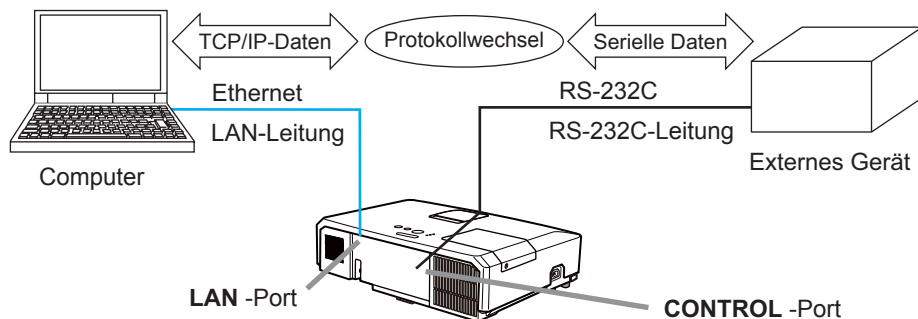
HINWEIS • Das Authentisierung-Passwort ist gleich für **Netzsteuerport1 (Port 23)**, **Netzsteuerport2 (Port 9715)**, **P.JLink™-Port (Port 4352)**, **Mein Bild-Port (Port 9716)** und **Messenger-Port (Port 9719)**.

• Die neuen Konfigurationseinstellungen werden nach dem Neustart der Netzwerk-Verbindung aktiviert. Wenn die Konfigurationseinstellungen geändert werden, müssen Sie die Netzwerk-Verbindung neu starten. Sie können die Netzwerk-Verbindung durch Klicken von **[Netzwerk-Neustart]** im Hauptmenü neu starten.

6. Die Funktion "Netzbrücke"

Dieser Projektor ist mit der Funktion NETZBRÜCKE zur gemeinsamen Umsetzung über ein Netzwerkprotokoll und eine serielle Schnittstelle ausgestattet.

Mit der Funktion NETZBRÜCKE kann ein Computer, der mit diesem Projektor über Ethernet kommuniziert, ein am Projektor angeschlossenes externes Gerät über RS-232C-Kommunikation als Netzwerk-Terminal steuern.




6.1 Anschließen von Geräten

- 1) Verbinden Sie für Ethernet-Kommunikation den **LAN**-Port des Projektors über eine LAN-Leitung mit dem LAN-Port des Computers.
- 2) Verbinden Sie für RS-232C-Kommunikation den **CONTROL**-Port des Projektors über eine RS-232C-Leitung mit dem RS-232C-Port des Geräts.

HINWEIS • Vor dem Anschließen lesen Sie bitte die Bedienungsanleitungen der Geräte, um einen vorschriftsmäßigen Anschluss sicherzustellen. Kontrollieren Sie für den RS-232C-Anschluss die Spezifikation des jeweiligen Ports und verwenden Sie eine geeignete Leitung.

(📖 **"Connection to the ports" im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch (Technical)**)

6.2 Kommunikations-Setup

Zum Konfigurieren der Kommunikationseinrichtung mit NETZBRÜCKE für den Projektor verwenden Sie die Optionen im Menü KOMMUNIKATION. Öffnen Sie das Menü des Projektors und wählen Sie das Menü OPT. - SERVICE - KOMMUNIKATION. ( **Menü OPT. - SERVICE – KOMMUNIKATION im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**)

- 1) Wählen Sie über das Menü KOMMUNIKATIONSTYP die NETZBRÜCKE für den **CONTROL**-Port.
- 2) Wählen Sie über das Menü SERIELLE EINSTELLUNGEN die korrekte Baudrate und Parität für den **CONTROL**-Port in Übereinstimmung mit der Spezifikation des RS-232C-Ports des angeschlossenen Geräts.


Parameter	Einstellung
BAUDRATE	4800bps/9600bps/19200bps/38400bps
PARITÄT	KEINE/UNGERADE/GERADE
Datenlänge	8 Bits (fest)
Startbit	1 Bit (fest)
Stopbit	1 Bit (fest)

- 3) Wählen Sie über das Menü ÜBERTRAGUNGSMETHODE die für den **CONTROL**-Port geeignete Methode.

HINWEIS • AUS ist bei KOMMUNIKATIONSTYP als Voreinstellung vorgegeben.

- Richten Sie die Kommunikationsparameter über das Menü KOMMUNIKATION ein. Beachten Sie dabei, dass ein ungeeignetes Setup Kommunikationsstörungen zur Folge haben kann.
- Wenn KOMMUNIKATIONSTYP auf NETZBRÜCKE gesetzt ist, akzeptiert der **CONTROL**-Port keine RS-232C-Befehle.

6.3 Kommunikationsport

Mit der Funktion NETZBRÜCKE senden Sie die Daten vom Computer über den in den „Port-Einstellungen“ eines Browsers konfigurierten **Netzbrückenport** an den Projektor. ( 50)

HINWEIS • Mit Ausnahme von 9715, 9716, 9719, 9720, 5900, 5500, 4352 kann eine beliebige Zahl zwischen 1024 und 65535 als **Netzbrückenport**-Nummer für eingerichtet werden. Die Voreinstellung ist 9717.

6.4 Übertragungsmethode

Die Übertragungsmethode kann über Menüs nur dann gewählt werden, wenn NETZBRÜCKE bei KOMMUNIKATIONSTYP gewählt ist.

( **Menü OPT. - SERVICE – KOMMUNIKATION im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**)

HALB-DUPLEX ↔ VOLL-DUPLEX

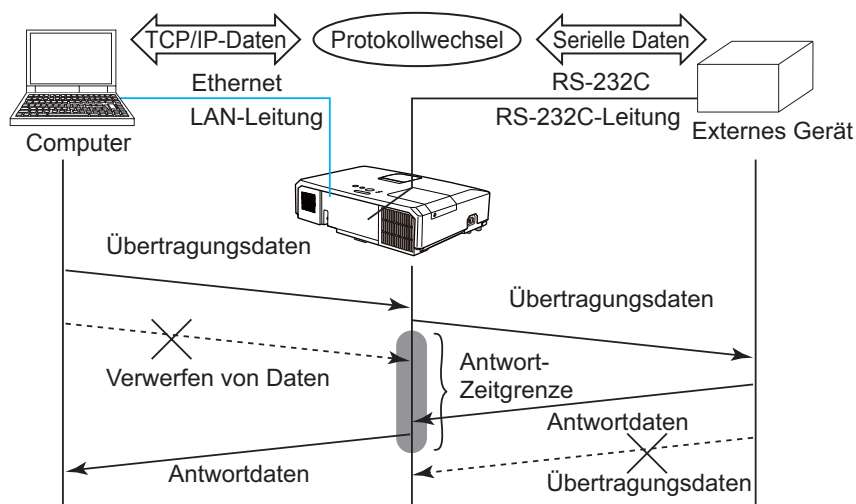
6.4.1 HALB-DUPLEX

Diese Methode erlaubt es dem Projektor eine Kommunikation in beiden Richtungen, wobei jedoch jeweils Daten nur in einer Richtung übertragen, d. h. gesendet oder empfangen werden können.

Bei dieser Methode kann der Projektor keine Daten vom Computer empfangen, während auf eine Antwort von einem externen Gerät wartet. Nachdem der Projektor die Antwort vom externen Gerät erhalten hat oder die Zeitgrenze für die Antwort überschritten wurde, ist er wieder bereit für den Empfang der Daten vom Computer.

Diese wiederum bedeutet, dass der Projektor die Sende- und Empfangsvorgänge zur Synchronisierung der Kommunikation steuert.

Um die HALB-DUPLEX-Methode zu verwenden, legen Sie die ANTWORTGRENZZEIT in Übereinstimmung mit den folgenden Anweisungen fest.



Richten Sie im Menü ANTWORTGRENZZEIT die Wartezeit für Antwortdaten von einem externen Gerät ein. ( **Menü OPT. - SERVICE – KOMMUNIKATION im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch**)

AUS ↔ 1s ↔ 2s ↔ 3s (↔ AUS)

6.4 Übertragungsmethode (Fortsetzung)

HINWEIS • Mit der Methode HALB-DUPLEX kann der Projektor maximal 254 Byte an Daten auf einmal senden.

- Wenn eine Überwachung der Antwortdaten von einem externen Gerät nicht erforderlich und die ANTWORTGRENZZEIT auf AUS eingestellt ist, kann der Projektor die Daten vom Computer ohne Unterbrechung empfangen und an ein externes Gerät weiterleiten.

AUS ist die Voreinstellung.

6.4.2 VOLL-DUPLEX

Diese Methode erlaubt es dem Projektor, Daten in beiden Richtungen gleichzeitig zu senden und zu empfangen, ohne Antwortdaten von einem externen Gerät zu überwachen. Bei dieser Methode ist die Datenübermittlung von Computer und externem Gerät nicht synchronisiert. Sollte eine Synchronisierung erforderlich sein, muss der Computer entsprechend eingestellt werden.

HINWEIS • Wenn Datenübertragung und -empfang vom Computer synchronisiert werden, kann ein externes Gerät je nach dem Verarbeitungszustand des Projektors unter Umständen nicht gut gesteuert werden.

7. Weitere Funktionen

7.1 E-mail Alarm

Der Projektor kann automatisch eine E-mail Warnung an spezifische E-Mail versenden, wenn der Projektor bestimmte Umstände für Wartung oder einen Fehler bemerkt.

HINWEIS • Es können bis zu 5 E-mail Adressen angegeben werden.
• Der Projektor wird keine E-mail versenden können, wenn der plötzlich keinen Strom mehr erhält.

Mail Einstellungen (📖52)

Um den E-mail Alarm des Projektors zu verwenden, nehmen sie bitte folgende Einstellungen durch den Browser vor.


Beispiel: Wenn die IP Adresse des Projektors eingestellt ist auf **192.168.1.10**:

- 1) Geben sie "**http://192.168.1.10/**" in das Adressenfeld des Browsers ein.
- 2) Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf **[OK]**.
- 3) Klicken Sie **[E-Mail-Einstellungen]** und geben alle Daten ein. Lesen sie Abschnitt **3.5 E-Mail-Einstellungen (📖52)** für weitere Informationen.
- 4) Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

HINWEIS • Klicken Sie **[Test-E-Mail senden]** Schaltfläche unter **[E-Mail-Einstellungen]** um sicherzustellen, dass die Maileinstellungen korrekt sind. Die folgende E-Mail wird an die angegebenen Adressen verschickt.

Betreffzeile	:Test Mail	<Projektorname>
Text	:Send Test Mail	
	Date	<Testdatum>
	Time	<Testzeit>
	IP Address	<Projektor IP Adresse>
	MAC Address	<ProjektorMAC address>

7.1 E-mail Alarm (Fortsetzung)

- 5) Klicken Sie **[Benachrichtigungseinstellungen]** im Hauptmenü um die E-mail Alarm Einstellungen vorzunehmen.
- 6) Wählen sie und konfigurieren sie alle Alarm Einstellungen. Lesen sie den Abschnitt **3.6 Benachrichtigungseinstellungen** ( 53) wenn sie weitere Informationen benötigen.
- 7) Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

Fehlfunktions/Warn-E-mails haben folgende Struktur:

Betreffzeile	:	<Mail title>	<Projektornamen>
Text	:	<Mail text>	
		Date	<Ausfall/Warndatum>
		Time	<Ausfall/Warnzeit>
		IP Address	<Projektor IP Adresse>
		MAC Address	<Projektor MAC Adresse>

7.2 Projektor Steuerung über SNMP

Das SNMP (Simple Network Management Protocol) ermöglicht es, die Projektor Information zu lenken, was als Fehler oder Warnung gilt; dies geschieht über einen Computer im Netzwerk. Die SNMP Steuer Software muß auf dem Computer installiert sein, um die Funktion nutzen zu können.

HINWEIS • Es wird empfohlen, die SNMP Funktionen von einem Netzwerk Administrator ausführen zulassen.
• SNMP Steuer Software muss auf dem Computer installiert sein, um den Projektor über SNMP zu überwachen.

SNMP Einstellungen (🔗50)

Nehmen sie die folgenden Einstellungen mit einem Browser vor, um SNMP nutzen zu können.

Beispiel: Wenn die IP Adresse des Projektors eingestellt ist auf **192.168.1.10**:

- 1) Geben sie "**http://192.168.1.10/**" in das Adressenfeld des Browsers ein.
- 2) Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf **[OK]**.
- 3) Klicken Sie **[Port-Einstellungen]** im Hauptmenü.
- 4) Klicken Sie auf **[MIB-Datei herunterladen]**, um eine MIB-Datei herunterzuladen.

HINWEIS • Um die heruntergeladene MIB-Datei verwenden zu können, müssen Sie sie über Ihren SNMP-Manager definieren.

- 5) Klicken Sie **[Ein]** und öffnen sie den **SNMP-Port**. Geben sie die IP address an die SNMP senden sollen, wenn eine Fehlfunktion/Warnung eintritt.

HINWEIS • Ein Netzwerk-Neustart ist erforderlich, nachdem die **SNMP-Port**-Konfigurationseinstellungen geändert wurden. Klicken Sie auf **[Netzwerk-Neustart]** und konfigurieren Sie die folgenden Gegenstände.

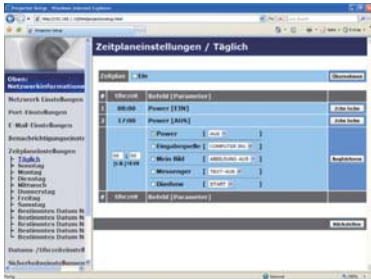
- 6) Klicken Sie **[Sicherheitseinstellungen]** im Hauptmenü.
- 7) Klicken Sie **[SNMP]** und tragen sie den Community Name in den Bildschirm ein.

HINWEIS • Ein Netzwerk-Neustart ist erforderlich, nachdem der **Community-Name** geändert wurde. Klicken Sie auf **[Netzwerk-Neustart]** und konfigurieren Sie die folgenden Gegenstände.

- 8) Nehmen sie die Einstellungen für die Übermittlung von Fehlfunktionen/ Warnungen vor. Klicken Sie **[Benachrichtigungseinstellungen]** im Hauptmenü und wählen sie Failure/Warning, um die Einstellungen vorzunehmen.
- 9) Klicken Sie **[Ein]** um die SNMP Funktion für Fehlfunktionen/Warnungen zu aktivieren Leeren sie die **[Ein]** Box, wo die SNMP Funktion nicht benötigt wird.
- 10) Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.

7.3 Ereignis Planung

Die Planungsfunktion ermöglicht es, Ereignisse einzustellen unter Einschluß von Power on / Power off. Der Projektor steuert sich hierbei selbst.



- HINWEIS** • Sie können die Steuerung folgender Ereignisse planen: Power, Eingabequelle, Mein Bild, Messenger, Diashow. (📖56)
- Die Power on / off Schaltung hat die niedrigste Priorität unter allen Ereignissen, die zum selben Zeitpunkt definiert wurden.
 - Es gibt 3 Typen vom Zeitplan, 1) Täglich 2) wöchentlich 3) Bestimmtes datum. (📖55)
 - Die Prioritätenfolge lautet: 1) Bestimmtes datum 2) wöchentlich 3) Täglich.
 - Bis zu 5 definierte Daten können für geplante Ereignisse eingegeben werden. Die Priorität liegt bei den Ereignissen mit der niedrigeren Nummer (falls mehr als eines geplant ist) und zum selben Datum und Zeitpunkt (z.B. 'Bestimmtes Datum Nr. 1' wird vor 'Bestimmtes Datum Nr. 2' ausgeführt usw.)
 - Stellen sich sicher, dass Datum und Zeit eingestellt sind, bevor sie geplante Ereignisse aktivieren. (📖58)

7.3 Ereignis Planung (Fortsetzung)

Ablaufeinstellungen (📖55)

Die Ablaufplan Einstellungen können von einem Browser auf vorgenommen werden.

Beispiel: Wenn die IP Adresse des Projektors eingestellt ist auf **192.168.1.10**:

- 1) Geben sie "**http://192.168.1.10/**" in das Adressenfeld des Browsers ein.
- 2) Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf **[OK]**.
- 3) Klicken Sie **[Zeitplaneinstellungen]** im Hauptmenü und nehmen sie die erforderlichen Einträge Beispiel: Wenn sie ein Kommando jeden Sonntag ausgeführt haben möchten, wählen sie **[Sonntag]**.
- 4) Klicken Sie **[Ein]** um den Ablauf zu aktivieren.
- 5) Geben sie das Datum (month/day) ein, falls es sich um ein bestimmtes Datum handelt.
- 6) Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.
- 7) Nachdem sie Zeit, Kommanods und Parameter bestimmt bestimmt haben, Klicken Sie **[Registrieren]** um ein neues Ereignis hinzuzufügen.
- 8) Klicken Sie **[Zchn Ischn]** wenn sie ein Ereignis löschen wollen.

Es gibt 3 Typen der Planung.

- 1) Täglich: Ausführung einer bestimmten Operation täglich zu einer bestimmten Zeit.
- 2) Sonntag ~ Samstag: Ausführung einer bestimmten Operation zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Wochentag.
- 3) Bestimmtes Datum: Ausführung einer bestimmten Operation zu einem bestimmten Datum und bestimmter Zeit.

HINWEIS • Im Standby Modus, wird der **POWER** Anzeiger für ca 3 Sekunden grün aufleuchte, sofern mindestens 1"Power Ein" Ereignis gespeichert wurde.

- Bei Benutzung der Zeitplanfunktion muss die Netzleitung an den Projektor und an die Steckdose angeschlossen sein. Die Zeitplanfunktion funktioniert nicht, wenn der Trennschalter in einem Raum ausgelöst wurde. Die Stromanzeige leuchtet orange oder grün, wenn der Projektor mit Wechselstrom versorgt ist.

7.3 Ereignis Planung (Fortsetzung)

Datum und Zeit Einstellung (📖58)

Die Datum und Zeit Einstellung kann über den Browser vorgenommen werden.

Beispiel: Wenn die IP Adresse des Projektors eingestellt ist auf **192.168.1.10**:

- 1) Geben sie "**http://192.168.1.10/**" in das Adressenfeld des Browsers ein.
- 2) Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf **[OK]**.
- 3) Klicken Sie **[Datums-/Uhrzeiteinstellungen]** im Hauptmenü und nehmen die entsprechenden Einträge vor. Nähere Informationen siehe Abschnitt **3.8 Datums-/Uhrzeiteinstellungen**. (📖58)
- 4) Klicken Sie **[Übernehmen]** um die Einstellungen zu speichern.



HINWEIS • Wenn die Batterie der eingebauten Uhr erschöpft ist, kann der Projektor die Zeitangaben auch dann nicht korrekt ausführen, wenn Datum und Zeit richtig eingegeben wurden. Ersetzen sie die Batterie unter Beachtung folgender Anweisungen.

(📖 **Austausch der internen Uhr batterie in der Bedienungsanleitung (Kurzform)**)

- Die Zeitanzeige durch die eingebaute Uhr ist möglicherweise unpräzise. Die Verwendung von SNTP wird empfohlen, um stets die exakte Zeit zu haben.

7.4 Bedienung über das Netzwerk

Sie können den Projektor konfigurieren und über das Netzwerk steuern mit RS-232C Kommandos.

Kommunikations Port

Die folgenden beiden Ports dienen der Steuerung.

TCP #23 (**Netzsteuerport1 (Port 23)**)

TCP #9715 (**Netzsteuerport2 (Port 9715)**)

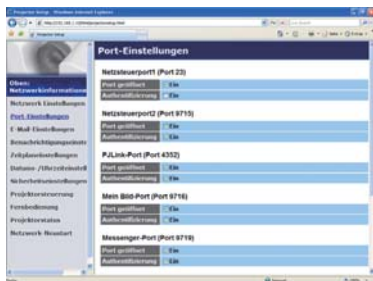
HINWEIS • Befehlssteuerung steht nur über den oben festgelegten Port zur Verfügung.

Command Control Einstellungen (📖 50)

Nehmen sie die folgenden Einstellungen über den Browser vor, wenn Command Control verwendet werden soll.

Beispiel: Wenn die IP Adresse des Projektors eingestellt ist auf **192.168.1.10**:

- 1) Geben sie "**http://192.168.1.10/**" in das Adressenfeld des Browsers ein.
- 2) Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf **[OK]**.
- 3) Klicken Sie **[Port-Einstellungen]** im Hauptmenü.



- 4) Klicken Sie **[Ein]** um **Netzsteuerport1 (Port 23)** zu verwenden. Klicken **[Ein]** für die **[Authentifizierung]** Authentifizierung verlangt ist, sonst löschen sie den Inhalt der Box. Authentifizierung verlangt ist, sonst löschen sie den Inhalt der Box.
- 5) Klicken Sie **[Ein]** Auswahlfeld an, um den **Netzsteuerport2 (Port 9715)** zu öffnen und TCP #9715 zu verwenden. Klicken Sie das Auswahlfeld **[Ein]** für **[Authentifizierung]** an, falls eine Authentisierung erforderlich ist. Ansonsten lassen Sie das Feld deaktiviert.
- 6) Klicken Sie **[Übernehmen]** Schaltfläche an, um die Einstellungen zu speichern.

7.4 Bedienung über das Netzwerk (Fortsetzung)

Wenn die Authentifizierung aktiviert ist, werden folgende Einstellungen verlangt.

 60)

- 7) Klicken Sie **[Sicherheitseinstellungen]** im Hauptmenü.
- 8) Klicken Sie **[Netzsteuerung]** und geben Sie das gewünschte Authentisierungs-Passwort ein.

* Beachten sie den HINWEIS.

- 9) Klicken Sie **[Übernehmen]** Schaltfläche an, um die Einstellungen zu speichern.

HINWEIS • Das Authentisierung-Passwort ist gleich für **Netzsteuerport1 (Port 23)**, **Netzsteuerportw (Port 9715)**, **PJLink™-Port (Port 4352)**, **Mein Bild-Port (Port 9716)** und **Messenger-Port (Port 9719)**.


• Die neuen Konfigurationseinstellungen werden nach dem Neustart der Netzwerk-Verbindung aktiviert. Wenn die Konfigurationseinstellungen geändert werden, müssen Sie die Netzwerk-Verbindung neu starten. Sie können die Netzwerk-Verbindung durch Klicken von **[Netzwerk-Neustart]** im Hauptmenü neu starten.

7.4 Bedienung über das Netzwerk (Fortsetzung)

Kommando Format

Die Kommandoformate variieren bei den verschiedenen Kommunikationsanschlüssen.

• TCP #23

Sie können die RS-232C Kommandos ohne Änderungen verwenden. Das Format Antwortdaten ist dasselbe wie die RS-232C Kommandos. ( **"RS-232C Communication" im Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch (Technical)**) Jedoch wird die folgende Antwort zurückgesendet, falls die Authentisierung bei ausgeschalteter Authentisierung versagt.

<Antwort im Falle von Authentisierungsfehlern>

Antwort	Fehler Code	
0x1F	0x04	0x00

• TCP #9715

Sendedaten-Format

Die folgende Formatierung wird der Überschrift (0x02), Datenlänge (0x0D), Prüfsumme (1 Byte) und Verbindungs-Kennung (1 Byte) der RS-232C Befehle zugefügt.

Header	Datenlänge	RS-232C-Befehl	Prüfsumme	Verbindungs-ID
0x02	0x0D	13 Bytes	1 Byte	1 Byte

Header	→	0x02, fest
Datenlänge	→	RS-232C Byte-Länge der Kommandos (0x0D, fest)
RS-232C-Befehl	→	RS-232C Befehle, die mit 0xBE 0xEF (13 Bytes) starten
Prüfsumme	→	Dies ist der Wert, um Null auf der Hinzufügung der unteren 8 bits von der Überschrift zur Prüfsumme zu bilden.
Verbindungs-ID	→	Zufallswert von 0 bis 255 (Dieser Wert ist an die Antwortdaten angehängt)

7.4 Bedienung über das Netzwerk (Fortsetzung)

Format der Antwort Daten

Die Verbindungs ID (entspricht der Verbindungs ID beim Senden Daten Format) wird den RS-232C Kommando Antwort Daten hinzugefügt.

<ACK-Antwort>

Antwort	Verbindungs-ID
0x06	1 Byte

<NAK-Antwort>

Antwort	Verbindungs-ID
0x15	1 Byte

<Fehlerantwort>

Antwort	Fehler Code	Verbindungs-ID
0x1C	2 Bytes	1 Byte

<Datenantwort>

Antwort	Daten	Verbindungs-ID
0x1D	2 Bytes	1 Byte

<Projektor belegt Antwort>

Antwort	Statuscode	Verbindungs-ID
0x1F	2 Bytes	1 Byte

<Authentisierungsfehler Antwort>

Antwort	Fehlercode für Authentisierung		Verbindungs-ID
0x1F	0x04	0x00	1 Byte

7.4 Bedienung über das Netzwerk (Fortsetzung)

Automatischer Abbruch der Verbindung

Die TCP Verbindung wird automatisch unterbrochen, nachdem innerhalb von 30 Sekunden nach Aufbau der Verbindung keine Kommunikation stattfindet.

Authentisierung

Der Projektor akzeptiert keine Kommandos ohne eine erfolgreiche Authentifizierung, sofern diese aktiviert ist. Der Projektor verwendet eine provozierte Repliken Authentifizierung mit einem MD5 (Message Digest 5) Algorithmus. Innerhalb eines LAN antwortet der Projektor mit einem 8 bytes Zufallswert, sofern die Authentifizierung aktiviert ist. Er verbindet diese erhaltenen 8 Bytes und das Authentifizierungs Passwort und verknüpft diese Daten mit dem MD5 Algorithmus und stellt dies an den Anfang der zu übermittelnden Kommandos.

Das Folgende ist ein Beispiel für den Fall eines Authentifizierungs Passwort, verknüpft mit "password" und dem 8 Bytes Zufalleswert "a572f60c".

- 1) Wählen sie den Projektor.
- 2) Sie erhalten den 8 Bytes Zufallswert "a572f60c" vom Projektor.
- 3) Verbinden sie den 8 Bytes Zufallswert "a572f60c" und das Authentifizierungs Passwort "password" und sie erhalten "a572f60cpassword".
- 4) Verarbeiten sie diese Verbindung "a572f60cpassword" mit dem MD5 Algorithmus.
Und sie erhalten "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
- 5) Stellen sie "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" an den Anfang der Kommandos und versenden sie die Daten.
Versenden sie "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" +Kommando.
- 6) Wenn die gesendeten Daten korrekt sind, wird das Kommando ausgeführt und Antwort Daten werden zurückgesendet. Andernfalls erhalten sie die Meldung, dass die Authentifizierung mißlungen ist.

HINWEIS • Ab der Übertragung des zweiten und aller weiteren Kommandos, kann auf innerhalb der selben Verbindung auf die Authentifizierungs Daten verzichtet werden.

8. Fehlersuche

Probleme		Vermutliche Ursache	Zu prüfen	Siehe Seite(n)
Kein Bild		Der Projektor ist nicht eingeschaltet.	Ist die Lampe des Projektors an?	*17
		Die Eingabequelle für den Projektor ist nicht auf LAN gestellt.	Ist der Projektor auf LAN gestellt?	*18, *19
Verbindung mit dem Netzwerk	Der Projektor, mit dem Sie sich verbinden möchten, kann nirgends in der Liste verfügbarer Projektoren gefunden werden.	Die Netzwerk-Einstellungen des PCs bzw. des Projektors sind nicht ordnungsgemäß konfiguriert.	Überprüfen Sie die Netzwerkkonfigurationen des PCs und des Projektors. Wenn Sie die Einstellungen des Projektors geändert haben, schalten Sie die Netzversorgung des Projektors aus und wieder ein. Wenn Sie den Projektor nur auf Standby stellen und dann wieder einschalten, werden die neuen Einstellungen eventuell nicht übernommen.	8
		Auf Ihrem PC ist eine andere Firewall-Software als Windows® Firewall installiert.	Führen Sie unter Bezugnahme auf die Bedienungsanleitung der Firewall-Software einen der folgenden Vorgänge aus: - Entfernen Sie "LiveViewer" von der Liste der gesperrten Elemente - Deaktivieren Sie die Firewall während der Benutzung von "LiveViewer"	–
	Kommunikation nicht möglich.	Die Netzwerk-Einstellungen des PCs bzw. des Projektors sind nicht ordnungsgemäß konfiguriert.	Überprüfen Sie die Netzwerkkonfigurationen des PCs und des Projektors.	8
		Die Eingabequelle für den Projektor ist nicht auf LAN gestellt.	Überprüfen Sie die Eingangsanschlusseinstellung des Projektors.	*18, *19
		Ein Zugriffspunkt wird verwendet und Ihr PC ist über ein drahtloses LAN mit dem Zugriffspunkt verbunden.	Verwenden Sie u.U. im Lieferumfang Ihres PCs oder Ihrer drahtlosen Netz Karte enthaltene Netzwerkutilities, um eine drahtlose Netzwerkverbindung herzustellen. Detaillierte Informationen entnehmen Sie der Bedienungsanleitung des PCs bzw. der Karte.	–

(weiter auf der nächsten Seite)

*Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch

8. Fehlersuche (Fortsetzung)

Probleme		Vermutliche Ursache	Zu prüfen	Siehe Seite(n)
Netzwerkpräsentation	Das projizierte Bild ist langsamer als das Bild am PC.	Der Projektor kann dynamische Bilder wie PowerPoint®-Animationen nicht in voller Geschwindigkeit übertragen.	Durch Umschalten der Priorität auf "Transmission Speed" im options Menü kann die Geschwindigkeit verbessert werden.	41
		Die zur Bildübertragung verwendete Kompressionsrate ist zu niedrig.	Durch Umschalten der Priorität auf "Transmission Speed" im options Menü kann die Geschwindigkeit verbessert werden.	41
	Die Filme können nicht korrekt angezeigt werden.	Bei manchen Kombination der Videokarte des PC und der Anwendungssoftware kann es sein, dass das echte Bild, insbesondere bei Filmen, die mit dem Media Player abgespielt werden, nicht mit "LiveViewer" auf den Projektor übertragen werden kann.	Wenn Ihre Anwendung eine Einstellungsfunktion für die Video-Beschleunigungsstufe hat, versuchen Sie bitte, diese einzustellen. Details dazu finden Sie im Handbuch Ihrer Anwendung.	–
	Die Netzwerkverbindung zwischen dem PC und dem Projektor wird getrennt, wenn die Bildschirmauflösung des PCs während der Netzwerkpräsentation geändert wird.	Die Netzwerkverbindung des PC-Projektors kann getrennt werden, wenn während des Abspielens eines Films die Anzeige-Auflösung des PCs geändert wird.	Bitte stellen Sie die Verbindung mit dem Knopf "Bedienelement Verbindung" nach dem Ändern der Anzeige-Auflösung des PCs wieder her, oder ändern Sie die Anzeige-Auflösung, bevor Sie eine Verbindung zum "LiveViewer" herstellen.	37
	Bilder enthalten einen hohen Rauschanteil.	Die zur Bildübertragung verwendete Kompressionsrate ist zu hoch.	Versuchen Sie, die Priorität im "LiveViewer" Option-Menü auf Image Quality einzustellen. Die Geschwindigkeit kann abnehmen.	41
	Weder Transparenz noch Transluzenz hat eine Einwirkung auf (Glas)	Verwendung von "LiveViewer" im Modus Windows® Aero®.	"LiveViewer" unterstützt nicht diese Merkmale von Windows Vista® Aero®.	–

(weiter auf der nächsten Seite)

8. Fehlersuche (Fortsetzung)

Probleme	Vermutliche Ursache	Zu prüfen	Siehe Seite(n)
Sonstige - Die Informationen vom Projektor an den PC sind inkorrekt oder unvollständig. - Der Projektor antwortet nicht. - Dargestelltes Bild ist eingefroren.	Kommunikation zwischen Projektor und PC funktioniert nur eingeschränkt. NETZWERK-Funktionalität des Projektors ist eingeschränkt.	Versuchen Sie "NEUSTART" im Menü SERVICE unter dem NETZWERK Menü.	*66

* Bedienungsanleitung – Benutzerhandbuch

9. Garantie und Kundendienst

Bei Problemen mit den Geräten lesen Sie zunächst unter **8. Fehlersuche** (📖 89) nach und prüfen Sie alle vorgeschlagenen Punkte. Sollte das Problem fortbestehen, so wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder Servicetechniker. Er kann Ihnen sagen, inwieweit ein Garantiefall vorliegt.

Projektor

CP-X4021N/CP-X5021N/
CP-WX4021N

Bedienungsanleitung (Kurzform)

Vielen Dank, dass Sie diesen Projektor erworben haben.
Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Produkts zunächst diese Anleitung, um einen sicheren und vorschriftsmäßigen Gebrauch zu gewährleisten.

⚠️ WARNUNG ► Vor der Verwendung des Produkts lesen Sie immer alle Bedienungsanleitungen für dieses Produkt gründlich durch. Verwahren Sie die Handbücher nach dem Lesen an einem sicheren Platz.

► Beachten Sie alle Warnungen und Hinweise in den Handbüchern oder auf dem Produkt.

► Befolgen Sie alle Hinweise in den Handbüchern oder auf dem Produkt.

HINWEIS • Sofern nicht anders angegeben, bezieht sich in dieser Anleitung der Begriff „die Anleitungen“ auf alle mit dem Produkt gelieferten Dokumente und der Begriff „das Produkt“ auf den Projektor sowie alle mit ihm gelieferten Zubehöreile.

Inhalt

Einleitende Hinweise	2	Stromversorgung anschließen.....	8
Erläuterung der Kennwörter und		Einschalten des Geräts	8
grafischen Symbole	2	Ausrichten des Projektors	
Wichtige Sicherheitsanweisungen.....	2	über die einstellfüße	9
Richtlinien und Vorschriften	3	Anzeige des Bildes	10
Elektromagnetische Verträglichkeit	3	Ausschalten des Geräts	11
Entsorgung von Elektro- und		Austausch der Lampe.....	12
Elektronik-Altgeräten	4	Reinigung und Austausch des Luftfilters ...	14
Lieferumfang.....	4	Austausch der internen Uhr batterie ...	16
Vorbereitungen	5	Verwendung der CD-Anleitung	17
Batterien in die Fernbedienung einsetzen	5	Technische Daten	18
Anordnung	6	Fehlersuche -	
Anschließen der Geräte.....	7	Garantie und Kundendienst....	19

Einleitende Hinweise

Erläuterung der Kennwörter und grafischen Symbole

Die folgenden Kennwörter und grafischen Symbole werden aus Sicherheitsgründen in den Anleitungen und am Gerät verwendet. Bitte prägen Sie sich ihre Bedeutung ein und beachten Sie die entsprechenden Hinweise und Anweisungen.

⚠ WARNUNG	Dieses Kennwort warnt vor Gefahren, die eine schwere Verletzung oder sogar den Tod zur Folge haben können.
⚠ VORSICHT	Dieses Kennwort warnt vor Gefahren, die eine Verletzung oder einen Sachschaden zur Folge haben können.
ZUR BEACHTUNG	Dieses Kennwort macht auf Fehler aufmerksam, die eine Störung verursachen können.

Wichtige Sicherheitsanweisungen

Im Folgenden sind wichtige Anweisungen aufgeführt, die für den sicheren Gebrauch des Produkts zu beachten sind. Achten Sie darauf, dass diese Anweisungen bei der Handhabung des Produkts befolgt werden. Der Hersteller lehnt jede Haftung für Schäden ab, die durch eine falsche Behandlung, die über den normalen, in diesem Handbuch beschriebenen Betrieb hinaus geht, entstehen.

- ⚠ WARNUNG** ► Verwenden Sie das Produkt niemals, wenn es ein ungewöhnliches Betriebsverhalten an den Tag legt oder ein Problem vermutet wird (z.B. Rauch- oder Geruchsentwicklung, Eindringen von Flüssigkeiten oder Fremdkörpern, Gerätedefekt usw.). Sollte ein ungewöhnliches Betriebsverhalten oder Problem auftreten, ziehen Sie sofort den Netzstecker.
- Stellen Sie das Produkt außerhalb der Reichweite von Kindern und Haustieren auf.
 - Sehen Sie bei Blitzschlaggefahr von der Verwendung des Produkts ab.
 - Wenn der Projektor voraussichtlich längere Zeit nicht gebraucht wird, ziehen Sie zur Sicherheit den Netzstecker.
 - Öffnen oder entfernen Sie keine Teile des Produkts, wenn dies in den Anleitungen nicht ausdrücklich angewiesen wird. Überlassen Sie die Wartung von Teilen im Inneren dem Fachhändler oder Kundendienst.
 - Verwenden Sie ausschließlich die vom Hersteller vorgeschriebenen oder empfohlenen Zubehörteile.
 - Nehmen Sie keine Modifikationen am Projektor oder Zubehör vor.
 - Achten Sie darauf, dass weder Flüssigkeiten noch Fremdkörper in das Innere des Produkts gelangen.
 - Schützen Sie das Produkt vor Nässe.
 - Stellen Sie den Projektor nicht an Orten auf, an denen Öle wie z.B. Speise- oder Maschinenöl verwendet werden. Öl kann dem Gerät schaden und Fehlfunktionen oder das Herabfallen des Geräts aus seiner Befestigung zur Folge haben.
 - Setzen Sie das Produkt weder Erschütterungen noch Druckeinwirkung aus.
 - Stellen Sie das Produkt nicht auf einer instabilen Unterlage auf, wie beispielsweise auf einer unebenen Fläche oder einem schief stehenden Tisch.
 - Stellen Sie das Produkt nicht so auf, dass es wackelig steht. Stellen Sie den Projektor so auf, dass er nicht über die Standfläche herausragt.
 - Bevor Sie den Projektor bewegen, entfernen Sie alle angebrachten Teile einschließlich der Netzleitung und der Verbindungsleitung.
 - Blicken Sie bei eingeschalteter Lampe nicht in das Objektiv oder durch die Öffnungen am Projektor.
 - Nähern Sie sich bei eingeschalteter Projektionslampe nicht der Lampenabdeckung oder den Abluftöffnungen. Auch nach dem Ausschalten der Lampe sollten Sie diese Bereiche meiden, da sie noch eine Weile heiß sind.

Richtlinien und Vorschriften

Elektromagnetische Verträglichkeit

In Kanada

Dieses Digitalgerät der Klasse B entspricht dem kanadischen Standard ICES-003.

In den USA und sonstigen Orten, an denen die Anforderungen der FCC gültig sind

Konformitätserklärung

Handelsname	HITACHI
Modellnummer	CP-X4021N, CP-X5021N, CP-WX4021N
Verantwortlicher	Hitachi America, Ltd.
Adresse	900 Hitachi way, Chula Vista, CA 91914-3556 U.S.A.
Telefonnummer	+1 -800-225-1741

DEUTSCH

Dieses Gerät erfüllt Teil 15 der FCC Rules. Sein Betrieb unterliegt den beiden folgenden Bedingungen: (1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen, und (2) dieses Gerät muss jede empfangene Störung annehmen, auch solche, die zu einem unerwünschten Betrieb führen kann. Dieses Gerät wurde getestet und als den Bestimmungen für ein Digitalgerät der Klasse B gemäß Abschnitt 15 der FCC-Richtlinien entsprechend befunden.

Diese Bestimmungen sollen für einen angemessenen Schutz vor störenden Interferenzen im Hausgebrauch sorgen. Dieses Gerät erzeugt, verwendet und kann Hochfrequenzenergie ausstrahlen und kann, wenn es nicht gemäß den Anleitungen installiert und verwendet wird, Funkkommunikationen stören. Es wird jedoch keinerlei Garantie gegeben, dass in einer bestimmten Installation keine Interferenzen auftreten. Wenn dieses Gerät den Radio- oder Fernsehempfang stört, was durch Ein- und Ausschalten des Geräts festgestellt werden kann, wird empfohlen, dass der Nutzer die Schnittstelle durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu korrigieren versucht:

- Neuausrichten oder Neuordnen der Empfangsantenne.
- Erhöhen des Abstands zwischen Gerät und Empfänger.
- Anschließen des Geräts an einen Ausgang eines anderen Schaltkreises als dem, an dem der Empfänger angeschlossen ist.
- Ziehen Sie den Händler oder einen erfahrenen Radio- und Fernsehtechniker zu Rate.

INFORMATIONEN FÜR NUTZER: Dieses Gerät entspricht den Bestimmungen der FCC (Federal Communication Commission), vorausgesetzt, dass die folgenden Bedingungen erfüllt werden: Einige Leitung müssen mit dem Steckersatz verwendet werden. Verwenden Sie für den Anschluss die Zubehörleitung oder eine spezifizierte Leitung. Schließen Sie bei Leitung, die nur an einem Ende einen Stecker haben, das Ende mit dem Stecker an den Projektor an.

VORSICHT: Änderungen oder Modifikationen, die von den für die Einhaltung Verantwortlichen nicht ausdrücklich zugelassen wurden, könnten die Befugnis des Nutzers zum Betrieb des Geräts aufheben.

Richtlinien und Vorschriften (Fortsetzung)

Entsorgung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten

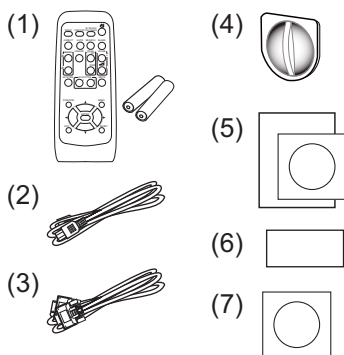


Das Symbol ist in Übereinstimmung mit der Richtlinie 2002/96/EG über Elektro- und Elektronik- Altgeräte (Elektro- und Elektronik - Altgeräte Richtlinie). Das Symbol weist darauf hin, dass das Gerät einschließlich ge- und verbrauchten Batterien bzw Akkus nicht in den Hausmüll gegeben werden darf, sondern den hierfür bestimmten getrennten Sammelsystemen zugeführt werden muss. Falls die mit diesem Gerät mitgelieferten Batterien oder Akkus mit dem chemischem Symbol Hg, Cd oder Pb markiert sind, bedeutet dies, dass sie einen Schwermetallanteil von über 0,0005% Quecksilber, 0,002% Kadmium enthalten oder 0,004% Blei enthalten.

Lieferumfang

Ihr Projektor sollte mit den unten gezeigten Teilen geliefert worden sein. Prüfen Sie, ob alle Artikel enthalten sind. Falls Artikel fehlen, wenden Sie sich bitte sofort an Ihren Fachhändler.

- (1) Fernbedienung mit zwei R6-Batterien (AA, Mignon)
- (2) Netzleitung
- (3) Computerleitung
- (4) Objektivdeckel
- (5) Bedienungsanleitung (Buch x 1, CD x 1)
- (6) Sicherheitsschild
- (7) Anwendungs-CD



HINWEIS • Bewahren Sie das Originalverpackungsmaterial für späteren Transport auf. Beim Transport des Projektors verwenden Sie immer das originale Verpackungsmaterial. Seien Sie besonders beim Objektiv vorsichtig.

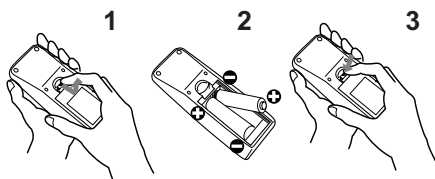
- Vom Projektor kann ein Klappergeräusch zu hören sein, wenn er geneigt, bewegt oder geschüttelt wird. Das Geräusch wird durch die sich bewegende Luftstrom-Regelklappe im Projektor erzeugt. Dies sollte nicht als Störung oder Fehlfunktion ausgelegt werden.

Vorbereitungen

Batterien in die Fernbedienung einsetzen

Bitte legen Sie vor der Verwendung der Fernbedienung Batterien ein. Wenn eine Fehlfunktion an der Fernbedienung auftritt, müssen die Batterien ersetzt werden. Wenn Sie die Fernbedienung längere Zeit nicht verwenden wollen, nehmen Sie die Batterien aus der Fernbedienung und lagern Sie sie an einem sicheren Ort.

1. Drücken Sie gegen den Haken am Batteriedeckel und entfernen Sie ihn.
2. Legen Sie die beiden AA-Batterien (**HITACHI MAXELL, Teilenummer LR6 oder R6P**) entsprechend ihrer Plus- und Minuspole wie angezeigt in die Fernbedienung ein.
3. Schieben Sie den Batteriefachdeckel in Pfeilrichtung zurück, bis er wieder einrastet.



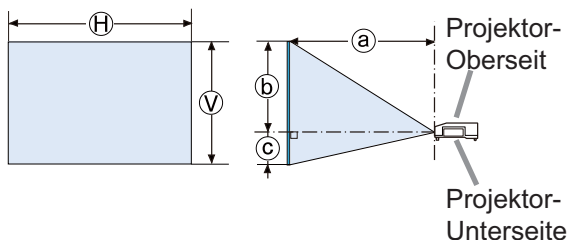
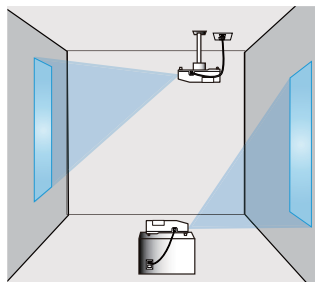
DEUTSCH

⚠ WARNUNG ► Gehen Sie stets vorsichtig mit den Batterien um und verwenden Sie sie sachgemäß. Falsche Verwendung kann zu Batterieexplosion, Rissen oder Lecks führen, was zu Brand, Verletzungen und/oder Verschmutzung der Umwelt führen kann.

- Ersetzen Sie beim Auswechseln der Batterien beide durch frische Batterien desselben Typs. Legen Sie niemals eine neue und eine gebrauchte Batterie ein.
- Verwenden Sie nur die vorgeschriebenen Batterien. Verwenden Sie Batterien unterschiedlicher Sorten nicht gleichzeitig. Verwenden Sie nicht gleichzeitig neue und gebrauchte Batterien.
- Beim Einlegen sicherstellen, dass die Plus- und Minusklemmen der Batterie richtig ausgerichtet sind.
- Halten Sie die Batterie außer Reichweite von Kindern und Haustieren.
- Batterien dürfen nicht aufgeladen, kurzgeschlossen, gelötet oder geöffnet werden.
- Batterien nicht in Feuer oder Wasser werfen. Batterien an dunkler, kühler und trockener Stelle aufbewahren.
- Falls die Batterie leak wird, die Batterieflüssigkeit sofort abwischen und die Batterie ersetzen. Falls Batterieflüssigkeit auf Haut oder Kleidung gerät, sofort mit Wasser abspülen.
- Entsorgen Sie die Batterie gemäß den örtlichen Gesetzen.

Anordnung

Siehe Tabellen **T-1** und **T-2** am Ende dieser Bedienungsanleitung sowie die folgenden Angaben, um Bildschirmgröße und Projektionsabstand zu bestimmen.



$H \times V$: Projektionsflächengröße

a : Projektionsabstand (vom Ende des Projektors)

b, c : Projektionsflächenhöhe

⚠️ WARNUNG ► Installieren Sie den Projektor an einem Standort, an dem Sie einfachen Zugang zu einer Steckdose haben.

► Setzen Sie den Projektor nur in stabilen Umgebungen ein. Stellen Sie den Projektor in einer stabilen, waagerechten Position auf.

• Benutzen Sie ausschließlich das vom Hersteller spezifizierte Montagezubehör. Lesen Sie die mit den Befestigungsteilen gelieferte Anleitung und bewahren Sie sie gut auf.

• Für Spezialinstallationen, wie z. B. die Anbringung an der Decke, lassen Sie sich bitte zuvor von Ihrem Händler beraten. Gegebenenfalls benötigen Sie spezielles Montagezubehör und Service.

► Installieren Sie den Projektor nicht in der Nähe von thermisch leitenden oder entflammaren Gegenständen.

► Stellen Sie den Projektor nicht an Orten auf, an denen Öle wie z.B. Speise- oder Maschinenöl verwendet werden.

► Stellen Sie den Projektor nicht an einem Ort auf, wo er nass werden kann.

⚠️ VORSICHT ► Stellen Sie den Projektor an einem kühlen Ort auf und achten Sie auf ausreichende Lüftung.

• Lassen Sie einen Abstand von 30 cm oder mehr von den Seiten des Projektors zu anderen Gegenständen wie Wänden.

• Die Lüftungsöffnungen des Projektors dürfen nicht verstopft, blockiert oder anderweitig verdeckt werden.

• Stellen Sie den Projektor nicht an Standorte, die einem Magnetfeld ausgesetzt sind. Dies könnte zu Fehlfunktionen der Kühlventilatoren im Inneren des Projektors führen.

► Rauchige, feuchte oder staubige Orte bei der Aufstellung des Projektors vermeiden.

• Stellen Sie den Projektor nicht in die Nähe von Luftbefeuchtern. Das gilt insbesondere für Ultraschallluftbefeuchter, die im Leitungswasser enthaltenes Chlor und Mineralien atomisieren. Diese könnten sich im Projektor absetzen und zur Verschlechterung der Bildqualität oder anderen Problemen führen.

ZUR BEACHTUNG • Der Projektor muss so positioniert werden, dass nicht Licht direkt auf den Fernbedienungssensor des Projektors fällt.

• Stellen Sie das Produkt nicht in einem Ort auf, wo es den Rundfunkempfang stören kann.

Anschließen der Geräte

Vergewissern Sie sich vor dem Anschluss des Projektors an ein Gerät in der Bedienungsanleitung des Geräts, ob dieses für den Anschluss an den Projektor geeignet ist und legen Sie das dem Gerätesignal entsprechende erforderliche Zubehör wie Kabel bereit. Sollte das für den Abschluss benötigte Zubehör nicht zum Lieferumfang des Projektors gehören oder beschädigt worden sein, wenden Sie sich an Ihren Fachhändler.

Vergewissern Sie sich zunächst, dass der Projektor und das andere Gerät ausgeschaltet sind, und stellen Sie dann die Verbindung den folgenden Anweisungen gemäß her. Siehe Abbildungen **F-1** bis **F-4** am Ende dieser Bedienungsanleitung.

Einzelheiten finden Sie in der **Bedienungsanleitung - Benutzerhandbuch**. Lesen Sie sich unbedingt die **Bedienungsanleitung - Netzwerkbetrieb** durch, bevor Sie den Projektor an ein Netzwerksystem anschließen.

⚠️WARNUNG ► Verwenden Sie ausschließlich das vorgesehene Zubehör. Anderenfalls kann es zu einem Feuer oder der Beschädigung des Geräts bzw. des Projektors kommen.

- Verwenden Sie nur die angegebene Zubehör oder vom Hersteller des Projektors empfohlen. Es können für den Anschluss auch bestimmte Vorschriften gelten.
- Projektor und Zubehör dürfen nicht auseinander gebaut oder modifiziert werden.
- Verwenden Sie niemals beschädigtes Zubehör. Achten Sie darauf, das Zubehör nicht zu beschädigen. Route die Leitungen so, dass niemand auf sie tritt und sie nicht irgendwo eingeklemmt werden.

⚠️VORSICHT ► Bei einer Leitungen, die nur an einem Ende einen Ferritkern hat, schließen Sie das Ende mit dem Kern an den Projektor an. Dies kann nach den EMB-Vorschriften erforderlich sein.

► Holen Sie unbedingt die Zustimmung des Netzwerkadministrators ein, bevor Sie den Projektor an ein Netzwerk anschließen.

► Schließen Sie den **LAN**-Anschluss nicht an ein Netzwerk mit zu hoher Spannung an.

► Verwenden Sie unbedingt die Funktion **USB ENTFERNEN** auf dem Miniaturbildschirm zur Sicherung Ihrer Daten, bevor Sie das USB Speichermedium aus dem Projektoranschluss entfernen.

HINWEIS • Schalten Sie den Projektor nicht ein oder aus, während er mit einem in Betrieb befindlichen Gerät verbunden ist, es sei denn, dies entspricht einer Anweisung in der Bedienungsanleitung des Geräts.

• Die Funktion einiger Eingangsanschlüsse kann entsprechend Ihrer Benutzeranforderungen eingestellt werden. Einzelheiten finden Sie in der

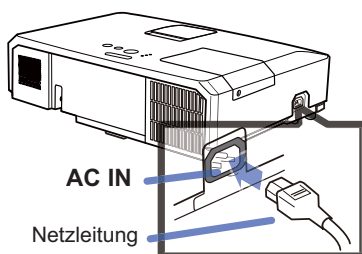
Bedienungsanleitung - Benutzerhandbuch.

- Achten Sie darauf, einen Stecker nicht versehentlich mit dem falschen Anschluss zu verbinden.
- Wenn ein übergroßes USB-Speichermedium beim Anschluss den **LAN**-Anschluss blockieren würde, schließen Sie das USB-Speichermedium über ein USB-Verlängerungskabel an.
- Falls laute Rückkopplungen über den Lautsprecher hörbar werden, stellen Sie das Mikrofon weiter entfernt vom Lautsprecher auf.
- Dieser Projektor bietet keine im Mikrofonanschluss integrierte Stromversorgung.

Stromversorgung anschließen

1. Schließen Sie die Netzleitung an den **AC IN** (Netzanschluss) des Projektors an.
2. Stecken Sie den Stecker der Netzleitung in die Steckdose. Nachdem die Stromversorgung einige Sekunden lang anliegt, leuchtet die **POWER**-Anzeige konstant orangefarben auf.

Bitte denken Sie daran, dass bei aktivierter DIREKTSTROM AN-Funktion, der Anschluss der Stromversorgung zum Einschalten des Projektors führt.



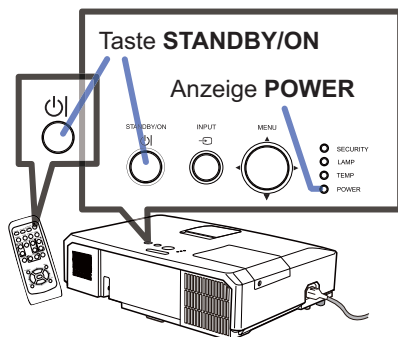
⚠ WARNUNG ► Seien Sie besonders vorsichtig, wenn Sie die Netzleitung anschließen. Ist die Stromversorgung nicht korrekt angeschlossen, so besteht Brand- und/oder Stromschlaggefahr.

- Verwenden Sie lediglich die im Lieferumfang des Projektors enthaltene Netzleitung. Nehmen Sie im Fall einer Beschädigung Kontakt mit Ihrem Händler auf.
- Schließen Sie die Netzleitung nur an eine Steckdose an, für deren Spannung es geeignet ist. Die Steckdose sollte sich in der Nähe des Projektors befinden und leicht zugänglich sein. Die Netzleitung zur vollständigen Trennung von der Stromversorgung abziehen.
- Modifizieren Sie nie die Netzleitung.

Einschalten des Geräts

1. Prüfen Sie, ob die Netzleitung ordnungsgemäß und fest im Projektor und in der Steckdose eingesteckt ist.
2. Achten Sie darauf, dass die **POWER**-Anzeige konstant orange leuchtet. Entfernen Sie dann die Objektivklappe.
3. Drücken Sie die **STANDBY/ON**-Taste am Projektor oder der Fernbedienung.

Die Projektionslampe leuchtet und die **POWER**-Anzeige blinkt grün. Ist der Projektor betriebsbereit, hört die Anzeige auf zu blinken und leuchtet konstant grün.



⚠ WARNUNG ► Ein starkes Licht wird abgegeben, wenn der Projektor eingeschaltet ist. Blicken Sie nicht in das Objektiv des Projektors oder durch die Öffnungen des Projektors in das Gerät.

HINWEIS • Schalten Sie den Projektor immer ein, bevor Sie die angeschlossenen Geräte einschalten.

- Der Projektor hat eine DIREKTSTROM AN-Funktion, die den Projektor automatisch einschalten kann. Weitere Informationen siehe **Bedienungsanleitung - Benutzerhandbuch**.

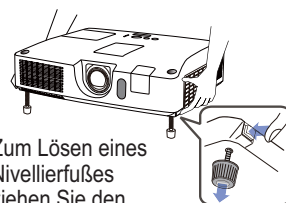
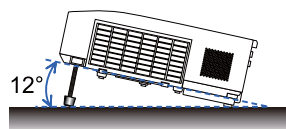
Ausrichten des Projektors über die einstellfüße

Wenn der Aufstellungsort des Projektors leicht nach rechts/links geneigt ist, verwenden Sie die Nivellierfüße zur horizontalen Ausrichtung des Projektors.

Mit den Nivellierfüßen kann der Projektor auch geneigt werden, um in einem geeigneten Winkel auf die Projektionsfläche zu projizieren, wobei die Vorderseite des Projektors innerhalb von 12 Grad gehoben werden kann.

Dieser Projektor hat 2 Nivellierfüße und 2 Nivelliertasten. Ein Nivellierfuß ist einstellbar, während der Nivellierknopf an der gleichen Seite hochgedrückt wird.

1. Halten Sie den Projektor, drücken Sie die Nivelliertasten, um die Nivellierfüße zu lösen.
2. Positionieren Sie die Vorderseite des Projektors in der gewünschten Höhe.
3. Lassen Sie die Nivelliertasten los, um die Nivellierfüße zu sperren.
4. Nachdem bestätigt ist, dass die Nivellierfüße gesperst sind, setzen Sie den Projektor sanft ab.
5. Wenn erforderlich, können die Nivellierfüße manuell gedreht werden, um Feineinstellung vorzunehmen. Halten Sie den Projektor beim Drehen der Füße.



Zum Lösen eines Nivellierfußes ziehen Sie den Nivelliertasten an der gleichen Seite hoch.



Zur Feineinstellung drehen Sie den Fuß.

DEUTSCH

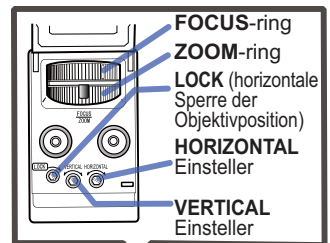
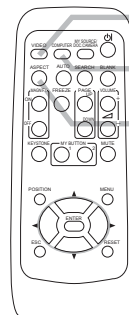
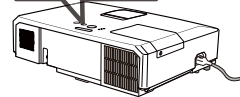
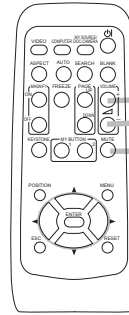
⚠ VORSICHT ► Bedienen Sie nicht die Nivellierknöpfe, ohne den Projektor zu halten; er kann herunterfallen.

► Neigen Sie die Projektorvorderseite nur mit den Nivellierfüßen und höchstens um 12 Grad. Durch eine unzulässig große Neigung des Projektors kann Fehlfunktion oder Verkürzung der Lebensdauer von Verbrauchsteilen oder des Projektors selber verursacht werden.

Anzeige des Bildes

1. Aktivieren Sie Ihre Signalquelle. Schalten Sie die Signalquelle ein, und lassen Sie sie Signale zum Projektor senden.
2. Verwenden Sie die **VOLUME+/VOLUME-**-Taste zur Einstellung der Lautstärke. Den Projektor stummzuschalten, drücken Sie die **MUTE**-Taste an der Fernbedienung.
3. Ein Eingangssignal wählen Drücken Sie die **INPUT**-Taste am Projektor. Bei jedem Drücken der Taste schaltet der Projektor seinen Eingangsanschluss um wie folgt. Sie können auch die Fernbedienung zur Wahl eines Eingangssignals verwenden. Drücken Sie die **VIDEO**-Taste zum Wählen eines Eingangssignals vom **HDMI**, **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)**, **S-VIDEO**- oder **VIDEO**-Anschluss, oder die **COMPUTER**-Taste zum Wählen eines Eingangssignals von **COMPUTER IN1**, **COMPUTER IN2**, **LAN**, **USB TYPE A** oder **USB TYPE B**-Anschluss.
4. Drücken Sie die **ASPECT**-Taste an der Fernbedienung. Bei jedem Drücken der Taste schaltet der Projektor zwischen den Modi für das Seitenverhältnis um.
5. Verwenden Sie den **ZOOM**-ring zur Einstellung der Projektionsflächengröße.
6. Verwenden Sie den **FOCUS**-ring zum Scharfstellen des Bildes.
7. Drehen Sie den **VERTICAL** Einsteller vollständig entgegen dem Uhrzeigersinn. Drehen Sie ihn anschließend im Uhrzeigersinn und passen Sie die vertikale Position des Objektivs nach oben hin an.
8. Drehen Sie die Sperre **LOCK** entgegen dem Uhrzeigersinn, um den **HORIZONTAL** Einsteller zu lösen.
9. Drehen Sie den **HORIZONTAL** Einsteller im Uhrzeigersinn oder entgegen dem Uhrzeigersinn, um die horizontale Position des Objektivs anzupassen.
10. Drehen Sie die Sperre **LOCK** im Uhrzeigersinn vollständig fest, um die horizontale Objektivposition zu fixieren.

(Fortsetzung nächste Seite)



Anzeige des Bildes (Fortsetzung)

⚠ **VORSICHT** ► Wenn Sie bei eingeschalteter Projektorlampe einen leeren Bildschirm haben wollen, wenden Sie eine der nachstehenden Methoden an.

- Verwenden Sie die mitgelieferte Objektivabdeckung.
- Benutzen Sie die Funktion BLANK (ziehen Sie bitte im **Bedienungsanleitung - Benutzerhandbuch**).

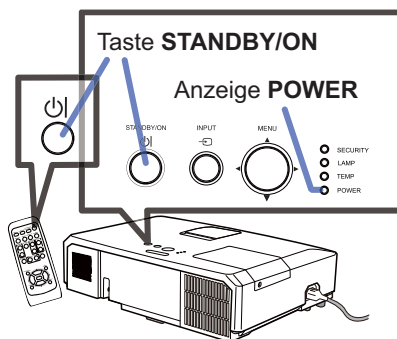
Durch jede andere Aktion kann der Projektor beschädigt werden.

HINWEIS • Die **ASPECT**-Taste arbeitet nicht, wenn kein geeignetes Signal anliegt.

- Einzelheiten zur Bildjustierung siehe **Bedienungsanleitung - Benutzerhandbuch**.

Ausschalten des Geräts

1. Drücken Sie die **STANDBY/ON**-Taste am Projektor oder der Fernbedienung. Die Meldung "Ausschalten?" wird ungefähr fünf Sekunden lang auf dem Bildschirm angezeigt.
2. Drücken Sie die **STANDBY/ON**-Taste erneut, während die Meldung erscheint. Die Lampe des Projektors geht aus und die Anzeige **POWER** blinkt orange. Ist die Lampe abgekühlt, hört die **POWER**-Anzeige auf zu blinken und leuchtet konstant orange.
3. Bringen Sie die Objektivkappe an, nachdem die **POWER**-Anzeige durchgehend orangefarben leuchtet.



Nach dem Ausschalten des Projektors warten Sie mindestens 10 Minuten vor dem erneuten Einschalten. Schalten Sie den Projektor zudem nicht kurz nach dem Einschalten wieder aus. Anderenfalls kann es zu einer Fehlfunktion der Lampe oder einer Verkürzung der Lebensdauer einiger Komponenten einschließlich der Lampe kommen.

⚠ **WARNUNG** ► Berühren Sie nicht während des Betriebs oder kurz danach die Umgebung von Lampenabdeckung und Abluftöffnungen; diese Bereiche sind sehr heiß.

► Die Netzleitung muss für vollständige Trennung abgezogen werden. Die Netzsteckdose soll nahe am Projektor und leicht zugänglich sein.

HINWEIS • Schalten Sie bitte den Projektor erst aus nachdem die angeschlossenen Geräte ausgeschaltet sind.

- Der Projektor hat eine AUTO AUS-Funktion, die den Projektor automatisch ausschalten kann. Weitere Informationen siehe **Bedienungsanleitung - Benutzerhandbuch**.

Austausch der Lampe

Eine Lampe hat eine begrenzte Produktlebensdauer. Bei Verwendung der Lampe über längere Zeit besteht die Gefahr, dass die Bilder dunkler werden oder der Farbton schlecht wird. Beachten Sie, dass jede Lampe eine andere Lebensdauer hat, und manche Lampen bereits kurz nach der Inbetriebnahme bersten oder durchbrennen können. Bereitstellung einer neuen Lampe und früher Austausch werden empfohlen. Zum Bereitstellen einer neuen Lampe wenden Sie sich an Ihren Fachhändler und geben Sie die Lampentypennummer an.

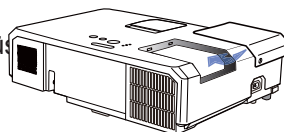
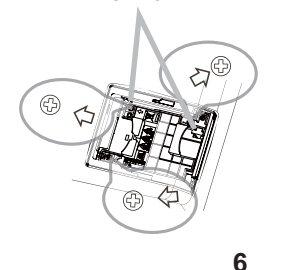
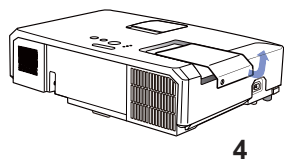
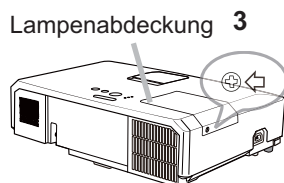
Typennummer : DT01171

1. Schalten Sie den Projektor aus, und ziehen Sie den Netzstecker ab. Lassen Sie die Lampe mindestens 45 Minuten lang abkühlen.
2. Stellen Sie eine neue Lampe bereit. Wenn der Projektor an der Decke angebracht ist oder wenn die Lampe beschädigt ist, wenden Sie sich zum Austausch der Lampe an Ihren Fachhändler.

Wenn Sie die Lampe selber austauschen, verfahren Sie wie folgt.

3. Lösen Sie die Lampenabdeckungsschraube (durch Pfeil markiert) und schieben und heben Sie die Lampenabdeckung zum Abnehmen.
4. Lösen Sie die 3 Schrauben (mit Pfeil markiert) der Lampe, und heben die Lampe langsam mit den Griffen heraus. Die anderen Schrauben dürfen unter keinen Umständen gelöst werden.
5. Setzen Sie die neue Lampe ein, und ziehen Sie die 3 im vorherigen Vorgang gelösten Schrauben erneut fest an.
6. Während Sie die gegenseitig eingreifenden Teile der Lampenabdeckung und des Projektors zusammensetzen, schieben Sie die Lampenabdeckung zurück in ihre Position. Dann ziehen Sie die Schraube der Lampenabdeckung sicher fest.
7. Schalten Sie den Projektor ein, und setzen Sie die Lampenzeit mit der Funktion LAMPENZEIT im Menü OPT. zurück. Einzelheiten siehe Seite.

- (1) Drücken Sie die **MENU**-Taste zur Anzeige eines Menüs.
- (2) Weisen Sie auf FORTGESCHRITT im Menü mit der Taste ▼/▲, und drücken Sie dann die Taste ►.
- (3) Weisen Sie auf OPT. in der linken Spalte im Menü mit der Taste ▼/▲, und drücken Sie dann die Taste ►.
- (4) Weisen Sie auf LAMPENZEIT mit der Taste ▼/▲, und drücken Sie dann die Taste ►. Ein Dialog erscheint.
- (5) Drücken Sie die Taste ►, um "OK" im Dialog zu wählen. Dadurch wird Rücksetzung der Lampenzeit ausgeführt.



⚠ VORSICHT ► Berühren Sie nicht beim Herausnehmen der Lampe Innenteile des Projektors.

HINWEIS • Setzen Sie die Lampenzeit nur zurück, wenn Sie die Lampe ausgetauscht haben, um eine richtige Anzeige zur Lampe zu erhalten.



HOCHSPANNUNG



HOHE TEMPERATUR



HOCHDRUCK

⚠️ WARNUNG ► Der Projektor ist mit einer Quecksilberdampf-Hochdrucklampe aus Glas ausgestattet. Die Lampe kann mit einem lauten Knall platzen oder ausbrennen, wenn sie Erschütterungen ausgesetzt, verkratzt oder angefasst wird, wenn sie noch heiß ist. Außerdem kann dies geschehen, wenn sie abgenutzt ist. Beachten Sie, dass die Lampen eine ganz unterschiedliche Lebensdauer haben. Es kann vorkommen, dass einige von ihnen ausbrennen, wenn sie gerade ausgetauscht wurden. Außerdem, wenn die Lampe platzt, können Glassplitter in das Lampengehäuse fallen und quecksilberhaltige Dämpfe sowie Staub mit feinen Glaspartikeln aus den Lüftungsöffnungen des Projektors entweichen.

► **Zur Entsorgung der Lampe:** Dieses Produkt enthält eine Quecksilberlampe; nicht in den Haushaltsabfall werfen. Stets unter Beachtung aller geltenden Vorschriften als Sondermüll entsorgen.

- Zum Recycling der Lampe siehe www.lamprecycle.org (in den USA).
 - Zur Entsorgung des Produkts wenden Sie sich an die zuständige örtliche Behörde oder www.eiae.org (in den USA) oder www.epsc.ca (in Kanada).
- Für weitere Informationen wenden Sie sich an Ihren Fachhändler.



Ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose

- Wenn die Lampe zerbricht (Sie hören es an dem lauten Knall), ziehen Sie die Netzleitung und lassen Sie sie durch den Fachhandel austauschen. Beachten Sie, dass Glassplitter das Projektorinnere beschädigen oder Verletzungen verursachen können; versuchen Sie also nicht, den Projektor zu reinigen und die Lampe selbst auszutauschen.
- Wenn die Lampe zerbrechen sollte (Sie hören es an dem lauten Knall), lüften Sie den Raum ausgiebig und achten Sie darauf, dass Sie die Dämpfe oder feine Partikel, die aus den Lüftungsöffnungen des Projektors entweichen, nicht einatmen und dass sie nicht in Augen oder Mund gelangen.
- Vor dem Ersetzen der Lampe schalten Sie den Projektor aus, ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose und warten dann mindestens 45 Minuten, damit sich die Lampe ausreichend abkühlt. Andernfalls kann es zu Verbrennungen kommen oder die Lampe kann beim Anfassen zerbrechen.



- Niemals andere als die gekennzeichneten (mit Pfeil markierten) Schrauben lösen.
- Öffnen Sie bei von oben aufgehängter Montage des Projektors nie das Lampengehäuse. Das ist gefährlich, da Glassplitter herausfallen können, wenn die Lampe geplatzt ist. Außerdem ist es gefährlich, auf Leitern zu arbeiten. Lassen Sie die Lampe immer durch Ihren Fachhändler austauschen, selbst dann, wenn sie nicht zerbrochen ist.
- Benutzen Sie den Projektor nie, wenn das Lampengehäuse entfernt ist. Beim Austauschen der Lampe sicherstellen, dass die Schrauben fest eingeschraubt sind. Lose Schrauben können zu Schäden oder zu Verletzungen führen.



- Nur die Lampe des vorgeschriebenen Typs verwenden. Der Gebrauch einer Lampe, die nicht den Spezifikationen für dieses Modell entspricht, kann zu Bränden, schweren Schäden oder einer verkürzten Lebensdauer des Gerätes führen.
- Ist eine Lampe kurz nachdem sie ausgetauscht wurde wieder defekt, kann dies an elektrischen Problemen liegen, die nicht direkt mit der Lampe zu tun haben. Setzen Sie sich in diesem Fall mit Ihrem Händler in Verbindung.
- Vorsicht ist geboten: Durch Berührung oder Zerkratzen kann die Birne bei der Verwendung bersten.
- Bei Verwendung der Lampe über längere Zeit besteht die Gefahr, dass sie dunkel wird, nicht leuchtet oder birst. Ersetzen Sie die Lampe so bald wie möglich, wenn die Bilder zu dunkel sind oder der Farbton schlecht ist. Verwenden Sie keine alten (gebrauchten) Lampen, denn diese können leicht bersten.

Reinigung und Austausch des Luftfilters

Bitte prüfen und reinigen Sie den Luftfilter regelmäßig. Wenn die Anzeigen oder eine Meldung zum Reinigen des Luftfilters auffordern, muss diese so bald wie möglich befolgt werden.

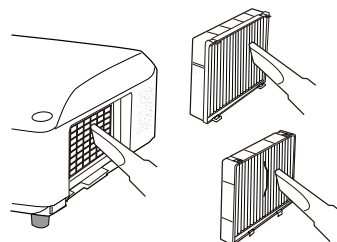
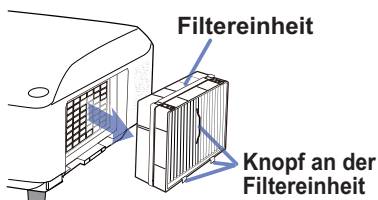
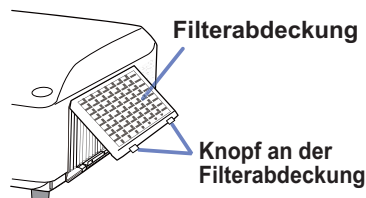
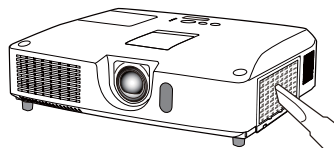
Der Luftfilter dieses Projektors besteht aus einer Filterabdeckung und einer Filtereinheit mit zwei Filtertypen. Ist einer der Filter oder sind beide Filter beschädigt bzw. stark verschmutzt, tauschen Sie die Filtereinheit aus.

Besorgen Sie sich bei Ihrem Händler bei Bedarf eine neue Filtereinheit mit der folgenden Typenbezeichnung.

Typennummer : MU06641 (Filtereinheit)

Im Lieferumfang für die angegebene Filtereinheit ist eine Ersatzlampe für diesen Projektor enthalten. Tauschen Sie sowohl Filtereinheit als auch Lampe aus.

1. Schalten Sie den Projektor ab und ziehen Sie das Netzleitung. Lassen Sie den Projektor ausreichend abkühlen.
2. Verwenden Sie einen Staubsauger zum Reinigen der Filterabdeckung und des umgebenden Bereichs.
3. Fassen Sie die Knöpfe der Filterabdeckung und ziehen Sie sie zum Abnehmen nach oben.
4. Drücken Sie die unten angebrachten Knöpfe leicht nach oben, um das Unterteil der Filtereinheit zu entriegeln. Schieben Sie den mittleren Knopf so weit, dass Sie die Filtereinheit abnehmen können.
5. Verwenden Sie einen Staubsauger an der Luftfilter-Lüftungsöffnung des Projektors und der Außenseite der Filtereinheit.
6. Die Filtereinheit besteht aus zwei Teilen. Drücken Sie rund um die ineinander greifenden Teile nach unten und trennen Sie dann die beiden Teile voneinander.
7. Verwenden Sie einen Staubsauger zum Reinigen des Inneren jedes Teils der Filtereinheit. Ersetzen Sie die Filter, wenn diese beschädigt oder stark verschmutzt sind.
8. Fügen Sie die beiden Teile wieder zusammen, um die Filtereinheit wieder zusammen zu bauen.
9. Setzen Sie die Filtereinheit wieder in den Projektor.



(Fortsetzung nächste Seite)

Reinigung und Austausch des Luftfilters (Fortsetzung)

10. Bringen Sie die Filterabdeckung wieder an.

11. Schalten Sie den Projektor ein, und setzen Sie die Filterzeit mit der Funktion FILTER-TIMER im EINF.MENÜ zurück.

- (1) Drücken Sie die Taste **MENU** zur Anzeige eines Menüs.
- (2) Weisen Sie auf FILTER-TIMER mit der Taste ▲/▼, und drücken Sie dann die Taste ► (oder **ENTER / RESET**). Ein Dialog erscheint.
- (3) Drücken Sie die Taste ►, um „OK“ im Dialog zu wählen. Dadurch wird Rücksetzung der Filter-Zeit ausgeführt.

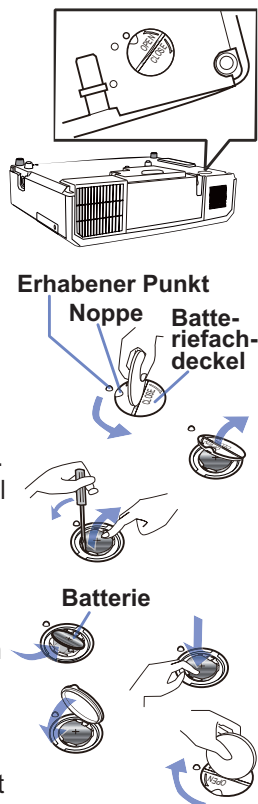
⚠WARNUNG ► Vor der Wartung des Luftfilters stellen Sie sicher, dass die Netzleitung nicht eingesteckt ist, und lassen Sie den Projektor ausreichend abkühlen.
► Nur den Luftfilter des vorgeschriebenen Typs verwenden. Der Projektor darf ohne Luftfilter und Filterabdeckung nicht verwendet werden. Dies kann zu Bränden oder Fehlfunktionen am Projektor führen.
► Reinigen Sie den Luftfilter regelmäßig. Wenn der Luftfilter durch Staub o.ä. verstopft wird, steigt die Innentemperatur an, was zu Bränden, Durchbrennen oder Fehlfunktionen am Projektor führen kann.

HINWEIS • Setzen Sie die Filter-Zeit nur zurück, wenn Sie den Luftfilter gereinigt oder ausgetauscht haben, um eine richtige Anzeige zum Luftfilter zu erhalten.
• Der Projektor kann eine Meldung wie „LUFTEINLAß UBERPR.“ anzeigen oder ausschalten, um internen Hitzestau zu vermeiden.

Austausch der internen Uhr batterie

Dieser Projektor hat eine interne Uhr, die eine Batterie verwendet. Wenn die Uhr nicht richtig funktioniert, wechseln Sie zunächst die Batterie. **HITACHI MAXELL**, Teil Nummer **CR2032** oder **CR2032H**.

1. Schalten Sie den Projektor aus, und ziehen Sie den Netzstecker ab. Lassen Sie den Projektor ausreichend abkühlen.
2. Stellen Sie sicher, dass der Projektor richtig abgekühlt ist, und drehen Sie den Projektor langsam um, so dass die Unterseite nach oben weist.
3. Neben dem Batteriefachdeckel auf der Unterseite des Projektors befindet sich ein erhabener Punkt. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel, indem Sie mithilfe einer Münze oder ähnlichem in die mit **OPEN** angegebene Richtung drehen, um eines der Schlitzenden am Punkt auf dem Gehäuse auszurichten. Heben Sie den Batteriefachdeckel an, um ihn dann ganz abzunehmen.
4. Brechen Sie die Batterie mit einem Flach-Schraubenschlüssel oder ähnlichem Gerät heraus. Schieben Sie während diesem Aufbrechen einen Finger vorsichtig in die Batterie, da diese ansonsten aus der Halterung herauspringen könnte.
5. Setzen Sie eine neue Batterie des angegebenen Typs ein. Schieben Sie die Batterie mit der Plus-Seite nach oben unter die Klemme der Federbefestigung. Drücken Sie die Batterie in das Fach, bis sie einrastet.
6. Setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder auf und drehen Sie mithilfe einer Münze oder ähnlichem in die mit **CLOSE** angegebene Richtung, bis der Punkt auf dem Gehäuse und die Noppe des Batteriefachdeckels an einander ausgerichtet sind.



HINWEIS • Das Entfernen der Batterie initialisiert die innere Uhr. Für das Stellen der Uhr beachten Sie den **Bedienungsanleitung - Netzwerkbetrieb**.

⚠ WARNUNG ► Behandeln Sie Batterien sorgfältig, da Batterien Explosionen, Brüche oder Lecks verursachen können, die zu Feuer, Verletzungen und Umweltverschmutzung führen können.

- Verwenden Sie nur die spezifizierte Batterie und nur, wenn sie neu ist.
- Verwenden Sie keine beschädigte Batterie (Riss, Kerbe, Rost oder Leck).
- Ersetzen Sie die verbrauchte Batterie durch eine neue.
- Weist eine Batterie ein Leck auf, reinigen Sie die Stelle gut mit einem Reinigungstuch. Hat sich das Leck auf Ihren Körper übertragen, so waschen Sie die Stelle gut mit Wasser aus. Weist eine Batterie im Batteriehalter ein Leck auf, reinigen Sie ihn und ersetzen die Batterien.
- Beim Einlegen sicherstellen, dass die Plus- und Minusklemmen der Batterie richtig ausgerichtet sind.
- Arbeiten Sie nicht an einer Batterie; laden Sie sie nicht auf oder löten Sie sie nicht.
- Batterien an dunkler, kühler und trockener Stelle aufbewahren. Setzen Sie eine Batterie nie dem Feuer oder Wasser aus.
- Halten Sie die Batterie außer Reichweite von Kindern und Haustieren. Batterien dürfen nicht verschluckt werden. Falls die Batterie verschluckt wird, wenden Sie sich zwecks einer Notbehandlung sofort an einen Arzt.
- Entsorgen Sie die Batterie gemäß den örtlichen Gesetzen.

Verwendung der CD-Anleitung

Die anderen Anleitungen für dieses Produkt befinden sich auf der mitgelieferten CD-ROM mit dem Titel "Bedienungsanleitung (detailliert)". Vor der Verwendung der CD-ROM lesen Sie bitte Folgendes sorgfältig durch, um richtige Verwendung sicherzustellen.

■ Systemvoraussetzungen

Das Computersystem für diese CD muss folgende Voraussetzungen erfüllen:

Windows®:	Betriebssystem: Microsoft® Windows® 98, Windows® 98SE, Windows NT®4.0, Windows® Me, Windows® 2000/Windows® XP oder neuer CPU: Pentium® processor 133MHz / Speicher: 32MB oder mehr
Macintosh®:	Betriebssystem: Mac OS® 10.2 oder neuer CPU: PowerPC®/ Speicher: 32MB oder mehr
CD-ROM-Laufwerk:	4-fach CD-ROM-Laufwerk
Anzeige:	256 Farben/ Auflösung 640 x 480 Bildpunkte
Software:	Microsoft® Internet Explorer® 4.0 und Adobe® Acrobat® Reader® 4.0 oder neuer

■ Wie Sie die CD verwenden

1. Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk des Computers.

Windows® : Nach einer Weile startet Ihr Web-Browser automatisch. Das Startfenster erscheint.

Macintosh® : (1) Klicken Sie zweimal auf das Symbol „Projectors“ auf Ihrem Desktop.
(2) Klicken Sie auf „main.html“, wird der Web-Browser geladen und das Startfenster öffnet sich.

2. Wollen Sie das Handbuch lesen, klicken Sie zunächst auf die Modellbezeichnung Ihres Projektors und dann in der Liste auf die gewünschte Sprache. Die Bedienungsanleitung (detailliert) wird geöffnet.

⚠VORSICHT ► Verwenden Sie die CD nur in einem CD-Laufwerk eines Computers. Die CD-ROM ist ausschließlich für Computerverwendung ausgelegt. **LEGEN SIE DIE CD-ROM NIE IN EINEN NORMALEN CD-PLAYER!** Hierbei kann ein so lautes Geräusch entstehen, dass es die Lautsprecher zerstört oder Ihr Gehör schädigt.

• Verwahren Sie die CD nach Benutzung in ihrer Box auf. Lagern Sie die CD nie in direktem Sonnenlicht, bei hohen Temperaturen oder hoher Luftfeuchtigkeit.

HINWEIS • Die Informationen auf der CD können sich ohne vorherige Ankündigung ändern. Bitte sehen Sie auf unseren website nach, wo Sie die neueste Information über diesen Projektor erhalten können. (📖19)

• Es wird keinerlei Haftung für Probleme oder Schäden an Hard- und Software Ihres Computers übernommen, die durch die Nutzung der CD-ROM entstehen.
• Teile oder die gesamte CD dürfen ohne Genehmigung nicht kopiert, reproduziert oder veröffentlicht werden.

Technische Daten

Punkt	Einzelheiten
Produktbezeichnung	Flüssigkristallprojektor
Flüssigkristallfeld	CP-X4021N, CP-X5021N: 786.432 Bildpunkte (1024 horizontal x 768 vertikal) CP-WX4021N: 1.024.000 Bildpunkte (1280 horizontal x 800 vertikal)
Lampe	245 W UHP
Lautsprecher	16 W mono (8 W x 2)
Stromversorgung /Nennstrom	Wechselstrom 100-120 V: 4,0 A, Wechselstrom 220-240 V: 2,0 A
Stromverbrauch	Wechselstrom 100-120 V: 380 W, Wechselstrom 220-240 V: 360 W
Temperaturbereich	5°C bis 35 °C (Betrieb)
Abmessungen	401 (B) x 103 (H) x 318 (T) mm * Hervorstehende Teile sind nicht mit eingeschlossen. Siehe Abbildung F-5 am Ende dieser Bedienungsanleitung.
Gewicht (Masse)	ca. 4,6 kg
Anschlüsse	COMPUTER IN1 D-sub 15 pin mini jack x1 COMPUTER IN2 (H, V, G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr) BNC-Buchse x5 HDMI HDMI-Anschluss x1 MONOTOR OUT D-sub 15 pin mini jack x1 COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) RCA-Buchse x3 S-VIDEO Mini DIN 4-Pin-Buchse x1 VIDEO RCA-Buchse x1 AUDIO IN1 3,5 mm (Stereo) Mini-Klinkenbuchse x1 AUDIO IN2 3,5 mm (Stereo) Mini-Klinkenbuchse x1 AUDIO IN3 (R, L) RCA-Buchse x2 AUDIO OUT (R, L) RCA-Buchse x2 USB TYPE A USB Typ A Stecker x1 USB TYPE B USB Typ B Stecker x1 CONTROL D-Sub-9-poligen Stecker x1 LAN RJ45-Buchse x1 MIC 3,5 mm (mono) Mini-Klinkenbuchse x1 REMOTE CONTROL ... 3,5 mm (Stereo) Mini-Klinkenbuchse x1
Sonderzu behör	Lampe: DT01171 Filter-Set: MU06641 Montagezubehör: HAS-3010 (Halterung für Deckenmontage) HAS-2054L (Befestigungsadapter für niedrigere Decken) HAS-304H (Befestigungsadapter für höhere Decken) Laser Fernbedienung: RC-R008 * Für weitere Informationen lassen Sie sich bitte von Ihrem Fachhändler beraten.

Fehlersuche - Garantie und Kundendienst

Wenn anormale Zustände (wie Austreten von Rauch, merkwürdige Gerüche oder starke Geräusche) auftreten, beenden Sie den Betrieb sofort.

Wenn andernfalls ein Problem mit dem Projektor auftritt, gehen Sie zunächst die Punkte unter "Fehlersuche" im **Bedienungsanleitung - Benutzerhandbuch, Schnellstapel-Anleitung** und **Netzwerkbetrieb**, durch und führen Sie die vorgeschlagenen Prüfungen aus.

Lassen sich die Probleme so nicht beseitigen, nehmen Sie mit Ihrem Händler Kontakt auf. Hier erfahren Sie auch, ob es sich bei dem Schaden um einen Garantiefall handelt. Bitte sehen Sie auf der folgenden Website nach, wo Sie die neueste Information über diesen Projektor erhalten können.

Informationen und
Handbücher :

<http://www.hitachi-america.us/digitalmedia>

Produkt-
informatione :

<http://www.hitachidigitalmedia.com>

Handbücher
Download :

<http://www.hitachiserviceeu.com/support/guides/userguides.htm>

HINWEIS • Die Informationen in diesem Handbuch können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung für etwaige in diesem Handbuch enthaltene Fehler.
- Die Vervielfältigung, Übertragung oder Verwendung dieses Dokuments oder dessen Inhalts ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

Anerkennung von Warenzeichen

- Mac®, Macintosh® und Mac OS® sind eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Pentium® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corp.
- Adobe® und Acrobat®, Reader® sind eingetragene Warenzeichen von Adobe Systems Incorporated.
- Microsoft®, Internet Explorer®, Windows®, Windows NT® und Windows Vista® sind eingetragene Warenzeichen von Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
- PowerPC® ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines Corporation.
- HDMI, das HDMI-Logo und High-Definition Multimedia Interface sind in den USA und anderen Ländern Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von HDMI Licensing LLC.
- Blu-ray Disc ist ein Warenzeichen.

Alle anderen Warenzeichen befinden sich im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer.

Endbenutzerlizenzvereinbarung für die Projektorsoftware

- Die Projektorsoftware besteht aus einer Vielzahl unabhängiger Softwaremodule, und jedes dieser Softwaremodule unterliegt dem Urheberrecht von Hitachi und/oder dem Urheberrecht Dritter.
- Lesen Sie unbedingt das separate Dokument "Endbenutzerlizenzvereinbarung für die Projektorsoftware". (auf der CD)

Projector

CP-X4021N/CP-X5021N/ CP-WX4021N

User's Manual (detailed) Operating Guide – Technical

Example of computer signal

Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16" mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)

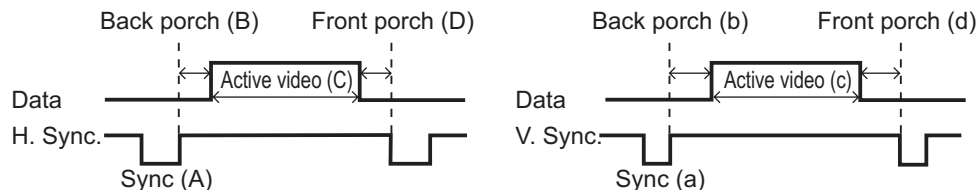
NOTE • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a PC.

- Some PCs may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
- Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
- Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200), the signal will be converted to the projector's panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
- Automatic adjustment may not function correctly with some input signals.
- The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.

Initial set signals

Initial set signals

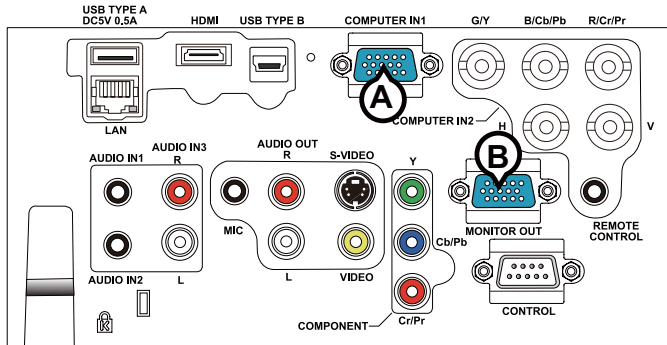
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some computer models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



Resolution (H x V)	Horizontal signal timing (μs)				Vertical signal timing (lines)				Signal mode
	(A)	(B)	(C)	(D)	(a)	(b)	(c)	(d)	
720 x 400	2.0	3.0	20.3	1.0	3	42	400	1	TEXT
640 x 480	3.8	1.9	25.4	0.6	2	33	480	10	VGA (60Hz)
640 x 480	1.3	4.1	20.3	0.8	3	28	480	9	VGA (72Hz)
640 x 480	2.0	3.8	20.3	0.5	3	16	480	1	VGA (75Hz)
640 x 480	1.6	2.2	17.8	1.6	3	25	480	1	VGA (85Hz)
800 x 600	2.0	3.6	22.2	0.7	2	22	600	1	SVGA (56Hz)
800 x 600	3.2	2.2	20.0	1.0	4	23	600	1	SVGA (60Hz)
800 x 600	2.4	1.3	16.0	1.1	6	23	600	37	SVGA (72Hz)
800 x 600	1.6	3.2	16.2	0.3	3	21	600	1	SVGA (75Hz)
800 x 600	1.1	2.7	14.2	0.6	3	27	600	1	SVGA (85Hz)
832 x 624	1.1	3.9	14.5	0.6	3	39	624	1	Mac 16" mode
1024 x 768	2.1	2.5	15.8	0.4	6	29	768	3	XGA (60Hz)
1024 x 768	1.8	1.9	13.7	0.3	6	29	768	3	XGA (70Hz)
1024 x 768	1.2	2.2	13.0	0.2	3	28	768	1	XGA (75Hz)
1024 x 768	1.0	2.2	10.8	0.5	3	36	768	1	XGA (85Hz)
1152 x 864	1.2	2.4	10.7	0.6	3	32	864	1	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	1.7	2.5	16.0	0.8	3	23	768	1	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	1.6	2.4	15.3	0.8	3	24	800	1	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	1.0	2.9	11.9	0.9	3	36	960	1	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	1.0	2.3	11.9	0.4	3	38	1024	1	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	1.1	1.8	9.5	0.1	3	38	1024	1	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	1.0	1.4	8.1	0.4	3	44	1024	1	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	1.2	2.0	11.4	0.7	3	33	1050	1	SXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	1.2	1.9	9.9	0.4	3	46	1200	1	UXGA (60Hz)

Connection to the ports

NOTICE ► Use the cables with straight plugs, not L-shaped ones, as the input ports of the projector are recessed.



ⒶCOMPUTER IN1, ⒷMONITOR OUT

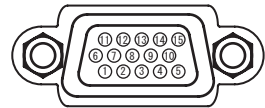
D-sub 15pin mini shrink jack

<Computer signal>

- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
- H/V. sync. signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. signal: TTL level

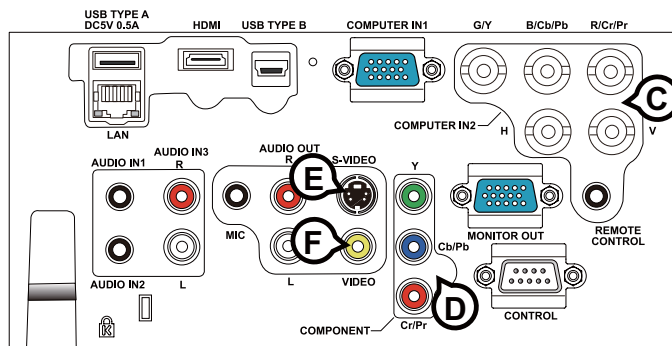
<Component video signal>

- Video signal:
 - Y, Analog, 1.0±0.1Vp-p with composite sync, 75Ω terminated
 - Cb/Pb, Analog, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminated
 - Cr/Pr, Analog, 0.7±0.1Vp-p 75Ω terminated
- System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 720p@50/60, 1080i@50/60



Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red, Cr/Pr	9	(No connection)
2	Video Green, Y	10	Ground
3	Video Blue, Cb/Pb	11	(No connection)
4	(No connection)	12	Ⓐ: SDA (DDC data), (No connection)
5	Ground		Ⓑ: (No connection)
6	Ground Red, Ground Cr/Pr	13	H. sync / Composite sync., (No connection)
7	Ground Green, Ground Y	14	V. sync., (No connection)
8	Ground Blue, Ground Cb/Pb	15	Ⓐ: SCL (DDC clock), (No connection)
			Ⓑ: (No connection)

Connection to the ports (continued)



ⒸCOMPUTER IN2 (G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr, H, V)

- BNC jack x 5
- Video : Analog 0.7Vp-p, 75Ω terminator
- H/V, sync. : TTL level (positive/negative)
- Composite sync. : TTL level

ⒹCOMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)

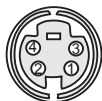
RCA jack x3

- System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60

Port	Signal
Y	Component video Y, 1.0±0.1Vp-p with composite sync, 75Ω terminator
Cb/Pb	Component video Cb/Pb, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator
Cr/Pr	Component video Cr/Pr, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator

ⒺS-VIDEO

Mini DIN 4pin jack



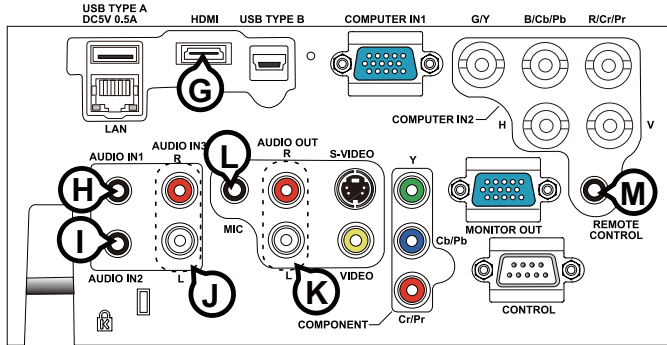
- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)

Pin	Signal
1	Color signal 0.286Vp-p (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300Vp-p (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0Vp-p, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

ⒻVIDEO

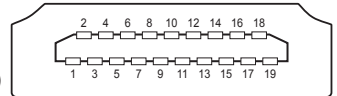
RCA jack

- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)
- 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator



ⓐHDMI

- Type :Digital audio/video connector
- Audio signal : Linear PCM (Sampling rate; 32/44.1/48 kHz)



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	T.M.D.S. Data2 +	8	T.M.D.S. Data0 Shield	15	SCL
2	T.M.D.S. Data2 Shield	9	T.M.D.S. Data0 -	16	SDA
3	T.M.D.S. Data2 -	10	T.M.D.S. Clock +	17	DDC/CEC Ground
4	T.M.D.S. Data1 +	11	T.M.D.S. Clock Shield	18	+5V Power
5	T.M.D.S. Data1 Shield	12	T.M.D.S. Clock -	19	Hot Plug Detect
6	T.M.D.S. Data1 -	13	CEC		
7	T.M.D.S. Data0 +	14	Reserved(N.C. on device)		

ⓓAUDIO IN1, ①AUDIO IN2

- Ø3.5 stereo mini jack
- 200 mVrms, 47kΩ terminator

ⓐAUDIO IN3 (R, L)

- RCA jack x2
- 200 mVrms, 47kΩ terminator

ⓐAUDIO OUT (R, L)

- RCA jack x2
- 200 mVrms, 1kΩ output impedance

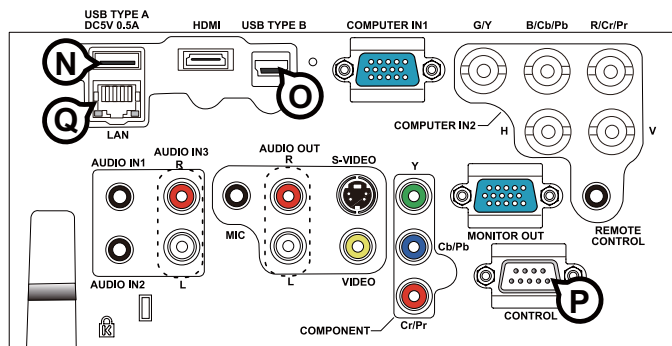
ⓓMIC

- Ø3.5 mono mini jack
- <Low level>
- 2 mVrms, 1kΩ terminator
- <High level>
- 20 mVrms, 1kΩ terminator

ⓐREMOTE CONTROL K IN L OUT

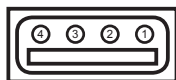
- Ø3.5 stereo mini jack
- To be connected with the remote control that came with the projector.

Connection to the ports (continued)



N USB TYPE A

USB A type jack



Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

O USB TYPE B

USB B type jack

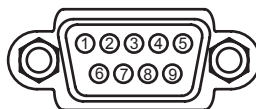


Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

P CONTROL

D-sub 9pin plug

- About the details of RS-232C communication, please refer to the section "RS-232C Communication".

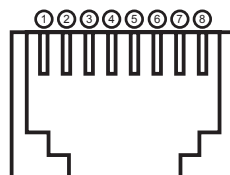


Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

Q LAN

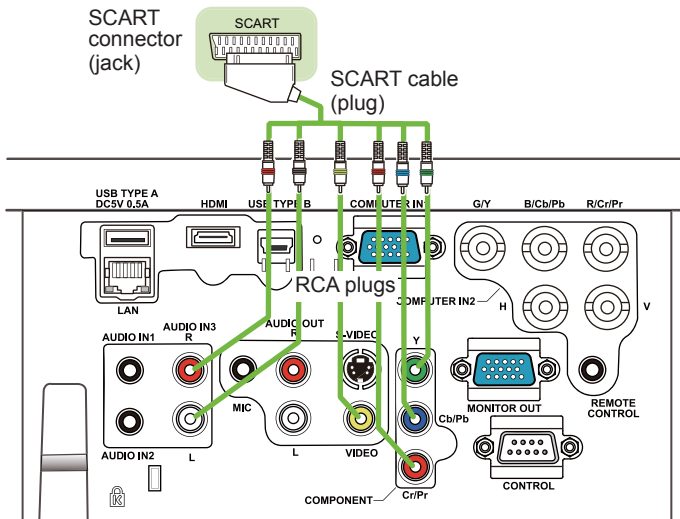
RJ-45 jack

Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	TX+	4	-	7	-
2	TX-	5	-	8	-
3	RX+	6	RX-		



To input SCART RGB signal;

ex.



To input SCART RGB signal to the projector, use a SCART to RCA cable. Connect the plugs refer to above ex.. For more reference, please consult your dealer.

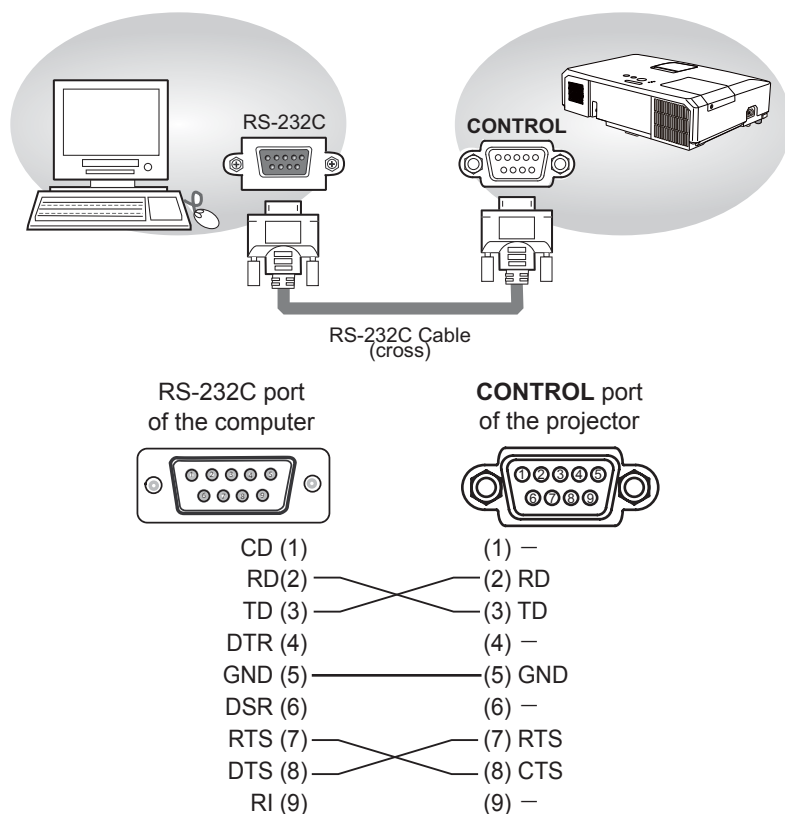
RS-232C Communication

When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer.

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table ([17](#)).

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the computer's RS-232C port with a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in figure
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to OFF. ([OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide](#))



Communicaion settings

1. Protocol

19200bps,8N1

2. Command format ("h" shows hexadecimal)

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

[Header code] [Packet] [Data size]

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

[CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication / Network command table (17).

[Action]

Set functional code to byte number 7, 8.

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

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

Refer to the Communication command table (above).

[Type] [Setting code]

For byte number 9~12, refer to RS-232C Communication / Network command table (17).

3. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)**(1) ACK reply : 06h**

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

(2) NAK reply : 15h

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

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

(3) Error reply : 1Ch + 0000h

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

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

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh

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

NOTE • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each device and connect them correctly with suitable cables.

- Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
- The projector outputs test data when the power supply is switched ON and when the lamp is lit. Ignore this data.
- Commands are not accepted during warm-up.
- When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code. Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, the projector returns the error code to the computer.

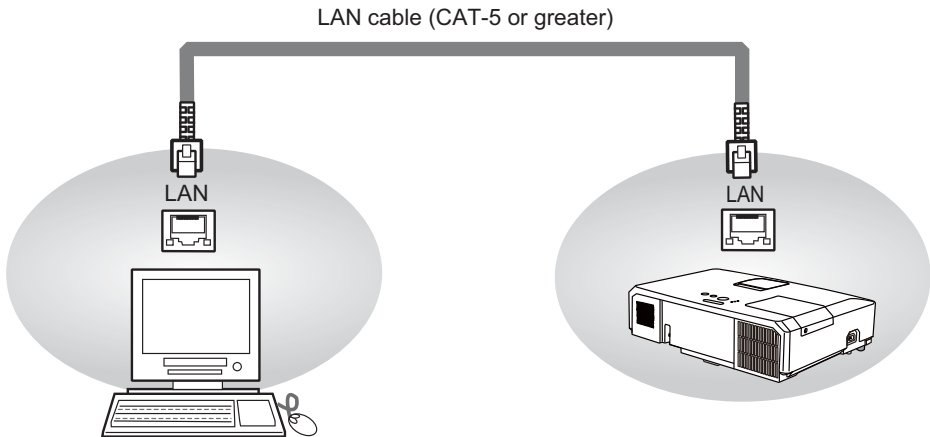
Command Control via the Network

When the projector connects network, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer with web browser.

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table ([17](#)).

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **LAN** port and the computer's LAN port with a LAN cable. Use the cable that fulfills the specification shown in figure (Use CAT-5 or greater LAN Cable when LAN ports are used)
3. Turn the computer on and after the computer has started up turn the projector on.



Communicaion Port

The following two ports are assigned for the command control.

TCP #23

TCP #9715

Configure the following items form a web browser when command control is used.

Port Settings		
Network Control Port1 (Port: 23)	Port open	Click the [Enable] check box to open [Network Control Port1 (Port: 23)] to use TCP #23. Default setting is "Enable".
	Authentication	Click the [Enable] check box for the [Authentication] setting when authentication is required. Default setting is "Disable".
Network Control Port2 (Port: 9715)	Port open	Click the [Enable] check box to open [Network Control Port2 (Port: 9715)] to use TCP #9715. Default setting is "Enable".
	Authentication	Click the [Enable] check box for the [Authentication] setting when authentication is required. Default setting is "Enable".

When the authentication setting is enabled, the following settings are required.

Security Settings		
Network Control	Authentication Password	Enter the desired authentication password. This setting will be the same for [Network Control Port1 (Port: 23)] and [Network Control Port2 (Port: 9715)] . Default setting is blank.
	Re-enter Authentication Password	

Command control settings

[TCP #23]

1. Command format

Same as RS-232C communication, refer to RS-232C Communication command format.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

Four of the response / error code used for TCP#23 are the same as RS-232C Communication (1)~(4). One authentication error reply (5) is added.

(1) ACK reply : 06h

Refer to RS-232C communication (10).

(2) NAK reply : 15h

Refer to RS-232C communication (10).

(3) Error reply : 1Ch + 0000h

Refer to RS-232C communication (10).

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh

Refer to RS-232C communication (10).

(5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h

When authentication error occurred, the projector returns the error code.

[TCP #9715]

1. Command format

The commands some datum are added to the head and the end of the ones of TCP#9715 are used.

Header	Data length	RS-232C command	Check sum	Connection ID
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

[Header]

02, Fixed

[Data Length]

RS-232C commands byte length (0x0D, Fixed)

[RS-232C commands]

Refer to RS-232C Communication command format (10).

[Check Sum]

This is the value to make zero on the addition of the lower 8 bits from the header to the checksum.

[Connection ID]

Random value from 0 to 255 (This value is attached to the reply data).

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.

- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
- Commands are not accepted during warm-up.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

The connection ID is attached for the TCP#23's response / error codes are used. The connection ID is same as the sending command format.

- (1) ACK reply : 06h + ××h (××h : connection ID)
- (2) NAK reply : 15h + ××h
- (3) Error reply : 1Ch + 0000h + ××h
- (4) Data reply : 1Dh + xxxh + ××h
- (5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h + ××h
- (6) Projector busy reply: 1Fh + xxxxh + ××h

When the projector is too busy to receives the command, the projector returns the error code.

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

Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

Authentication

The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm. When the projector is using a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password and digest this data with the MD5 algorithm and add this in front of the commands to send.

Following is a sample if the authentication password is set to "password" and the random 8 bytes are "a572f60c".

- 1) Select the projector.
- 2) Receive the random 8 bytes "a572f60c" from the projector.
- 3) Bind the random 8 bytes "a572f60c" and the authentication password "password" and it becomes "a572f60cpassword".
- 4) Digest this bind "a572f60cpassword" with MD5 algorithm.
It will be "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
- 5) Add this "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" in front of the commands and send the data.
Send "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde"+command.
- 6) When the sending data is correct, the command will be performed and the reply data will be returned. Otherwise, an authentication error will be returned.

NOTE • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.


Network Bridge Communication

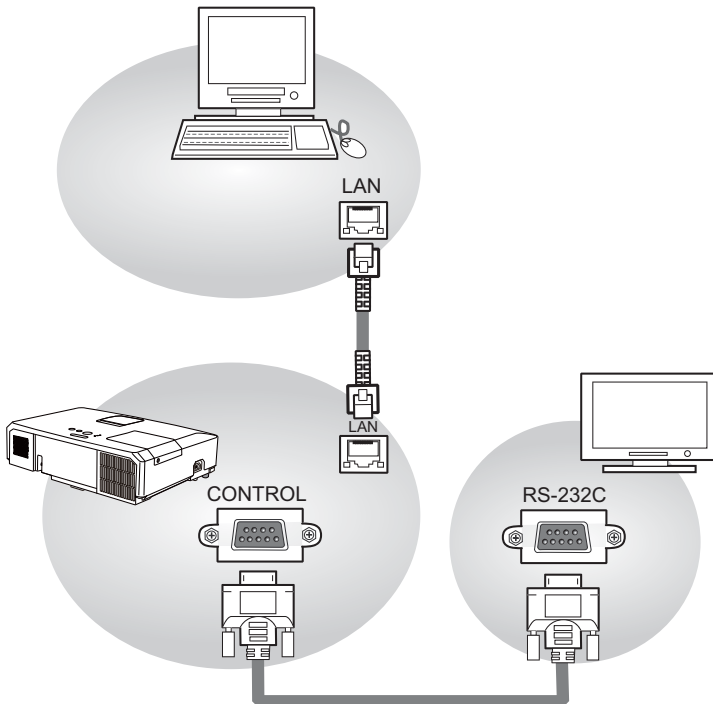
This projector is equipped with NETWORK BRIDGE function.

When the projector connects to the computer by LAN communication, an external device that is connected with this projector by RS-232C communication can be controlled from the computer as a network terminal.

For details, see the **3.7 Controlling the external device via the projector(using the NETWORK BRIDGE function) - Network Guide.**

Connection

1. Connect the computer's LAN port and the projector's **LAN** port with a LAN cable.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the RS-232C port of the devices that you want to control with a RS-232C cable.
3. Turn the computer on and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to NETWORK BRIDGE. ( **OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)



Communication settings

For communication setting, use the OPTION - SERVICE - COMMUNICATION menu. ( **OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)

Item	Condition
BAUD RATE	4800bps / 9600bps / 19200bps / 38400bps
Data length	8 bit (fixed)
PARITY	NONE/ODD/EVEN
Start bit	1 bit (fixed)
Stop bit	1 bit (fixed)
Transmission method	HALF-DUPLEX/FULL-DUPLEX

- NOTE** • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each device and connect them correctly with suitable cables.
- Turn off (the power of) both the projector and other devices and unplug before connecting them.
 - For details of Transmission method, refer to **3.8.4 Transmission method-Network Guide**.

RS-232C Communication / Network command table

Names	Operation Type		Header				Command Data		
					CRC	Action	Type	Setting code	
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
		[Example return] 00 00 01 00 02 00 [Off] [On] [Cool down]							
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5E D1	01 00	00 20	06 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CE D5	01 00	00 20	0B 00
	USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	00 20	0C 00	
	Get		BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00
Error Status	Get	BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00	
		[Example return] 00 00 01 00 02 00 03 00 [Normal] [Cover error] [Fan error] [Lamp error] 04 00 05 00 07 00 08 00 [Temp error] [Air flow error] [Cold error] [Filter error]							
MAGNIFY	Get		BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAYTIME	BE EF	03	06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
	[Example return] 00 00 01 00 04 00 10 00 [Normal] [Cinema] [Dynamic] [Custom] 20 00 21 00 22 00 40 00 [BOARD(BLACK)][BOARD(GREEN)][WHITEBOARD][DAY TIME]								
	BRIGHTNESS	Get		BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20
Increment		BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00	
Decrement		BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00	
BRIGHTNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00
CONTRAST	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting code
CONTRAST Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00
GAMMA	Set	1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
	6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00	
	6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00	
	User Gamma Pattern	Set	Get	BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30
Off			BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
9 steps gray scale			BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
15 steps gray scale			BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
Ramp			BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
Get		BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00	
User Gamma Point 1	Get	BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00	
User Gamma Point 1 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	00 00	
User Gamma Point 2	Get	BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00	
User Gamma Point 2 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	00 00	
User Gamma Point 3	Get	BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00	
User Gamma Point 3 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	00 00	
User Gamma Point 4	Get	BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00	
User Gamma Point 4 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C C2	06 00	53 70	00 00	
User Gamma Point 5	Get	BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00	
User Gamma Point 5 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 C3	06 00	54 70	00 00	
User Gamma Point 6	Get	BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00	
User Gamma Point 6 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
							CRC	Action	Type
User Gamma Point 7	Get		BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00
User Gamma Point 7 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00
User Gamma Point 8	Get		BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00
User Gamma Point 8 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	2C C3	06 00	57 70	00 00
COLOR TEMP	Set	1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
	6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00	
	6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00	
	Get		BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R	Get		BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00
COLOR TEMP GAIN G	Get		BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00
COLOR TEMP GAIN G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	00 00
COLOR TEMP GAIN B	Get		BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00
COLOR TEMP GAIN B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET R	Get		BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET G	Get		BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
					CRC	Action	Type	Setting code	
COLOR TEMP OFFSET B	Get		BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00
COLOR	Get		BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00
COLOR Reset	Execute		BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00
TINT	Get		BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00
TINT Reset	Execute		BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00
SHARPNESS	Get		BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00
SHARPNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00
ACTIVE IRIS	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B 22	01 00	04 33	00 00
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB 2F	01 00	04 33	10 00
		PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33	11 00
MY MEMORY Load	Set	Get	BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00
		1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
MY MEMORY Save	Set	4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
		1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
ASPECT	Set	4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
		4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		(*) NATIVE	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	08 20	08 00
OVER SCAN	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
		Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00
		Get	BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00
OVER SCAN Reset	Set	Increment	BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00
		Execute	BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00
V POSITION	Set	Get	BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00
V POSITION Reset	Set	Execute	BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00

(*) only for CP-WX4021N

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting code
H POSITION	Get		BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00
H POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00
H PHASE	Get		BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00
H SIZE	Get		BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00
H SIZE Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00
AUTO ADJUST EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
COMPONENT	Set	Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
S-VIDEO FORMAT		Get	BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00
	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00	
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
		Get	BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
							Action	Type	Setting code
HDMI FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	BA 77	01 00	13 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	2A 76	01 00	13 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	DA 76	01 00	13 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 77	02 00	13 22	00 00
HDMI RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 D8	01 00	22 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	16 D9	01 00	22 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	E6 D9	01 00	22 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 D8	02 00	22 20	00 00
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	3B C3	02 00	54 30	00 00
FRAME LOCK - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	7F C2	01 00	53 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	EF C3	01 00	53 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	4C C2	02 00	53 30	00 00
AUTO KEYSTONE V EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
KEYSTONE V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00
KEYSTONE H	Get		BE EF	03	06 00	E9 D0	02 00	0B 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	8F D0	04 00	0B 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	5E D1	05 00	0B 20	00 00
KEYSTONE H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 D8	06 00	20 70	00 00
PERFECT FIT	Set	Disable	BE EF	03	06 00	FE 88	01 00	20 21	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	6E 89	01 00	20 21	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD 88	02 00	20 21	00 00
PERFECT FIT Left Top -H	Get		BE EF	03	06 00	31 89	02 00	21 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 89	04 00	21 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 88	05 00	21 21	00 00
PERFECT FIT Left Top -V	Get		BE EF	03	06 00	75 89	02 00	22 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 89	04 00	22 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 88	05 00	22 21	00 00
PERFECT FIT Right Top -H	Get		BE EF	03	06 00	89 88	02 00	23 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF 88	04 00	23 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E 89	05 00	23 21	00 00
PERFECT FIT Right Top -V	Get		BE EF	03	06 00	FD 89	02 00	24 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B 89	04 00	24 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A 88	05 00	24 21	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
							CRC	Action	Type
PERFECT FIT Left Bottom -H	Get		BE EF	03	06 00	01 88	02 00	25 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	67 88	04 00	25 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B6 89	05 00	25 21	00 00
PERFECT FIT Left Bottom -V	Get		BE EF	03	06 00	45 88	02 00	26 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	23 88	04 00	26 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F2 89	05 00	26 21	00 00
PERFECT FIT Right Bottom -H	Get		BE EF	03	06 00	B9 89	02 00	27 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF 89	04 00	27 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E 88	05 00	27 21	00 00
PERFECT FIT Right Bottom -V	Get		BE EF	03	06 00	AD 8A	02 00	28 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	CB 8A	04 00	28 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	1A 8B	05 00	28 21	00 00
PERFECT FIT Reset	Execute		BE EF	03	06 00	D5 8A	06 00	29 21	00 00
PERFECT FIT Left Side Distortion	Get		BE EF	03	06 00	31 97	02 00	41 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 97	04 00	41 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 96	05 00	41 21	00 00
PERFECT FIT Right Side Distortion	Get		BE EF	03	06 00	75 97	02 00	42 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 97	04 00	42 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 96	05 00	42 21	00 00
PERFECT FIT Distortion Position V	Get		BE EF	03	06 00	89 96	02 00	43 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF 96	04 00	43 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E 97	05 00	43 21	00 00
PERFECT FIT Top Side Distortion	Get		BE EF	03	06 00	FD 97	02 00	44 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B 97	04 00	44 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A 96	05 00	44 21	00 00
PERFECT FIT Bottom Side Distortion	Get		BE EF	03	06 00	01 96	02 00	45 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	67 96	04 00	45 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B6 97	05 00	45 21	00 00
PERFECT FIT Distortion Position H	Get		BE EF	03	06 00	45 96	02 00	46 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	23 96	04 00	46 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F2 97	05 00	46 21	00 00
PERFECT FIT All Sides Reset	Execute		BE EF	03	06 00	3D 96	06 00	47 21	00 00
AUTO ECO MODE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB 27	01 00	10 33	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B 26	01 00	10 33	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	C8 27	02 00	10 33	00 00
ECO MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		ECO	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
							CRC	Action	Type
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00
MONITOR OUT - COMPONENT	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	F2 F4	01 00	B5 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	32 F6	01 00	B5 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 B5	01 00	B5 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	C1 F4	02 00	B5 20	00 00
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00
MONITOR OUT - HDMI	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	7A F4	01 00	B3 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	BA F6	01 00	B3 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	8A B5	01 00	B3 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	49 F4	02 00	B3 20	00 00
MONITOR OUT - LAN	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	1A F6	01 00	BB 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	DA F4	01 00	BB 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA B7	01 00	BB 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	29 F6	02 00	BB 20	00 00
MONITOR OUT- USB TYPE A	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	B6 F4	01 00	B6 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	76 F6	01 00	B6 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 B5	01 00	B6 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	85 F4	02 00	B6 20	00 00
MONITOR OUT - USB TYPE B	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	6E F7	01 00	BC 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	AE F5	01 00	BC 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9E B6	01 00	BC 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	5D F7	02 00	BC 20	00 00
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN1		Get	BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN2		Get	BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00
VOLUME - COMPONENT		Get	BE EF	03	06 00	01 CC	02 00	65 20	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	67 CC	04 00	65 20	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	B6 CD	05 00	65 20	00 00
VOLUME - S-VIDEO		Get	BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
					CRC	Action	Type	Setting code	
VOLUME - VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00
VOLUME - HDMI	Get		BE EF	03	06 00	89 CC	02 00	63 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF CC	04 00	63 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E CD	05 00	63 20	00 00
VOLUME - LAN	Get		BE EF	03	06 00	E9 CE	02 00	6B 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	8F CE	04 00	6B 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	5E CF	05 00	6B 20	00 00
VOLUME - USB TYPE A	Get		BE EF	03	06 00	45 CC	02 00	66 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	23 CC	04 00	66 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F2 CD	05 00	66 20	00 00
VOLUME - USB TYPE B	Get		BE EF	03	06 00	9D CF	02 00	6C 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	FB CF	04 00	6C 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	2A CE	05 00	6C 20	00 00
VOLUME - STANDBY	Get		BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00
SPEAKER	Set	ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
		Get	BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN1	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
		Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
		Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00
AUDIO SOURCE LAN	Set	OFF	BE EF	03	06 00	DA DF	01 00	3B 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	4A DE	01 00	3B 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	BA DE	01 00	3B 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	2A DF	01 00	3B 20	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	E9 DF	02 00	3B 20	00 00
AUDIO SOURCE - USB TYPE A	Set	OFF	BE EF	03	06 00	76 DD	01 00	36 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	E6 DC	01 00	36 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	16 DC	01 00	36 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	86 DD	01 00	36 20	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	45 DD	02 00	36 20	00 00
AUDIO SOURCE USB TYPE B	Set	OFF	BE EF	03	06 00	AE DE	01 00	3C 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	3E DF	01 00	3C 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	CE DF	01 00	3C 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	5E DE	01 00	3C 20	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	9D DE	02 00	3C 20	00 00

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
AUDIO SOURCE - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BA DD	01 00	33 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	2A DC	01 00	33 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	DA DC	01 00	33 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	4A DD	01 00	33 20	03 00
		AUDIO_HDMI	BE EF	03	06 00	7A C4	01 00	33 20	20 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 DD	02 00	33 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPONENT	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00
AUDIO SOURCE - S-VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00
AUDIO SOURCE - VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00
AUDIO SOURCE STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00
HDMI AUDIO	Set	1	BE EF	03	06 00	AE C6	01 00	40 20	01 00
		2	BE EF	03	06 00	5E C6	01 00	40 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D C7	02 00	40 20	00 00
MIC LEVEL	Set	LOW	BE EF	03	06 00	02 F1	01 00	A1 20	00 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	92 F0	01 00	A1 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 F1	02 00	A1 20	00 00
MIC VOLUME	Get		BE EF	03	06 00	75 F1	02 00	A2 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 F1	04 00	A2 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 F0	05 00	A2 20	00 00
LANGUAGE	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00

NOTE) Not all of the languages in this table are supported.

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header					Command Data		
							CRC	Action	Type
LANGUAGE	Set	POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
		DANSK	BE EF	03	06 00	A7 DF	01 00	05 30	11 00
		ČESKY	BE EF	03	06 00	57 DF	01 00	05 30	12 00
		MAGYAR	BE EF	03	06 00	C7 DE	01 00	05 30	13 00
		ROMÂNĂ	BE EF	03	06 00	F7 DC	01 00	05 30	14 00
		SLOVENSKI	BE EF	03	06 00	67 DD	01 00	05 30	15 00
		HRVATSKI	BE EF	03	06 00	97 DD	01 00	05 30	16 00
		ΕΛΛΗΝΙΚΑ	BE EF	03	06 00	07 DC	01 00	05 30	17 00
		LIETUVIŲ	BE EF	03	06 00	F7 D9	01 00	05 30	18 00
		EESTI	BE EF	03	06 00	67 D8	01 00	05 30	19 00
		LATVIEŠU	BE EF	03	06 00	97 D8	01 00	05 30	1A 00
		ไทย	BE EF	03	06 00	07 D9	01 00	05 30	1B 00
		کبرعلا ءغللا	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
	پکسراف	BE EF	03	06 00	A7 DA	01 00	05 30	1D 00	
PORTUGUÊS BRA	BE EF	03	06 00	57 DA	01 00	05 30	1E 00		
Get	BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00		
NOTE) Not all of the languages in this table are supported.									
MENU POSITION H	Get	BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00	
MENU POSITION H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00	
MENU POSITION V	Get	BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00	
MENU POSITION V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00	
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
BLANK On/Off	Set	Get	BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
	ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00	
	Get	BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00	
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00	
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00	
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
							CRC	Action	Type
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
		CIRCLE 1	BE EF	03	06 00	13 DA	01 00	22 30	05 00
		CIRCLE 2	BE EF	03	06 00	E3 DA	01 00	22 30	06 00
		MAP 1	BE EF	03	06 00	83 D4	01 00	22 30	10 00
	MAP 2	BE EF	03	06 00	13 D5	01 00	22 30	11 00	
STACK	BE EF	03	06 00	83 C0	01 00	22 30	20 00		
	Get	BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00	
TEMPLATE On/ Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00	
C. C. - DISPLAY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00	
C. C. - MODE	Set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00	
C. C. - CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00	
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00	
AUTO KEYSTONE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00	
DIRECT POWER ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00	
AUTO POWER OFF	Get	BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00	
USB TYPE B	Set	MOUSE	BE EF	03	06 00	FF 23	01 00	50 26	00 00
		USB DISPLAY	BE EF	03	06 00	6F 22	01 00	50 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 23	02 00	50 26	00 00	
LAMP TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00	
LAMP TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00	
FILTER TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00	
FILTER TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header					Command Data		
					CRC		Action	Type	Setting code
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	0A 34	01 00	00 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	9A 30	01 00	00 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	3A 36	01 00	00 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	9A 2B	01 00	00 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	AA 29	01 00	00 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
MY BUTTON-2	Set	RESOLUTION	BE EF	03	06 00	9A 3A	01 00	00 36	1E 00
		MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	9A 24	01 00	00 36	36 00
		ECO MODE	BE EF	03	06 00	0A 25	01 00	00 36	37 00
		Get	BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	F6 35	01 00	01 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	66 31	01 00	01 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	C6 37	01 00	01 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	66 2A	01 00	01 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	56 28	01 00	01 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 00
MY BUTTON-2	Set	PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	66 3B	01 00	01 36	1E 00
		MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	66 25	01 00	01 36	36 00
		ECO MODE	BE EF	03	06 00	F6 24	01 00	01 36	37 00
		Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CA 3F	01 00	20 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5A 3B	01 00	20 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FA 3D	01 00	20 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0A 38	01 00	20 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AA 3B	01 00	20 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
	Get	VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
Magnify Position H	Get		BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AE D7	04 00	10 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7F D6	05 00	10 30	00 00
Magnify Position V	Get		BE EF	03	06 00	34 D6	02 00	11 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 D6	04 00	11 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 D7	05 00	11 30	00 00
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00
REMOTE FREQ. HIGH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00
MY IMAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3A C3	01 00	00 35	00 00
		IMAGE-1	BE EF	03	06 00	AA C2	01 00	00 35	01 00
		IMAGE-2	BE EF	03	06 00	5A C2	01 00	00 35	02 00
		IMAGE-3	BE EF	03	06 00	CA C3	01 00	00 35	03 00
	Get	IMAGE-4	BE EF	03	06 00	FA C1	01 00	00 35	04 00
MY IMAGE IMAGE-1 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	09 C3	02 00	00 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-2 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	71 C3	06 00	01 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-3 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	35 C3	06 00	02 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-4 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	C9 C2	06 00	03 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-4 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	BD C3	06 00	04 35	00 00

PJLink command

Commands	Control Description	Parameter or Response
POWR	Power Control	0 = Standby
		1 = Power On
POWR ?	Power Status inquiry	0 = Standby
		1 = Power On
		2 = Cool Down
INPT	Input Source selection	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		21 = COMPONENT
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
INPT ?	Input Source inquiry	52 = USB TYPE B
		11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		21 = COMPONENT
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
AVMT	AV Mute	51 = LAN
		52 = USB TYPE B
		10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
AVMT ?	AV Mute inquiry	30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on
		10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on

(continued on next page)

Commands	Control Description	Parameter or Response
ERST ?	Error Status inquiry	1st byte: Refers to Fan error; one of 0 to 2
		2nd byte: Refers to Lamp error; one of 0 to 2
		3rd byte: Refers to Temperature error; one of 0 to 2
		4th byte: Refers to Cover error; one of 0 to 2
		5th byte: Refers to Filter error; one of 0 to 2
		6th byte: Refers to Other error; one of 0 to 2
		The meaning of 0 to 2 is as given below 0 = Error is not detected; 1 = Warning; 2 = Error
LAMP ?	Lamp Status inquiry	1st number (digits 1 to 5): Lamp Time
		2nd number : 0 = Lamp off, 1 = Lamp on
INST ?	Input Source List inquiry	11 12 21 22 23 31 41 51 52
NAME ?	Projector Name inquiry	Responds with the name set in "PROJECTOR NAME" or "NETWORK"
INF1 ?	Manufacturer's Name inquiry	HITACHI
INF2 ?	Model Name inquiry	Your model name, "CP-X4021N", "CP-X5021N" or "CP-WX4021N".
INFO ?	Other Information inquiry	Responds with the factory information and so on
CLSS ?	Class Information inquiry	1

NOTE • The password used in PJLink™ is the same as the password set in the Web Browser Control. To use PJLink™ without authentication, do not set any password in Web Browser Control.

• For specifications of PJLink™, see the web site of the Japan Business Machine and Information System Industries Association.

URL: <http://pjlink.jbmia.or.jp/>

End User License Agreement for the Projector Software

Software in the projector consists of the plural number of independent software modules and there exist our copyright or/and third party copyrights for each of such software modules. The projector also uses software modules that we have developed or/and produced. And there exist our copyright and intellectual property for each of such software and related items including but not limited to the software related documents.

These rights above are protected by copyright law and other applicable laws. And the projector uses software modules licensed as Freeware upon GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2 and GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.1 established by Free Software Foundation, Inc. (U.S.) or license agreements for each software.

Refer following web page for license agreements for such software modules and other software.

web page address: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Contact dealer in your region for inquiry regarding licensed software. Refer to license agreement of each software in following pages (15 -) and license agreements of each software on the web page for detail of the license conditions and so on. (The original in English is carried since the license agreement following is established by third party other than us.)

Because the program (the software module) is licensed free of charge, the program is provided "as is" without warranty of any kind, either expressed or implied, to the extent permitted by applicable law. And we do not take any responsibility or compensate for loss of any kind (including but not limited to loss of data, loss of accuracy or loss of compatibility with interface between other programs) by the software concerned or/and use of the software concerned to the extent permitted by applicable law.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

Accord de licence d'utilisateur final pour le logiciel du projecteur

Le logiciel de ce projecteur est composé de plusieurs modules logiciels indépendants avec des droits d'auteurs nous appartenant et/ou appartenant à des tiers pour chacun desdits modules logiciels. Le projecteur utilise également des modules logiciels que nous avons mis au point et/ou produits. Nous détenons également des droits d'auteur et de propriété intellectuelle pour chacun desdits logiciels et des éléments connexes, y compris, mais sans s'y limiter pour les documents relatifs aux logiciels.

Les droits susmentionnés sont protégés par la législation sur le copyright et d'autres lois applicables. Et le projecteur utilise les modules de logiciel accordés en licence en tant que logiciel libre sous GNU General Public License Version 2 et GNU Lesser General Public License Version 2.1 établis par Free Software Foundation, Inc. (États-Unis) ou autres accords de licence pour chaque logiciel.

Consultez la page Web suivante pour les accords de licence pour lesdits modules logiciels et d'autres logiciels.

Adresse de la page Web: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Adressez-vous à votre revendeur pour toute question sur les logiciels sous licence. Consultez les accords de licence de chaque logiciel aux pages suivantes (15 -) et les accords de licence de chaque logiciel sur la page Web pour le détail des conditions de licence, etc. (Étant donné que les accords de licence suivants sont établis par un tiers autre que nous, ils sont stipulés en anglais.)

Étant donné que le programme (le module logiciel) est accordé sous licence gratuitement, le programme est fourni sans aucune garantie, explicite ou implicite, dans la mesure permise par la loi. Et nous n'assumons aucune responsabilité ni ne compensons pour la perte de toute sorte (y compris, mais sans s'y limiter les pertes de données, la perte de précision ou la perte de compatibilité avec une interface entre d'autres programmes) par le logiciel concerné et/ou l'utilisation du logiciel concerné dans la mesure permise par la loi.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHEESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

Endbenutzerlizenzvereinbarung für die Projektorsoftware

Die Projektorsoftware besteht aus einer Vielzahl unabhängiger Softwaremodule, und jedes dieser Softwaremodule unterliegt dem Urheberrecht von uns und/oder dem Urheberrecht Dritter. Der Projektor verwendet zudem durch uns entwickelte und/oder produzierte Softwaremodule. Für jedes dieser Softwaremodule sowie deren Zubehör, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die zur Software gehörigen Dokumente, unterliegen dem Urheberrecht und dem geistigen Eigentumsrecht von uns.

Die obigen Rechte sind durch das Urheberrechtsgesetz und anderes geltendes Recht geschützt. Zudem verwendet der Projektor Softwaremodule, die unter GNU General Public License Version 2 und GNU Lesser General Public License Version 2.1 der Free Software Foundation, Inc. (USA) bzw. unter den Lizenzvereinbarungen für die einzelnen Softwaremodule als Freeware lizenziert sind.

Informationen zu den Lizenzvereinbarungen für derartige Softwaremodule und sonstige Software finden Sie auf der folgenden Webseite.

URL: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Wenden Sie sich bei Fragen zu Lizenzsoftware an Ihren Vertragshändler. Detaillierte Informationen die den Lizenzbedingungen finden Sie in den Lizenzvereinbarungen der jeweiligen Software auf den folgenden Seiten (15 -) sowie den Lizenzvereinbarungen der jeweiligen Software auf der Webseite. (Da die folgenden Lizenzvereinbarungen durch Dritte festgelegt wurden, sind sie im englischen Original wiedergegeben).

Da das Programm (das Softwaremodul) kostenfrei bereitgestellt wird, erfolgt die Bereitstellung in gesetzlich zulässigem Umfang ohne Mängelgewähr und ohne Gewährleistung in irgendeiner Form, weder ausdrücklich noch stillschweigend. Wir schließen in gesetzlich zulässigem Umfang jede Haftung für Verluste irgendeiner Art (einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf den Verlust von Daten, Genauigkeit oder Kompatibilität mit anderen Programmen) durch die betreffende Software und/oder die Verwendung der betreffenden Software aus.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHEESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

Acuerdo de licencia de usuario final para el software del proyector

El software incluido en el proyector consta del número plural de módulos de software independientes y contamos con nuestro derecho de reproducción y/o los derechos de reproducción de terceros para cada uno de los módulos del software. El proyector también utiliza módulos de software que hemos desarrollado y/o producido. Contamos con derechos de reproducción y propiedad intelectual para cada uno de los software y elementos relacionados, incluidos, a título de ejemplo, los documentos relacionados con el software.

Los derechos de arriba están protegidos por la ley de derechos de reproducción y otras leyes aplicables. Y el proyector utiliza módulos de software con licencia como freeware en la GNU General Public License Version 2 y la GNU Lesser General Public License Version 2.1 establecida por Free Software Foundation, Inc. (EE.UU.) o acuerdos de licencia para cada software.

Consulte los acuerdos de licencia de dichos módulos de software y otro software en la siguiente página Web.

Dirección de la página Web: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Si tiene alguna duda sobre el software otorgado bajo licencia, póngase en contacto con su distribuidor. Para conocer los detalles de las condiciones de licencia y otras cosas, consulte los acuerdos de licencia de cada software en las siguientes páginas (15-) y los acuerdos de licencia de cada software en la página Web. (Como los siguientes acuerdos de licencia han sido establecidos por un tercero diferente a nosotros, se indican en su original, en inglés.)

Como la licencia del programa (el módulo de software) se concede gratuitamente, el programa se ofrece sin garantías de ningún tipo, bien expresas o implícitas, en la medida permitida por la ley aplicable. Y no aceptamos ninguna responsabilidad ni compensamos por pérdidas de ningún tipo (incluido, a título de ejemplo, pérdida de datos, pérdida de precisión o pérdida de compatibilidad con interfaz entre otros programas) por parte del software en cuestión y/o la utilización del software en la medida permitida por la ley aplicable.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

Accordo di licenza dell'utente finale per il software del proiettore

Il software del proiettore è costituito da diversi moduli software indipendenti, su ognuno dei quali sussiste il nostro copyright e/o i copyright di terzi. Inoltre, il proiettore utilizza moduli software sviluppati e/o prodotti da noi. Il nostro copyright e la nostra proprietà intellettuale si applicano a ciascuno di questi software e ai prodotti annessi, compresi, ma non limitati, ai documenti relativi ai software.

I diritti di cui sopra sono tutelati dalla legge sul copyright e dalle altre leggi applicabili. Il proiettore utilizza moduli software concessi in licenza come freeware in conformità alla GNU General Public License Version 2 e alla GNU Lesser General Public License Version 2.1, stabilite dalla Free Software Foundation, Inc. (Stati Uniti) o dagli accordi di licenza per ciascun software.

Consultare la seguente pagina web per gli accordi di licenza relativi a tali moduli software e ad altri software.

Indirizzo pagina web: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Rivolgersi al rivenditore per ulteriori informazioni riguardanti il software concesso in licenza. Consultare gli accordi di licenza di ciascun software alle seguenti pagine (15 -) e gli accordi di licenza di ciascun software sulla pagina web per informazioni sulle condizioni di licenza e così via. (Siccome i seguenti accordi di licenza sono stabiliti da un terzo e non da noi, sono riportati nella versione originale in lingua inglese.)

Siccome il programma (il modulo software) è concesso in licenza a titolo gratuito, il programma viene fornito così com'è, senza garanzia di alcun tipo, né espressa né implicita, nei limiti consentiti dalla legge applicabile. Inoltre, non ci assumiamo responsabilità alcuna e non provvederemo ad alcun risarcimento per qualsivoglia perdita (compresa, ma non limitata a, perdita di dati, perdita di precisione o perdita di compatibilità con l'interfaccia tra altri programmi) risultante dal software in oggetto e/o dall'utilizzo di tale software, nei limiti consentiti dalla legge applicabile.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

Avtale om sluttbrukerlisens for projektorens programvare

Programvaren i projektoren består av flere uavhengige programvaremoduler og våre opphavsrettigheter og/eller tredjeparts opphavsrettigheter finnes for hver slik programvaremodul. Projektoren bruker også programvaremoduler som vi har utviklet og/eller laget. Og våre opphavsrettigheter og åndsverk for hver slik programvare og relaterte enheter inkludert, men ikke begrenset til programvarerelaterte dokumenter finnes.

Rettighetene over er beskyttet av lover om opphavsrettighet og andre tilgjengelige lover. Og projektoren bruker programvaremoduler som er lisensiert under GNU General Public Licence Version 2 og GNU Lesser General Public Version 2.1, etablert av Free Software Foundation, inc (U.S.A) eller lisensavtaler for hver programvare.

Se den følgende websiden for lisensavtaler for slike programvaremoduler og annen programvare.

Webadresse: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Kontakt din forhandler for innspill angående lisensiert programvare. Se lisensavtalene for hver programvare i de følgende sidene (15 -) og lisensavtalene for hver programvare på websiden for detaljer om lisensforholdene og så videre. (Ettersom de følgende lisensavtalene er etablert av en tredjepart er de oppgitt på originalspråket engelsk).

Fordi programmet (Programvaremodulen) er lisensiert gratis, er programmet utgitt uten noen garanti, enten uttrykt eller underforstått, i den utstrekning loven tillater. Og vi tar intet ansvar eller kompenserer for noe tap (inkludert, men ikke begrenset til tap av data, tap av nøyaktighet eller kompatibilitetstap med grensesnittet mellom andre programmer) av programvaren det gjelder og/eller bruk av programvaren det gjelder i den utstrekning loven tillater.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONEER
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

Gebruiksrechtsovereenkomst (EULA) voor de projectorsoftware

De software in de projector bestaat uit verschillende onafhankelijke softwaremodules waarop ons auteursrecht en/of dat van derden is gevestigd. De projector gebruikt ook softwaremodules die wij hebben ontwikkeld en/of geproduceerd. En op zulke software en aanverwante producten, maar niet beperkt tot documenten die betrekking hebben op software, is ook ons auteurs- en intellectuele eigendomsrecht gevestigd.

Bovenstaande rechten worden beschermd door de wet inzake auteursrecht en ander toepasselijk recht. En de projector gebruikt softwaremodules die staan geregistreerd als freeware volgens GNU General Public License Version 2 en GNU Lesser General Public License Version 2.1 van Free Software Foundation, Inc. (VS) of gebruiksrechtsovereenkomsten voor elke software.

Raadpleeg de volgende webpagina voor de gebruiksrechtsovereenkomsten betreffende zulke softwaremodules en andere software.

Webpagina: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Neem contact op met uw dealer voor inlichtingen betreffende software waarop een gebruiksrecht is gevestigd. Raadpleeg de gebruiksrechtsovereenkomsten van alle software op de volgende pagina's (15 -) en gebruiksrechtsovereenkomsten van alle software op de webpagina voor meer details over de gebruiksvoorwaarden enz. (Aangezien de volgende gebruiksrechtsovereenkomsten niet door ons, maar door derden werden opgesteld, zijn ze oorspronkelijk opgesteld in de Engelse taal.)

Omdat het programma (de softwaremodule) een gratis gebruiksrecht heeft, wordt het programma zo ter beschikking gesteld zonder enige garantie, uitdrukkelijk noch impliciet, voor zover bij wet toegestaan. En we aanvaarden geen aansprakelijkheid noch betalen een schadevergoeding uit voor eventueel verlies (inclusief, maar niet beperkt tot verlies van gegevens, nauwkeurigheid of compatibiliteit met interface tussen andere programma's) door de respectieve software en/of het gebruik van de respectieve software voor zover bij wet toegestaan.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

Contrato de licença do utilizador final para o software do projector

Software no projector consiste no número plural de módulos de software independentes e aí residem os nossos direitos de autor e/ou direitos de autor de terceiros para cada um desses módulos de software. O projector também utiliza módulos de software que desenvolvemos e/ou produzimos. E aí residem os nossos direitos de autor e propriedade intelectual para esse software e itens relacionados mas não limitados aos documentos relacionados com o software.

Os direitos acima estão protegidos pela lei de direitos de autor e outras leis aplicáveis. E o projector utiliza módulos de software licenciados como freeware de acordo com GNU General Public License Version 2 e GNU Lesser General Public License Version 2.1 estabelecidas pela Free Software Foundation, Inc. (E.U.A.) ou contratos de licença para cada software.

Consulte a página de Internet seguinte para contratos de licença para tais módulos de software e outro software.

Endereço da página de Internet: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Em caso de dúvidas, contacte o seu revendedor relativamente ao software licenciado. Consulte os contratos de licença de cada software nas páginas seguintes (15-) e contratos de licença de cada software na página de Internet para detalhes sobre as condições da licença e assim por diante. (Uma vez que os contratos de licença seguintes são estabelecidos por terceiros, estes são declarados no inglês original.)

Uma vez que o programa (módulo de software) é licenciado gratuitamente, o programa é fornecido tal como está sem qualquer tipo de garantia, expressa ou implícita, até ao limite permitido pela lei aplicável. E não nos responsabilizamos nem compensamos por qualquer tipo de perda (incluindo mas não limitado a perda de dados, perda de precisão ou perda de compatibilidade com a interface entre outros programas) pelo software em questão e/ou utilização do software em questão até ao limite permitido pela lei aplicável.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

投影机软件的终端用户许可协议

投影机的软件包含多个独立软件模块，每个软件模块均拥有我们的版权和 / 或第三方的版权。投影机还使用我们开发或 / 和制造的软件模块。各软件和相关产品均拥有我们的版权和知识产权，包括但不限于软件相关文档。

以上权利受版权法律和其他适用法律的保护。基于 Free Software Foundation, Inc. (U.S.) 制定的 GNU General Public License Version 2 和 GNU Lesser General Public License Version 2.1 或者各软件的许可协议，投影机使用的软件模块作为自由软件许可使用。

有关这些软件模块和其他软件的许可协议，请参阅以下网页。

网页地址：<http://av.hitachi.com/projector/index.html>

请联系您的经销商了解许可软件的相关问题。有关许可条件等问题的详情，请参阅以下各页 (15-) 中各软件的许可协议以及网页上各软件的许可协议。（由于以下许可协议由第三方而非我们制定，这些协议以英文原文陈述。）

程序（软件模块）的许可使用并不收费，因此在适用法律允许的范围内，提供程序时我们不作任何明示或暗示的保证。在适用法律许可的范围内，对于相关软件和 / 或相关软件的使用导致的任何损失（包括但不限于数据丢失、精确性降低或无法与其他程序界面兼容），我们不承担责任或赔偿。

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

프로젝터 소프트웨어 최종 사용자 라이선스 계약

프로젝터의 소프트웨어는 여러 개의 독립적인 소프트웨어 모듈로 구성되며 각 소프트웨어 모듈에는 당사 및 / 또는 타사의 저작권이 존재합니다 . 본 프로젝트는 당사에서 개발 및 / 또는 제작한 소프트웨어 모듈도 사용합니다 . 또한 모든 소프트웨어와 소프트웨어 관련 문서 (이에 한정되지 않음) 를 포함한 관련 항목에는 당사의 저작권과 지적 재산권이 존재합니다 .

위의 권리들은 저작권법과 기타 적용 가능한 법률에 의해 보호됩니다 . 또한 본 프로젝트는 Free Software Foundation, Inc.(미국) 에서 만든 GNU General Public License Version 2 및 GNU Lesser General Public License Version 2.1 또는 각 소프트웨어의 라이선스 계약에 의거하여 프리웨어로 사용 허가를 받았습니다 .

그러한 소프트웨어 모듈과 기타 소프트웨어의 라이선스 계약은 다음 웹 페이지를 참조하십시오 .

웹 페이지 주소 : <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

사용 허가된 소프트웨어에 대해 궁금한 사항이 있을 경우 대리점에 문의하십시오 . 라이선스 조건 등에 대한 자세한 내용은 다음 페이지 ([15](#)) 의 각 소프트웨어 라이선스 계약 및 웹 페이지의 각 소프트웨어 라이선스 계약을 참조하십시오 . (다음 라이선스 계약은 당사가 아닌 타사에서작성한 것이므로 원본 영문으로 표시됩니다 .)

본 프로그램 (소프트웨어 모듈) 은 무료로 사용이 허가되었으므로 적용법률이 허용하는 한도 내에서 어떠한 명시적 또는 묵시적 보증 없이 있는 그대로 제공됩니다 . 또한 당사는 적용 법률이 허용하는 한도 내에서데이터 손실 , 정확성 결핍 또는 다른 프로그램들을 연결하는 인터페이스 와의 호환성 결핍 (이에 한정되지 않음) 등 소프트웨어 및 / 또는 소프트웨어 사용으로 인한 손실에 대해 책임을 지거나 보상하지 않습니다 .

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

Slutanvändarlicensavtal för projektorns programvara

Programvaran i projektorn består av flera olika oberoende programvarumoduler och vår upphovsrätt och/eller tredje parts upphovsrätter existerar för var och en av dessa programvarumoduler. Projektorn har även programvarumoduler som har utvecklats och/eller skapats. Vår upphovsrätt och intellektuell egendom existerar för var och en av sådana programvaror och relaterade föremål, inklusive, men inte begränsat till, programvarans relaterade dokument.

Ovanstående rättigheter skyddas av upphovsrättslag och andra tillämpliga lagar. Projektorn använder programvarumoduler som är licensierade som gratisprogram enligt GNU General Public License Version 2 och GNU Lesser General Public License Version 2.1 utvecklade av Free Software Foundation, Inc. (USA.) eller licensavtal för varje programvara.

Se följande webbsida för licensavtal för sådana programvarumoduler och andra programvaror.

Webbsida: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Kontakta din återförsäljare för frågor angående licensierad programvara. Se licensavtal för varje programvara på följande sidor ([15](#)) och licensavtal för varje programvara på webbsidan för detaljer om licensvillkor och så vidare. (Eftersom följande licensavtal upprättats av en tredje part och inte av oss, är originaltexten på engelska.)

Eftersom programmet (programvarumodulen) är licensierad som gratisprogram, levereras programmet i befintligt skick utan någon typ av garanti, vare sig uttryckt eller underförstådd, till den omfattning som är tillåtet enligt tillämplig lag. Vi åtar oss inget ansvar eller kompensation för förlust av något slag (inklusive men inte begränsat till förlust av data, exakthet eller kompatibilitet med gränssnitt mellan andra program) för den programvara som avses och/eller bruk av den programvara som avses till den omfattning som är tillåtet enligt tillämplig lag.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHEESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SUOM
ENРУСС
КИЙSUOM
ENPOL
SKILicense
Agreement

Лицензионное соглашение с конечным пользователем об использовании программного обеспечения проектора

Программное обеспечение проектора состоит из нескольких самостоятельных модулей программного обеспечения; при этом авторские права и/или авторские права третьих сторон существуют в отношении каждого из подобных модулей программного обеспечения. Проектор также использует программное обеспечение, разработанное и/или предоставленное нашей компанией. Мы располагаем авторскими правами и правами на интеллектуальную собственность в отношении каждого подобного программного обеспечения и связанных с ним материалов, включая, в частности, документацию по программному обеспечению.

Вышеуказанные права защищаются законом об авторских правах и другими применимыми законами. Проектор также использует модули программного обеспечения, распространяемые бесплатно в соответствии с GNU General Public License Version 2, и GNU Lesser General Public License Version 2.1, используемыми компанией Free Software Foundation, Inc. (США) или лицензионными соглашениями на каждое программное обеспечение.

Лицензионные соглашения для подобных модулей программного обеспечения и другого программного обеспечения приведены на следующей веб-странице.

Адрес веб-страницы: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Информацию о лицензированном программном обеспечении можно получить у дилера. Подробные данные по условиям лицензирования и другим вопросам приведены в лицензионных соглашениях по каждому программному обеспечению, приведенных на следующих страницах (15 -), и лицензионных соглашениях по каждому программному обеспечению, приведенных на веб-странице. (Поскольку следующие лицензионные соглашения предоставлены третьими сторонами, приводятся их оригинальные тексты на английском языке.)

Поскольку программа (модуль программного обеспечения) предоставляется бесплатно, она предоставляется на условиях "как есть", без каких-либо прямых или косвенных гарантий какого-либо рода в той степени, в которой это разрешается применимым законодательством. Мы также не несем ответственности и не предоставляем компенсаций за какие-либо потери (включая, в частности, потерю данных, искажение или отсутствие совместимости интерфейса с другими программами) соответствующего программного обеспечения и/или за использование соответствующего программного обеспечения в той степени, в которой это разрешается применимым законодательством.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAPCC
BARSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

Projektoriohjelmiston käyttöoikeussopimus

Projektorin ohjelmisto koostuu useista itsenäisistä ohjelmistomoduuleista, jotka on suojattu yrityksemme ja/tai kolmannen osapuolen tekijänoikeuksilla. Projektori käyttää myös ohjelmistomoduuleja, jotka olemme kehittäneet ja/tai tuottaneet. Kukin ohjelmisto ja niihin liittyvät osat, mukaan lukien mutta ei rajoittuen ohjelmistoon liittyvät asiakirjat, on suojattu tekijänoikeuksilla ja immateriaalioikeuksilla.

Edellä mainitut oikeudet on suojattu tekijänoikeuslailla ja muilla soveltuvilla lailla. Projektori käyttää Free Software Foundation, Inc:n (USA) ilmaisohjelmistomoduuleja GNU General Public License Version 2 ja GNU Lesser General Public License Version 2.1 tai kunkin ohjelmiston lisenssisopimuksia.

Seuraavalta verkkosivulta saat lisätietoja kyseisten ohjelmistomoduulien ja muiden ohjelmistojen lisenssisopimuksista.

Verkkosivun osoite: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Ota yhteys myyjään saadaksesi tietoa käyttöoikeuksien suojatusta ohjelmistosta. Katso kunkin ohjelmiston käyttöoikeussopimus seuraavilta sivuilta (15 -) ja käyttöoikeussopimusten yksityiskohtaiset tiedot kunkin ohjelmiston verkkosivuilta. (Seuraavat käyttöoikeussopimukset ovat vain englanniksi, koska ne ovat kolmannen osapuolten sopimuksia.)

Koska ohjelma (ohjelmistomoduuli) on ilmaisohjelmisto, se toimitetaan sellaisenaan ilman minkäänlaista suoraa tai epäsuoraa takuuta sovellettavan lain sallimissa rajoissa. Emme ota vastuuta tai korvaa mitään menetystä (mukaan lukien mutta ei rajoittuen tietojen menetystä, tarkkuuden menetystä tai muiden ohjelmien välisen yhteensopivuuden menetystä) ohjelmiston osalta ja/tai ohjelmiston käytön osalta sovellettavan lain sallimissa rajoissa.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement


Umowa licencyjna użytkownika końcowego oprogramowania projektora

Oprogramowanie projektora składa się z pewnej liczby niezależnych modułów oprogramowania a każdy z takich modułów jest objęty naszym prawem autorskim lub prawem autorskim strony trzeciej. Projektor korzysta również z modułów oprogramowania, które stworzyliśmy i/lub wyprodukowaliśmy. Każde takie oprogramowanie oraz powiązane elementy włączając, ale nie ograniczając się do, dokumentacji oprogramowania, objęte jest prawem autorskim i prawami własności intelektualnej.

Powyższe prawa są chronione prawem autorskim i innymi mającymi zastosowanie prawami. Ponadto projektor korzysta z bezpłatnych modułów oprogramowania licencjonowanych na zasadzie GNU General Public License Version 2 i GNU Lesser General Public License Version 2.1 ustanowionych przez Free Software Foundation, Inc. (U.S.) lub porozumień licencyjnych dla poszczególnych programów.

Umowy licencyjne dla takich modułów oprogramowania oraz innego oprogramowania można znaleźć na poniższej stronie internetowej.

Adres strony internetowej: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Pytania dotyczące licencjowanego oprogramowania można kierować do swojego sprzedawcy. Szczegóły warunków licencji oraz podobne informacje dotyczące umów licencyjnych dla każdego oprogramowania można znaleźć na następujących stronach ( 15 -) lub na stronach internetowych. (Ponieważ następujące umowy licencyjne zostały sporządzone przez strony trzecie, pozostają w oryginalnym języku angielskim.)

Ponieważ ten program (moduł oprogramowania) jest na bezpłatnej licencji, dostarczany jest bez żadnych gwarancji, jasno wyrażonych lub implikowanych, w pełnym zakresie dopuszczonym prawem. Nie bierzemy żadnej odpowiedzialności ani nie rekompensujemy żadnych strat (włączając ale nie ograniczając się do utraty danych, utraty precyzji lub utraty kompatybilności pomiędzy innymi programami) spowodowanych przez rzeczony oprogramowanie i/lub wykorzystanie rzeczonego oprogramowania w zakresie dopuszczonym przez mające zastosowanie prawo.

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKILicense
Agreement

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

**GNU GENERAL PUBLIC LICENSE
TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING,
DISTRIBUTION AND MODIFICATION**

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language.

(Hereinafter, translation is included without limitation in the term

"modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAPYCC
KИИSUO
MIPOL
SKI

End User License Agreement for the Projector Software

other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you

cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all.

For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program. If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

ENGLISH

FRAN
ÇAIS

DEU
TSCH

ESPA
ÑOL

ITALI
ANO

NOR
SK

NEDER
LANDS

POR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKA

РУСС
КИЙ

SUO
MI

POL
SKI

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright © <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston,

MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY;
for details type `show w'. This is free software, and you are
welcome to redistribute it under certain conditions; type `show
c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items-- whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the

program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers)
written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Library General Public License instead of this License.

ENGLISH

FRAN
ÇAIS

DEU
TSCH

ESPA
ÑOL

ITALI
ANO

NOR
SK

NEDER
LANDS

POR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKA

РУСС
КИЙ

SUO
MI

POL
SKI

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The

ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law; that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code

ENGLISH

FRAN
ÇAISDEU
TSCHESPA
ÑOLITALI
ANONOR
SKNEDER
LANDSPOR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKAРУСС
КИЙSUO
MIPOL
SKI

means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful. (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General

Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

ENGLISH

FRAN
ÇAIS

DEU
TSCH

ESPA
ÑOL

ITALI
ANO

NOR
SK

NEDER
LANDS

POR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKA

PYCC
KИИ

SUO
MI

POL
SKI

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For

End User License Agreement for the Projector Software

software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by

permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample, alter the names: Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

About the OpenSSL Toolkit

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Copyright© 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (ey@cryptsoft.com). Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (ey@cryptsoft.com) All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

ENGLISH

FRAN
ÇAIS

DEU
TSCHE

ESPA
ÑOL

ITALI
ANO

NOR
SK

NEDER
LANDS

POR
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN
SKA

РУСС
КИЙ

SUO
MI

POL
SKI

HITACHI

Inspire the Next

Hitachi America, Ltd.

Digital Media Division
900 Hitachi way, Chula Vista
CA 91914-3556 **USA** **CANADA**

Tel: +1 -800-225-1741

Fax: +1 -619-591-5418

► <http://www.hitachi-america.us/digitalmedia>

Hitachi Europe Ltd., Consumer Affairs Department

PO Box 3007

Maidenhead

Berkshire SL6 8ZE **UNITED KINGDOM**

Tel: 0870 405 4405

Email: consumer.mail@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.A.S., Digital Media Group

77 Rue Alexandre Dumas

69120 Vaulx en Velin **FRANCE**

Tel: 04 37 42 84 30

Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

Hitachi Europe GmbH

Am Seestern 18

40547 Düsseldorf **GERMANY**

Tel: 211-5283-808

Fax: 211-5283-809

Hotline: 0180 - 551 25 51 (12ct/min.)

Email: Service.germany@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.A.

364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.

152 33 Chalandri

Athens **GREECE**

Tel: 210 6837200

Fax: 210 6835694

Email: dmgservice.gr@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.r.l.

Via T. Gulli, 39

20147 MILANO **ITALY**

Hitachi Europe S.A.

Gran Via Carles III, 86 Planta 5ª

Edificios Trade - Torre Este

08028 Barcelona **SPAIN**

Tel: 0034 934 092 5 50

Email: garantias@lfr-hitachi.es

Hitachi Europe AB

Frösundaviks Alle 15

169 29 Solna **SWEDEN**

Hitachi Australia Pty Ltd.

Level 3, 82 Waterloo Road

North Ryde N.S.W 2113 **AUSTRALIA**

Tel: +61 -2-9888-4100

Fax: +61 -2-9888-4188

► <http://www.hitachi.com.au>

Hitachi (Hong Kong), Ltd.

18/F., Ever Gain Centre, 28 On Muk Street.,

Shatin, N.T. **HONG KONG**

Tel: +852 -2113-8883

Fax: +852 -2783-4178

► <http://www.hitachi-hk.com.hk>

Hitachi Sales (Malaysia) Sdn. Bhd.

Lot 12, Jalan Kamajuan, Bangi Industrial Estate,
43650 Bandar Baru Bangi, Selangor Darul Ehsan

MALAYSIA

Tel: +60 -3-8926-4168

Fax: +60 -3-8926-3013

► <http://www.hitachiconsumer.com.my>

Hitachi Home Electronics Asia, (S) Pte Ltd.

438A Alexandra Road #01-01/02/03

Alexandra Technopark, 119967 **SINGAPORE**

Tel: +65 -6536-2520

Fax: +65 -6536-2521

► <http://www.hitachiconsumer.com.sg>

Hitachi Sales Corp. of Taiwan

2nd Floor, No.65, Nanking East Road, Section 3,

Taipei 104 **TAIWAN**

Tel: +886-2-2516-0500

Fax: +886-2-2516-1501

► <http://www.hsct.com.tw>

Hitachi Sales (Thailand), Ltd.

994, Soi Thonglor, Sukhumvit 55 Road,

Klongtonnua, Vadhana, Bangkok 10110

THAILAND

Tel: +66 -2381-8381-98

Fax: +66 -2381-0210/2381-0021

► <http://www.hitachi-th.com>

Hitachi Consumer Electronics Co.,Ltd.

292 Yoshida-cho, Totsuka-ku

Yokohama 244-0817 **JAPAN**

Tel: +81-45-415-2625

Fax: +81-45-866-5821

► <http://www.hitachi.co.jp/proj/>