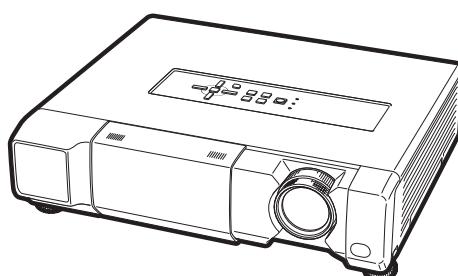
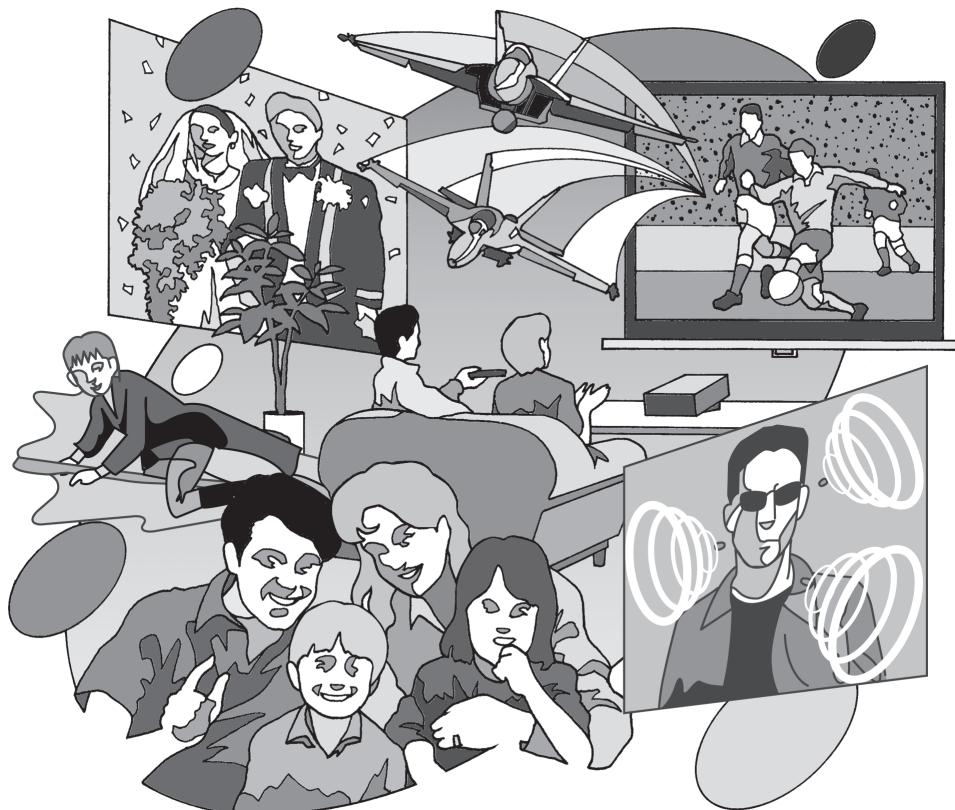


# SHARP®

# XV-Z17000

PROJEKTOR  
PROJEKTOR  
PROIETTORE  
PROJECTOR

BEDIENUNGSANLEITUNG  
BRUKSANVISNING  
MANUALE DI ISTRUZIONI  
GEBRUIKSAANWIJZING



**3D**

**FULL HD 1080P**

**HDMI™**  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

DEUTSCH

SVENSKA

ITALIANO

NEDERLANDS

Prima di utilizzare il proiettore, leggere con attenzione il presente manuale di istruzioni.

# Introduzione

## IMPORTANTE

- Per poter denunciare lo smarrimento o il furto del proiettore, si consiglia di annotare il numero seriale riportato sul fondo del proiettore stesso e di custodire tali informazioni.
- Prima di riciclare il materiale di imballaggio, controllare attentamente il contenuto della confezione con la lista di "Accessori forniti" a pagina 9.

**Modello n.: XV-Z17000**

**Serie n.:**

**ATTENZIONE:** Sorgente di luce ad elevata brillantezza. Non fissare lo sguardo sul fascio di luce e non guardarla direttamente. Prestare particolare attenzione per evitare che i bambini guardino direttamente nella direzione del fascio luminoso.

**ATTENZIONE:** Per ridurre il rischio di incendi o di scosse elettriche, non esporre questo prodotto alla pioggia o all'umidità.



Il simbolo con il fulmine con la punta a freccia all'interno di un triangolo equilatero serve per avvertire l'utente della presenza di "tensione pericolosa" non isolata, all'interno dell'involucro del prodotto; essa risulterà essere di entità sufficiente a dare luogo a rischi di scosse elettriche per le persone.



Il simbolo con il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero serve per avvertire l'utente della presenza di istruzioni di rilievo per il funzionamento e la manutenzione (l'assistenza tecnica) nella documentazione fornita unitamente al prodotto.

**ATTENZIONE:** Questo è un prodotto di Classe A. In un ambiente domestico questo prodotto può causare interferenze radio, nel qual caso l'utilizzatore può essere tenuto a prendere provvedimenti adeguati.

## SMALTIMENTO DEL PRODOTTO

Questo prodotto utilizza una saldatura a stagno e piombo, e la lampada contiene un piccolo quantitativo di mercurio. Lo smaltimento di questi materiali potrebbe essere regolamentato da norme istituite per la tutela dell'ambiente. Per informazioni sullo smaltimento o sul riciclaggio, rivolgersi alle autorità locali, all'Associazione delle Industrie Elettroniche sul sito [www.eiae.org](http://www.eiae.org), all'Ente di Riciclaggio Lampade sul sito [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org). oppure alla Sharp all'indirizzo 1-800-BE-SHARP.

SOLO STATI UNITI

## Attenzione durante la sostituzione della lampada

- Questo proiettore utilizza una lampada al mercurio pressurizzata. Un suono acuto potrebbe indicare un guasto della lampada. Un guasto della lampada potrebbe essere attribuito a diverse cause, quali: violenti scosse, raffreddamento inadeguato, graffi sulla superficie o deterioramento della lampada a seguito di una dimenticanza in relazione al tempo di utilizzo della stessa. L'intervallo di tempo fino al guasto dipende molto dalla singola lampada e/o dalle condizioni e dalla frequenza di utilizzo. È importante notare che il guasto produce frequentemente la rottura del bulbo.
- Quando l'indicatore di sostituzione della lampada e l'icona di visualizzazione su schermo si illuminano, si raccomanda di sostituire immediatamente la lampada con una lampada nuova, anche se sembra funzionare normalmente.
- In caso di rottura della lampada, è possibile che i frammenti di vetro si spargano all'interno del proiettore. In questo caso, si raccomanda di rivolgersi al centro assistenza o al rivenditore autorizzato Sharp più vicino in modo da assicurare un corretto funzionamento del proiettore.
- Se la lampada si rompe, i frammenti di vetro potrebbero riversarsi all'interno del vano della lampada o il gas contenuto nella lampada potrebbe spargersi nella stanza dall'apertura di emissione dell'aria. Poiché il gas contenuto in questa lampada contiene mercurio, arrengiare adeguatamente la stanza se la lampada si rompe ed evitare l'esposizione al gas. In caso di esposizione al gas, consultare immediatamente un medico.

### ⚠ Attenzione

- Non rimuovere il blocco lampada dal proiettore immediatamente dopo l'uso. La lampada è molto calda e potrebbe provocare ustioni o lesioni.
- Aspettate almeno un'ora dopo aver scollegato il cavo di alimentazione per lasciare raffreddare la superficie dell'unità lampada prima di rimuovere l'unità lampada.
- Non toccare la superficie di vetro dell'unità della lampada o l'interno del proiettore.
- Non allentare altre viti ad eccezione del coperchio del blocco lampada e del blocco lampada.
- Ripristinare il timer della lampada solo al momento della sostituzione. Se si ripristina il timer della lampada e si continua a utilizzare la stessa lampada, questa potrebbe essere danneggiata o esplodere.

### ■ Cambiare con cura la lampada attenendosi alle istruzioni riportate in pagine 62 a 64 oppure richiedere la sostituzione della lampada presso il centro assistenza o il rivenditore autorizzato Sharp più vicino.\*

- \* Se, dopo la sostituzione, la nuova lampada non si accende, portare il proiettore a riparare presso il centro assistenza o il rivenditore autorizzato Sharp più vicino.

Legale mandatario per il mercato comune nell'Unione Europea

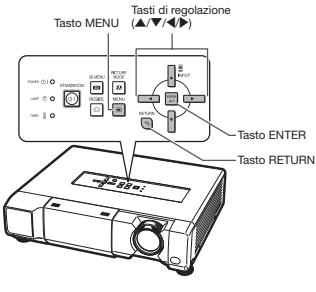
SHARP ELECTRONICS (Europe) GmbH  
Sonnenstraße 3, D-20097 Hamburg

SOLTANTO UE

# Come leggere questo manuale di istruzioni

- Le specifiche possono variare leggermente in base al modello. Tuttavia è possibile collegare e utilizzare tutti i modelli allo stesso modo.
- In questo manuale di istruzioni, le illustrazioni e le schermate di visualizzazione sono semplificate per maggiore chiarezza e potrebbero differenziarsi leggermente dalla schermata effettivamente visualizzata a schermo.

**Utilizzo della schermata del menu**



**Selezioni del menu (regolazioni)**

Questa operazione può essere eseguita anche utilizzando i tasti sul proiettore.

- 1 Premere **MENU**.  
• Viene visualizzata la schermata del menu "Immagine" per il modo Ingresso selezionato.
- 2 Premere **▶** o **◀** per selezionare nella barra menu la schermata menu relativa alla regolazione.

**Esempio: schermata menu "Immagine" quando si seleziona COMPONENT per la modalità di ingresso**



**Tasti usati in questa operazione**

**Tasto usati in questo passaggio**

**Visualizzazione su schermo**

Caratteristiche utili

①-35

 **Informazioni** ..... Indica le precauzioni da adottare per utilizzare il proiettore.

 **Nota** ..... Indica ulteriori informazioni per impostare e utilizzare il proiettore.

## Per riferimento futuro

Manutenzione

→ **Pag. 59**

Risoluzione dei problemi

→ **Pagg. 72 a 74**

Indice

→ **Pag. 78**

# Sommario

## Operazioni preliminari

### Introduzione

Come leggere questo manuale di istruzioni.....	3
Sommario.....	4
<b>NORME DI SICUREZZA IMPORTANTI.....</b>	<b>6</b>
Accessori .....	9
Nomi di parti e funzioni .....	10
<b>Utilizzo del telecomando .....</b>	<b>13</b>
Inserimento delle batterie .....	13
Portata utilizzabile .....	13

### Avvio rapido

<b>Avvio rapido .....</b>	<b>14</b>
---------------------------	-----------

## Utilizzo

### Operazioni di base

<b>Accensione/Spengimento del proiettore .....</b>	<b>23</b>
Collegamento del cavo di alimentazione .....	23
Accendere il proiettore .....	23
Spegnimento (mettere il proiettore in modo Attesa) .....	23
<b>Proiezione dell'immagine .....</b>	<b>24</b>
Regolazione dell'immagine proiettata .....	24
Correzione trapezoidale.....	25
Passaggio al modo Ingresso .....	27
Regolazione della Posizione Verticale e Orizzontale dell'Immagine .....	27
Visualizzazione temporanea della schermata nera.....	28
Blocco di un'immagine in movimento .....	28
Sinc. auto (regolazione Sinc. auto).....	28
Selezione del modo Immagine.....	28
Visualizzazione di una parte ingrandita dell'immagine .....	29
Attivazione dell'impostazione IRIS .....	29
Nascondere Temporaneamente il Menu (Menu Hide).....	29
Attivazione/disattivazione del Modo Eco+Silenzioso .....	29
Modalità Ridimensiona .....	30

### Caratteristiche utili

<b>Voci della barra menu .....</b>	<b>32</b>
<b>Utilizzo della schermata del menu.....</b>	<b>35</b>
Selezioni del menu (regolazioni) .....	35
<b>Regolazione dell'immagine</b>	
( <b>menu "Immagine"</b> ).....	<b>37</b>
Selezione del modo Immagine.....	37
Regolazione dell'immagine .....	37
Regolazione dell'impostazione Iris .....	38
Eco + Sil. .....	38
Utilizzo delle Funzioni avanzate.....	38
Correzione della Gradazione Video (Correzione Gamma) .....	38
Regolazione dei colori .....	38
Regolazione di Enfasi bianca .....	40
Selezione del modo Film .....	40
Regolazione Dettaglio.....	40
Funzione DNR (riduzione del rumore digitale).....	40
Funzione MNR (riduzione rumore mosquito) .....	40
Reset delle voci di regolazione.....	40
<b>Regolazione dell'immagine computerizzata</b>	
( <b>menu "REG-SEG"</b> ).....	<b>41</b>
Regolazione dell'immagine computerizzata .....	41

### Installazione

<b>Installazione del proiettore .....</b>	<b>16</b>
Installazione del proiettore .....	16
Installazione standard (proiezione anteriore) .....	16
Modo di proiezione (PRO).....	17
Installazione a soffitto .....	17
Dimensioni dello schermo e distanza di proiezione .....	18

### Collegamenti

<b>Esempi di cavi per il collegamento .....</b>	<b>19</b>
<b>Collegamento all'apparecchiatura video .....</b>	<b>20</b>
<b>Collegamento ad un computer .....</b>	<b>21</b>
<b>Controllo del proiettore tramite computer .....</b>	<b>22</b>

Impostazione della Risoluzione .....	41
Sinc. auto (regolazione Sinc. auto).....	41
Impostazione del tipo di segnale .....	41
Impostazione del Sistema video .....	42
Regolazione dell'Impostazione video .....	42
Regolazione della Gamma dinamica .....	42
Info segnale.....	42

### Regolazione dell'immagine proiettata

( <b>menu "REG-SCH"</b> ).....	<b>43</b>
Impostazione del modo Ridimensiona .....	43
Regolazione della posizione dell'immagine .....	43
Regolazione di Overscan .....	43
Correzione V-Trapezio automatica .....	44
Modalità trapezio .....	44
Impostazione della visualizzazione su schermo .....	45
Regolazione della Luminosità della Schermata Menu .....	45
Selezione dell'immagine di fondo .....	45
Selezionare la Posizione della Schermata Menu ..	45
Inversione/capovolgimento delle immagini proiettate .....	45
Selezione della lingua di visualizzazione sullo schermo .....	45

### Regolazione della funzione Proiettore

( <b>menu "REG-PRO"</b> ).....	<b>46</b>
Funzione Spegn. Automatico .....	46
Impostazione del Modo Economia .....	46
Impostazione di Riproduzione One Touch, Stand-by sistema e Immetti nome .....	46
Impostazione della Modalità Demo .....	47
Selezione della velocità di trasmissione (RS-243C) .....	47
Impostazione della modalità ventola .....	47
Ripristino delle impostazioni predefinite .....	47
Verifica dello stato di utilizzo della lampada .....	47

<b>Godersi la Visione delle Immagini 3D .....</b>	<b>48</b>
Precauzioni per l'uso degli Occhiali 3D .....	48
Precauzioni riguardanti la visione di immagini 3D .....	48
Accessori in Dotazione agli Occhiali 3D .....	50
Nomi delle Parti .....	50
Prima di utilizzare gli Occhiali 3D .....	51
Sostituzione della Batteria a Bottone .....	51
Applicazione del Nasello .....	52
Applicazione della Fascia degli Occhiali 3D .....	52
Utilizzo degli Occhiali 3D .....	52
Gamma di Utilizzo degli Occhiali 3D .....	52
Vedere Immagini 3D .....	53
Impostazioni 3D ("MENU 3D") .....	55
Impostazione del Menu Formato 3D .....	56
Specifiche - Occhiali 3D .....	58

## Riferimento

### Appendice

<b>Manutenzione</b> .....	<b>59</b>
<b>Indicatori di manutenzione</b> .....	<b>60</b>
<b>Informazioni sulla lampada</b> .....	<b>62</b>
Lampada.....	62
Precauzioni relative alla lampada .....	62
Sostituzione della lampada.....	62
Rimozione e installazione del blocco lampada.....	63
Ripristino del timer della lampada.....	64
<b>Connessione delle assegnazioni dei piedini .....</b>	<b>65</b>
<b>Specifiche e impostazioni dei comandi RS-232C.....</b>	<b>66</b>
<b>Tabella di compatibilità .....</b>	<b>70</b>
<b>Risoluzione dei problemi .....</b>	<b>72</b>
<b>Per l'assistenza SHARP .....</b>	<b>75</b>
<b>Specifiche tecniche.....</b>	<b>76</b>
<b>Dimensioni .....</b>	<b>77</b>
<b>Indice .....</b>	<b>78</b>

- DLP® e il logo DLP sono marchi registrati della Texas Instruments.
- Microsoft® e Windows® sono marchi di fabbrica registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.
- PC/AT è un marchio di fabbrica registrato di International Business Machines Corporation negli Stati Uniti.
- Macintosh® è un marchio di fabbrica registrato di Apple Computer, Inc. negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.
- HDMI, il logo HDMI e High-Definition Multimedia Interface sono marchi di fabbrica o marchi registrati di HDMI Licensing LLC.
- Tutti gli altri nomi aziendali o di prodotti aziendali sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati delle rispettive società.
- Alcuni chip IC in questo prodotto includono delle informazioni riservate e/o segreti industriali della Texas Instruments. Per questo motivo è vietato copiare, modificare, adattare, tradurre, distribuire, invertire l'ingegneria, assemblare o smontare i contenuti delle stesse.

# NORME DI SICUREZZA IMPORTANTI

## ATTENZIONE: Leggete queste istruzioni prima di usare il prodotto e poi conservatele per ogni riferimento futuro.

L'energia elettrica può effettuare molte funzioni utili. Questo prodotto è stato prodotto per assicurare la vostra sicurezza personale. MA L'USO ERRATO PUO' CAUSARE POTENZIALI SCOSSE ELETTRICHE O RISCHI DI INCENDI. Per non disabilitare le protezioni incorporate in questo prodotto, osservate le seguenti regole principali per l'installazione, l'uso e il lavoro di servizio.

### 1. Leggere le istruzioni

Prima di utilizzare il prodotto occorre leggere tutte le istruzioni di sicurezza e di funzionamento.

### 2. Conservare le istruzioni

Occorre conservare le istruzioni di sicurezza e di funzionamento per potervi fare riferimento in futuro.

### 3. Rispettare le avvertenze

Occorre seguire scrupolosamente tutte le avvertenze presenti sul prodotto e nelle istruzioni per il funzionamento.

### 4. Seguire le istruzioni

Occorre seguire tutte le istruzioni per l'uso e per il funzionamento.

### 5. Pulizia

Prima di effettuare la pulizia scollegare il prodotto dalla presa di corrente. Per la pulizia, non usare detergenti liquidi o aerosol. Usare un panno umido.

### 6. Accessori

Non utilizzare accessori non consigliati dal fabbricante del prodotto poiché possono causare pericoli.

### 7. Acqua e umidità

Non utilizzare il prodotto in prossimità di acqua, ad esempio presso una vasca da bagno, un lavabo, un lavandino o un lavatoio, in cantine umide, presso una piscina e così via.

### 8. Collocazione

Non collocare il prodotto su carrelli, supporti, cavalletti, staffe o tavoli instabili. Il prodotto potrebbe cadere causando gravi lesioni a bambini o adulti e danneggiandosi gravemente. Utilizzare esclusivamente carrelli, supporti, cavalletti, staffe o tavoli consigliati dal fabbricante o venduti unitamente al prodotto. Il prodotto deve sempre essere installato seguendo le istruzioni del fabbricante e utilizzando accessori di montaggio consigliati da quest'ultimo.

### 9. Trasporto

La combinazione di prodotto e carrello deve essere spostata con attenzione. Le fermate brusche, l'applicazione di una forza eccessiva e gli spostamenti su superfici accidentate possono provocare il ribaltamento del prodotto e del carrello.



### 10. Ventilazione

L'involucro è dotato di fessure e aperture di ventilazione volte a garantire un funzionamento affidabile del prodotto e a proteggerlo dal surriscaldamento. Non coprire o ostruire le aperture collocando il prodotto su letti, divani, tappeti o altre superfici simili. Il prodotto non deve essere collocato in strutture incassate come librerie o rastrelliere, a meno che non venga fornita una ventilazione adeguata o che siano comunque rispettate rigorosamente le istruzioni del fabbricante.

### 11. Sorgenti di alimentazione

Questo prodotto deve essere alimentato esclusivamente da sorgenti di alimentazione del tipo indicato sull'etichetta di identificazione. Se non si è sicuri del tipo di alimentazione disponibile, rivolgersi al rivenditore del prodotto o all'azienda elettrica locale. Per i prodotti progettati per funzionare a batterie o con alimentazione di altro genere, fare riferimento alle istruzioni per il funzionamento.

### 12. Messa a terra o polarità

Questo prodotto è stato dotato di uno dei seguenti tipi di spine. Se la spina non dovesse entrare nella presa murale, rivolgersi ad un elettricista.

Non modificate la spina togliendo la spina di messa a terra.

a. Spina a due cavi (principale).

b. Spina a tre cavi (principale) con un terminale di messa a terra.

Questa spina entra solo nelle prese murali con messa a terra.

### 13. Protezione del cavo di alimentazione

Il percorso dei cavi di alimentazione deve essere scelto in modo che non sia possibile calpestarli o schiacciarli collocando oggetti sopra o contro di essi; occorre prestare particolare attenzione ai cavi in corrispondenza delle spine, delle prese multiple e dei punti di uscita dal prodotto.

### 14. Fulmini

Per una maggiore protezione del prodotto durante i temporali, o nei periodi in cui esso non è sotto sorveglianza o rimane inutilizzato a lungo, scollegarlo dalla presa di rete e staccare il cavo di alimentazione. Ciò previene eventuali danni al prodotto dovuti a fulmini e a sbalzi della tensione di alimentazione.

### 15. Sovraccarico

Non sovraccaricare le prese di corrente, le prolunghe o le prese multiple integrate, poiché ciò può causare rischi di incendi o scosse elettriche.

### 16. Penetrazione di oggetti e liquidi

Non spingere oggetti di alcun tipo all'interno del prodotto attraverso le aperture, poiché essi possono venire a contatto con punti in cui è presente una tensione pericolosa o mettere in corto circuito componenti che possono dare luogo a incendi o scosse elettriche. Non versare sul prodotto liquidi di alcun genere.

### 17. Assistenza tecnica

Non tentare di effettuare personalmente interventi di assistenza tecnica sul prodotto, poiché l'apertura o la rimozione dei coperchi può comportare l'esposizione a tensioni pericolose o ad altri pericoli. Rivolgersi esclusivamente a personale qualificato.

### 18. Problemi che richiedono assistenza tecnica

Qualora si verifichino le seguenti condizioni, scollegare il prodotto dalla presa di corrente e rivolgersi a personale qualificato per l'assistenza tecnica:

- se il cavo o la spina di alimentazione sono danneggiati.
- se nel prodotto sono penetrati liquidi o corpi estranei.
- se il prodotto è stato esposto a pioggia o acqua.
- se il prodotto non funziona in modo normale quando si seguono le istruzioni per il funzionamento. Regolate esclusivamente i comandi descritti nelle istruzioni per il funzionamento, poiché una regolazione errata di altri comandi può provocare danni e comporta spesso lunghi interventi dei tecnici qualificati per ripristinare il funzionamento normale del prodotto.
- se il prodotto è caduto o è stato danneggiato in qualunque modo.
- se il prodotto presenta chiare variazioni delle prestazioni.

### 19. Ricambi

Accertarsi che i tecnici che effettuano gli interventi di assistenza tecnica utilizzino i ricambi specificati dal fabbricante o ricambi con caratteristiche identiche a quelle dei componenti originali. L'uso di pezzi di ricambio non autorizzati può causare incendi, scosse elettriche o altri pericoli.

### 20. Controlli per la sicurezza

Al termine di qualsiasi intervento di assistenza tecnica o di riparazione di questo prodotto, richiedere al tecnico adetto all'assistenza di effettuare i controlli per la sicurezza per verificare che il prodotto sia in condizioni di funzionamento adeguate.

### 21. Montaggio a parete o a soffitto

Questo prodotto va montato a parete o a soffitto nel modo raccomandato dal fabbricante.

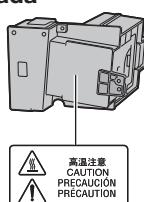
### 22. Calore

Questo prodotto deve essere collocato lontano da sorgenti di calore come radiatori, riscaldatori, fornelli o altri prodotti (compresi gli amplificatori) che dissipano calore.

## Durante l'installazione del proiettore, osservare le seguenti norme precauzionali.

### Precauzioni relative al blocco lampada

- Possibili rischi prodotti da frammenti di vetro in caso di rottura della lampada. In questo caso, rivolgersi al centro assistenza o al rivenditore autorizzato Sharp più vicino e chiedere la sostituzione della lampada. Vedere "Informazioni sulla lampada" a pagina 62.



### Precauzioni relative all'installazione del proiettore

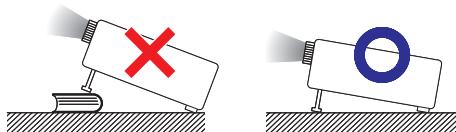
- Per mantenere gli interventi di manutenzione entro limiti fisiologici e per garantire un'alta qualità dell'immagine, SHARP raccomanda di installare il proiettore in una zona priva di umidità, polvere e fumo di sigarette. Quando il proiettore è esposto a questi ambienti, le aperture di ventilazione e le lenti devono essere pulite più spesso. Se il proiettore viene pulito regolarmente, l'utilizzo in tali ambienti non riduce la vita operativa generale dell'unità. La pulizia interna deve essere eseguita solo da un centro assistenza o rivenditore autorizzato Sharp.

### Non installare il proiettore in luoghi esposti alla luce diretta del sole o artificiale.

- Posizionare lo schermo in modo che non sia colpito dalla luce diretta del sole o dalla luce artificiale. La luce che colpisce direttamente lo schermo sbiadisce i colori, rendendo difficile la visione. Chiudere, perciò, le persiane e abbassare le luci quando si installa lo schermo in una stanza soleggiata o luminosa.

### Precauzioni relative al posizionamento del proiettore

- Posizionare il proiettore su una superficie piana entro l'intervallo di regolazione (9 gradi) dei piedini di regolazione.



- In seguito all'acquisto del prodotto potrebbe essere riscontrabile la provenienza di un odore spiacevole dall'apertura di sfogo. Ciò è normale, non si tratta di un cattivo funzionamento.

### Quando si utilizza il proiettore in zone di altitudine elevata, ad esempio in montagna (a un'altitudine di circa 4.900 piedi (1.500 metri) o superiore)

- Quando si utilizza il proiettore in zone di altitudine elevata in cui l'aria è rarefatta, impostare la "Modalità ventola" su "Alta". In caso contrario è possibile che si riduca la durata del sistema ottico.
- Utilizzare il proiettore ad altitudini di 7.500 piedi (2.300 metri) o inferiori.

### Avvertenza relativa al collocamento del proiettore in posizione sopraelevata

- Quando si colloca il proiettore in una posizione sopraelevata, adoperarsi per fissarlo adeguatamente onde evitare che cada addosso a qualcuno, ferendolo.

### Non sottoporre il proiettore a urti e/o vibrazioni.

- Proteggere l'obiettivo per evitare che la superficie della lente sia soggetta a urti o forti impatti o venga danneggiata.

### Riposare gli occhi con una certa frequenza.

- Guardare costantemente lo schermo per diverse ore affatica la vista. Ricordarsi di riposare gli occhi di tanto in tanto.

### Evitare luoghi con temperature estreme.

- La temperatura operativa del proiettore varia da 41°F a 95°F (da +5°C a +35°C).
- La temperatura di conservazione del proiettore varia da -4°F a 140°F (da -20°C a +60°C).

### Non ostruire le aperture di immissione e di emissione dell'aria.

- Lasciare almeno  $11\frac{13}{16}$  pollici (30 cm) di spazio tra l'apertura di emissione dell'aria e la parete o l'ostruzione più vicina.
- Controllare che le aperture di immissione e di emissione dell'aria non siano ostruite.
- Se la ventola di raffreddamento è ostruita, un circuito di protezione mette automaticamente il proiettore in modo Attesa per impedire danni da surriscaldamento. Ciò non indica un malfunzionamento. (Vedere pagina 60.) Rimuovere il cavo di alimentazione del proiettore dalla presa a muro e attendere almeno 10 minuti. Posizionare il proiettore in modo che le aperture di immissione e di emissione dell'aria non siano ostruite, reinserire il cavo di alimentazione e accendere il proiettore. In questo modo il proiettore ritorna alle condizioni operative normali.

### Norme precauzionali relative all'utilizzo del proiettore

- Nel caso non usaste il proiettore per lungo tempo o nel caso dovreste spostarlo, accertatevi di avere scollegato il cavo dell'alimentazione dalla presa di corrente e di avere sconnesso tutti gli altri cavi connessi al proiettore.
- Non trasportare il proiettore tenendolo per la lente.
- Al momento di riporre il proiettore nella custodia, assicurarsi di chiudere il coprilente.
- Non esporre il proiettore alla luce diretta del sole e non posizionarlo in prossimità di fonti di calore, in quanto ciò potrebbe provocare l'alterazione del colore della struttura esterna e la deformazione della copertura di plastica.

## Altri apparecchi collegati

- Quando si collega un computer o un altro apparecchio audiovisivo al proiettore, effettuare i collegamenti DOPO aver scollegato il cavo di alimentazione del proiettore dalla presa di corrente e aver spento l'apparecchio da collegare.
- Per istruzioni su come effettuare i collegamenti, consultare i manuali di istruzioni del proiettore e dell'apparecchio da collegare.

## Utilizzo del proiettore in altri paesi

- La tensione di alimentazione della presa può variare a seconda dell'area geografica o del Paese in cui si utilizza il proiettore. Se si utilizza il proiettore in un Paese diverso da quello di produzione, utilizzare un cavo di alimentazione adatto al Paese in questione.

## Funzione di controllo della temperatura



- Se la temperatura all'interno del proiettore aumenta, a causa del blocco delle ventole o dell'ambiente esterno, l'indicatore di temperatura lampeggia. Se la temperatura aumenta progressivamente, "TEMPERATURA" si illumina nell'angolo inferiore sinistro dell'immagine mentre l'indicatore di temperatura lampeggia. Se la condizione persiste, la lampada si spegne, la ventola di raffreddamento entra in azione e il proiettore si posiziona in standby. Per dettagli, consultare la sezione "Indicatori di manutenzione" alle pagine 60 e 61.

### Informazioni

- La ventola di raffreddamento regola la temperatura interna e le prestazioni sono controllate automaticamente. Il rumore della ventola durante il funzionamento del proiettore potrebbe cambiare a seguito di cambiamenti di velocità. Ciò non indica un malfunzionamento.

## Osservare le seguenti precauzioni quando si utilizzando gli Occhiali 3D.

### Prevenzione da ingestione accidentale

- Mantenere le batterie e la fascia in dotazione fuori dalla portata dei bambini. I bambini potrebbero accidentalmente ingerire queste parti.
  - Se un bambino ingerisce accidentalmente una di queste parti, contattare immediatamente un medico.

### Non smontare

- Non smontare né modificare gli Occhiali 3D.

### Precauzioni per la batteria al litio

- Le batterie non devono essere esposto a calore eccessivo, alla luce solare diretta o al fuoco.
- Sostituire solo con lo stesso tipo di batteria o equivalente. La batteria potrebbe esplodere se sostituita impropriamente.
- Attenzione a non invertire i poli della batteria (+ e -) quando si carica la batteria. Seguire la procedura corretta quando si carica la batteria. (Vedere pagina 51.) Caricando la batteria impropriamente si rischia di danneggiare la batteria o causare perdite di liquido dalla batteria, che potrebbero causare incendi, ferite o danni.

### Manipolazione degli Occhiali 3D

- Non far cadere, non esercitarvi pressione né far cadere gli Occhiali 3D. Facendolo si rischia di danneggiare la sezione di vetro, causandosi ferite.
- Stare attenti a non incastrare le dita nella cerniera degli Occhiali 3D. Facendolo si rischia di causarsi ferite.
  - Fare speciale attenzione quando i bambini utilizzano questo prodotto.

### Utilizzo degli Occhiali 3D

- I genitori/guardiani devono controllare i bambini per evitare l'uso prolungato senza periodi di pausa.
- Utilizzare solo gli Occhiali 3D raccomandati per questo prodotto.
- Utilizzare gli Occhiali 3D solo per lo scopo specificato.
- Non andare in giro indossando gli Occhiali 3D. L'area circostante appare scura, e ciò può provocare cadute o altri incidenti che potrebbero causare ferite.

### Cura degli Occhiali 3D

- Utilizzare solo il panno in dotazione agli Occhiali 3D per pulire le lenti. Rimuovere la polvere e lo sporco dal panno. Polvere o altra sporcizia sul panno potrebbero graffiare il prodotto. Non utilizzare solventi come benzina o diluenti, perché facendolo si rischia di disgregare il rivestimento.
- Quando si puliscono gli Occhiali 3D, attenzione a non permettere ad acqua o altri fluidi di venire in contatto con gli occhiali.
- Conservare sempre gli Occhiali 3D nell'austuccio in dotazione quando non li si utilizza.
- Quando si ripongono gli Occhiali 3D, evitare luoghi molto umidi o caldi.

### Vedere immagini 3D

- Se soffrite di giramenti di testa, nausea o altri malesseri quando guardate le immagini 3D, interrompete l'uso e fate riposare gli occhi.
- Non utilizzare gli Occhiali 3D se sono incrinati o rotti.

# Accessori

## Accessori forniti



Telecomando  
<RRMCGA929WJSA>

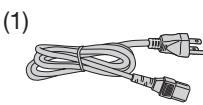


Due batterie AA  
<UBATUA020WJZZ>

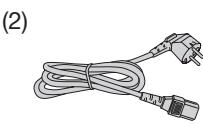


Due paia di Occhiali 3D<sup>1</sup>  
<KOPTLA002WJN1>

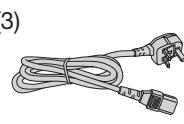
### Cavo di alimentazione<sup>2</sup>



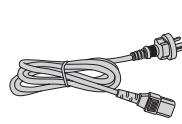
Per gli Stati Uniti e il  
Canada, ecc.  
(6' (1,8 m))  
<QACCCA007WJPZ>



Per l'Europa, ad eccezione  
del Regno Unito  
(6' (1,8 m))  
<QACCVVA011WJPZ>



Per il Regno  
Unito e Singapore  
(6' (1,8 m))  
<QACCBA036WJPZ>



Per l'Australia, Nuova  
Zelanda e Oceania  
(6' (1,8 m))  
<QACCLA018WJPZ>

\*1 Vedere le pagine da **50** a **52** per informazioni sugli Occhiali 3D e i loro accessori.

\*2 Il tipo di cavo di alimentazione fornito con il proiettore dipende dall'area. Usare il cavo di alimentazione che corrisponde alla presa di corrente a muro nel proprio Paese.

- Manuale di istruzioni <TINS-E931WJZZ>



### Nota

- I codici compresi tra “< >” rappresentano i codici delle parti di ricambio.

## Accessori opzionali

■ Blocco lampada	AN-K15LP
■ Adattatore di montaggio a soffitto	AN-60KT
■ Staffa di montaggio a soffitto	AN-XRCM30 (solo per gli Stati Uniti)
■ Unità di montaggio a soffitto	AN-TK201 <per AN-60KT>
■ Tubo di prolunga per montaggio a soffitto	AN-TK202 <per AN-60KT>
■ Cavo 3 RCA verso mini D-sub a 15 pin (10' (3,0 m))	AN-EP101B <per AN-XRCM30> (solo per gli Stati Uniti)
■ Occhiali 3D	AN-C3CP2 AN-3DG10-S AN-3DG10-R AN-3DG10-A

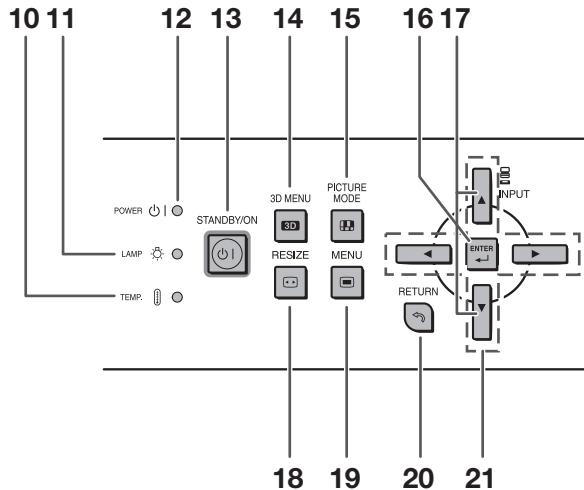
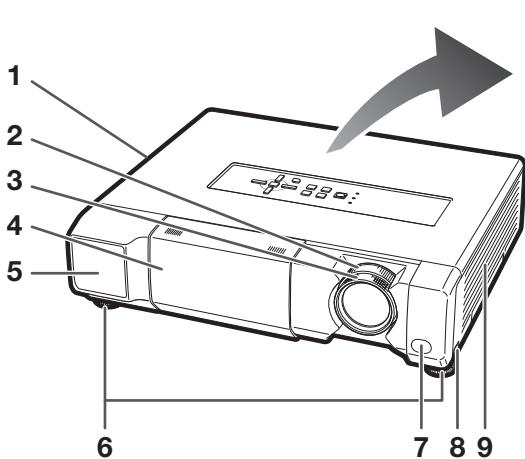


- Alcuni degli accessori opzionali possono non essere disponibili in certe aree geografiche. Verificare con il centro assistenza o il rivenditore autorizzato Sharp più vicino.

# Nomi di parti e funzioni

I numeri in **■** si riferiscono alle pagine principali di questo manuale di istruzioni in cui è illustrato l'argomento.

## Proiettore



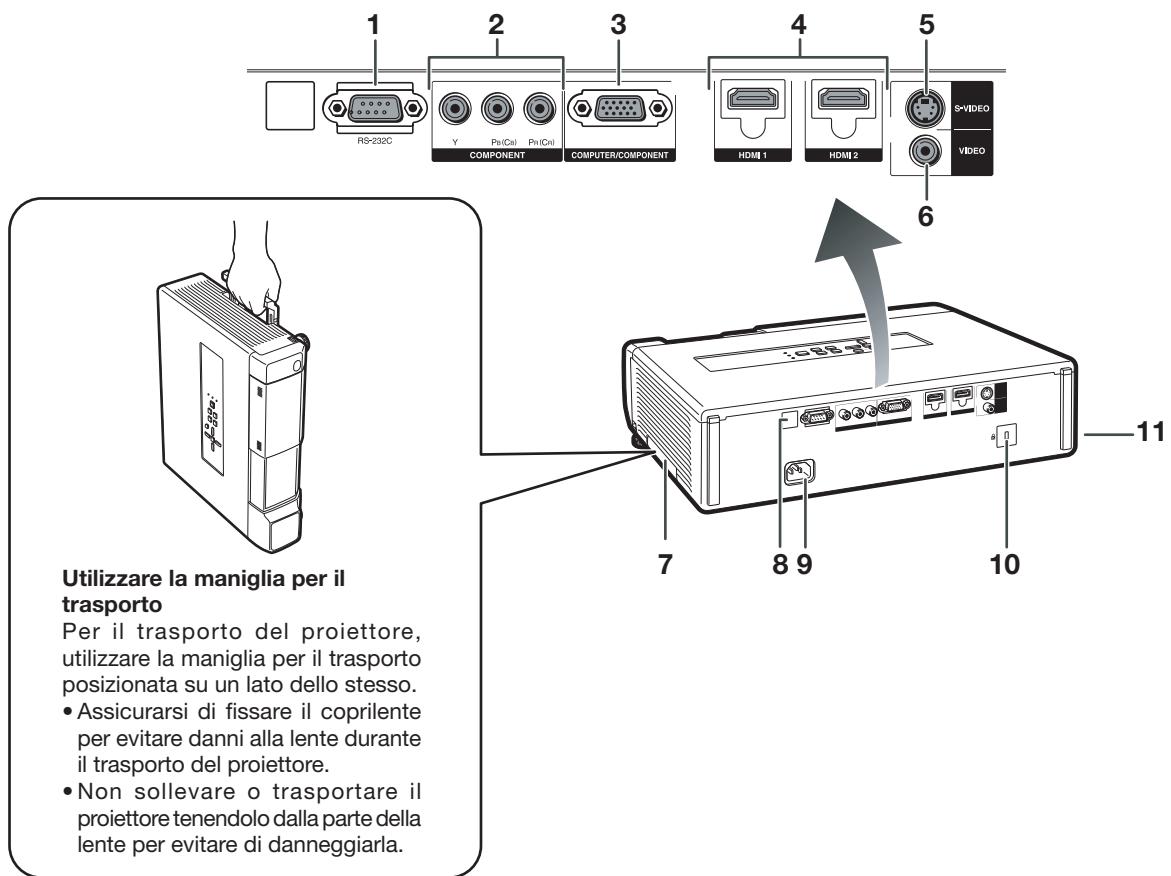
### Vista anteriore

- 1 Apertura di emissione dell'aria **59**
- 2 Ghiera dello zoom **15, 24**  
Per ingrandire/ridurre l'immagine.
- 3 Ghiera della messa a fuoco **15, 24**  
Per regolare la messa a fuoco.
- 4 Coprilente **23, 28, 63**
- 5 Emettitore di infrarossi **52**  
Emette un segnale infrarosso quando vengono proiettate immagini 3D.
- 6 Piede di regolazione **15, 24**
- 7 Sensore del telecomando **13**
- 8 Leva di HEIGHT ADJUST **24**
- 9 Apertura di immissione dell'aria **59**

### Vista dall'alto

- 10 Indicatore di avvertimento della temperatura **60**
- 11 Indicatore della lampada **23, 60**
- 12 Indicatore di alimentazione **23, 60**
- 13 Tasto STANDBY/ON **14, 23**  
Per accendere il proiettore e metterlo in modo Attesa.
- 14 Tasto 3D MENU **53**  
Per la visualizzazione della schermata 3D MENU.
- 15 Tasto PICTURE MODE **28**  
Per la selezione dell'immagine appropriata.
- 16 Tasto ENTER **35**  
Per impostare le voci selezionate o regolare sul menu.
- 17 Tasti INPUT ( $\Delta$ / $\nabla$ ) **27**  
Per passare al modo ingresso.
- 18 Tasto RESIZE **30**  
Per passare da una dimensione dello schermo all'altra (NORMALE, 16:9, ecc.).
- 19 Tasto MENU **35**  
Per visualizzare le schermate di regolazione e di impostazione.
- 20 Tasto RETURN **35**  
Per tornare alla schermata di menu precedente durante l'utilizzo del menu.
- 21 Tasti di regolazione ( $\Delta$ / $\nabla$ / $\blacktriangleleft$ / $\triangleright$ ) **35**  
Per selezionare le voci del menu.

## Proiettore (vista posteriore)



### Terminali

- 1** Terminale RS-232C **22**  
Terminale per il controllo del proiettore tramite un computer.
- 2** Terminali COMPONENT **19**  
Terminali per la connessione degli apparecchi video con l'output component.
- 3** Terminale di ingresso COMPUTER/COMPONENT **19, 21**  
Terminale per segnali RGB computer e segnali YPbPr.
- 4** Terminali HDMI1, 2 **19, 20**  
Terminali per il collegamento di apparecchi video con terminale di uscita HDMI.
- 5** Terminale di ingresso S-VIDEO **19, 20**  
Terminale per collegare l'apparecchio video con un terminale Video S.
- 6** Terminale di ingresso VIDEO **19**  
Terminale per collegare l'apparecchio video.
- 7** Maniglia di trasporto  
Per il trasporto del proiettore.
- 8** Sensore del telecomando **13**
- 9** Presa CA **23**  
Collegare il cavo di alimentazione fornito.
- 10** Connettore standard di sicurezza Kensington
- 11** Barra di sicurezza

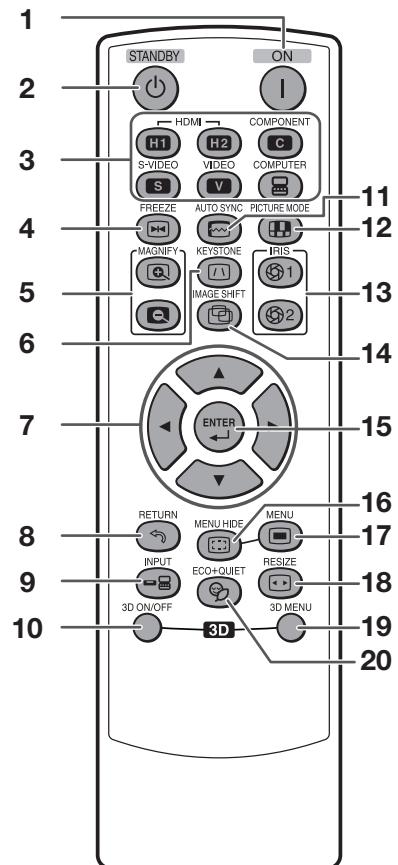
### Utilizzo del blocco Kensington

- Questo proiettore è provvisto di un connettore standard di sicurezza Kensington da usare con un sistema di sicurezza Kensington MicroSaver. Per le istruzioni d'uso su come salvaguardare il proiettore, consultare le informazioni fornite insieme al sistema.

# Nomi di parti e funzioni (segue)

I numeri in **■** si riferiscono alle pagine principali di questo manuale di istruzioni in cui è illustrato l'argomento.

## Telecomando



- 1 Tasto ON **14, 23**  
Per l'accensione del proiettore.
- 2 Tasto STANDBY **15, 23**  
Per impostare il proiettore in modalità standby.
- 3 Tasti HDMI1, 2, COMPONENT, S-VIDEO, VIDEO, COMPUTER **15, 27**  
Per passare alle rispettive modalità di input.
- 4 Tasto FREEZE **28**  
Per bloccare le immagini.
- 5 Tasti MAGNIFY **29**  
Per ingrandire o ridurre una parte dell'immagine.
- 6 Tasto KEYSTONE **25**  
Per l'accesso alla modalità di trapezio.
- 7 Tasti di regolazione (**▲/▼/◀/▶**) **35**  
Per selezionare e regolare le voci del menu.
- 8 Tasto RETURN **35**  
Per tornare alla schermata di menu precedente durante l'utilizzo del menu.
- 9 Tasto INPUT **27**  
Per passare al modo ingresso.
- 10 Tasto 3D ON/OFF **53, 54**  
Per il passaggio tra le modalità 2D e 3D.
- 11 Tasto AUTO SYNC **28**  
Per regolare automaticamente le immagini quando è collegato a un computer.
- 12 Tasto PICTURE MODE **28**  
Per la selezione dell'immagine appropriata.
- 13 Tasti IRIS 1, 2 **29**  
Per passare a "Alta luminosità" e "Alto contrasto".
- 14 Tasto IMAGE SHIFT **27**  
Per orientare l'immagine in senso orizzontale e verticale.
- 15 Tasto ENTER **35**  
Per impostare le voci selezionate o regolate nel menu.
- 16 Tasto MENU HIDE **29**  
Per nascondere temporaneamente lo schermo del menu.
- 17 Tasto MENU **35**  
Per visualizzare le schermate di regolazione e di impostazione.
- 18 Tasto RESIZE **30**  
Per passare da una dimensione dello schermo all'altra (NORMALE, 16:9, ecc.).
- 19 Tasto 3D MENU **53**  
Per la visualizzazione della schermata 3D MENU.
- 20 Tasto ECO+QUIET **29**  
Per ridurre il rumore della ventola di raffreddamento e prolungare la durata della lampada.

# Utilizzo del telecomando

## Inserimento delle batterie

**1** Abbassare la linguetta del coperchio e rimuovere il coperchio in direzione della freccia.

**2** Inserire le batterie in dotazione e riposizionare il coperchio.

- Verificare che le polarità corrispondano correttamente ai segni  $+$  e  $-$  all'interno del vano batterie.
- Quando si riposiziona il coperchio, accertarsi che questo scatti in posizione, bloccandosi.

## Portata utilizzabile

È possibile utilizzare il telecomando per controllare il proiettore all'interno delle portate mostrate nella figura.



### Nota

- Un sensore del telecomando si trova sia sul davanti che sul retro del proiettore.
- Il segnale proveniente dal telecomando può essere riflesso da uno schermo per un facile funzionamento. Tuttavia, la distanza effettiva del segnale può variare in base al materiale dello schermo.

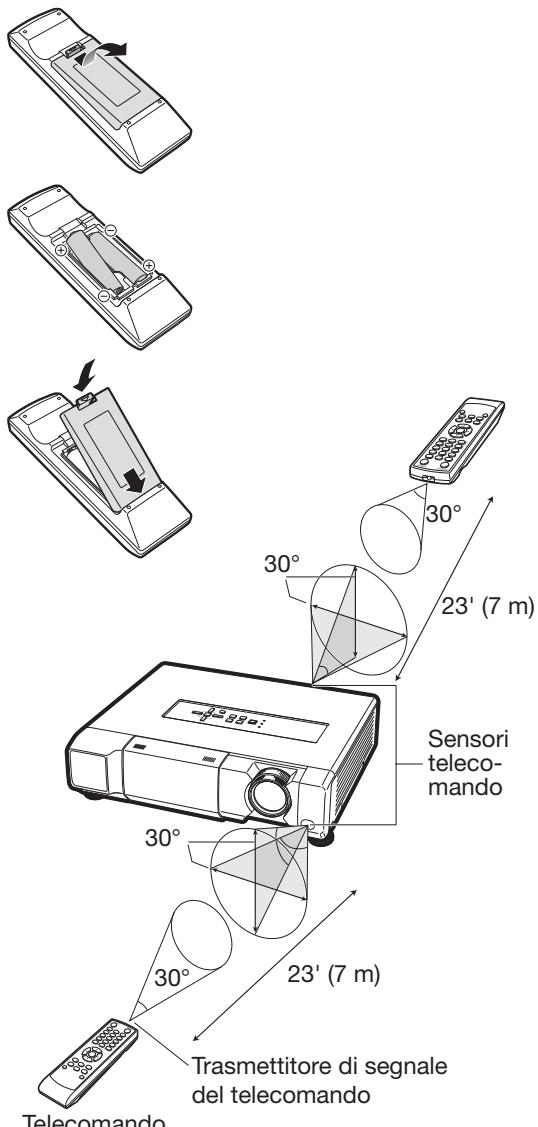
### Quando si utilizza il telecomando:

- non farlo cadere né esporlo ad umidità e ad alte temperature.
- il telecomando potrebbe non funzionare correttamente sotto una lampada a fluorescenza. In tal caso, spostare il proiettore lontano dalla lampada a fluorescenza.

**L'uso incorreto delle batterie può provocare la fuoriuscita di sostanze chimiche o l'esplosione.  
Osservare le norme precauzionali riportate di seguito.**

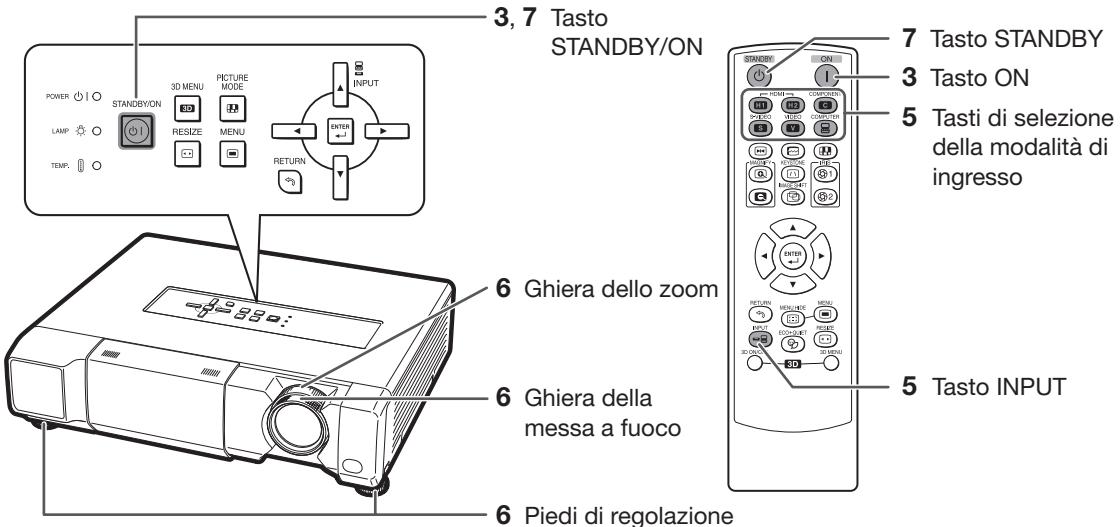
### ⚠ ATTENZIONE

- Se la batteria viene sostituita in modo errato esiste il pericolo di esplosione. Sostituire solamente con batterie alcaline o al manganesio.
- Inserire le batterie assicurandosi che le polarità corrispondano ai segni  $+$  e  $-$  riportati all'interno del vano batterie.
- I diversi tipi di batterie hanno proprietà differenti. Evitare pertanto di utilizzare contemporaneamente tipi di batterie diversi.
- Non usare assieme batterie usate e batterie nuove. Ciò può ridurre la durata delle batterie nuove e provocare la fuoriuscita di sostanze chimiche dalle vecchie batterie.
- Quando le batterie sono esaurite, rimuoverle dal telecomando. In caso contrario potrebbe verificarsi la fuoriuscita di sostanze chimiche. Il liquido che fuoriesce dalle batterie è dannoso per la pelle. Pertanto, prima di rimuovere le batterie è necessario pulirle con un panno.
- Le batterie in dotazione con questo proiettore possono esaurirsi entro un breve periodo in base alla modalità di utilizzo. In tal caso sostituirle al più presto con batterie nuove.
- Se non si intende utilizzare il telecomando per un periodo di tempo prolungato, rimuovere le batterie.
- Osservare le norme vigenti relative allo smaltimento delle batterie esaurite.



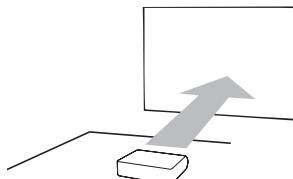
# Avvio rapido

Questa sezione esemplifica come connettere il proiettore agli apparecchi video con il terminale uscita HDMI con una breve spiegazione dei passaggi dalla connessione alla proiezione immagine. Per maggiori dettagli, vedere le pagine cui si fa riferimento in ogni passaggio.



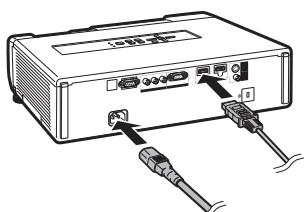
## 1. Posizionare il proiettore rivolto verso uno schermo

→ Pagina 16



## 2. Collegare il proiettore all'apparecchiatura video e il cavo di alimentazione alla presa CA del proiettore

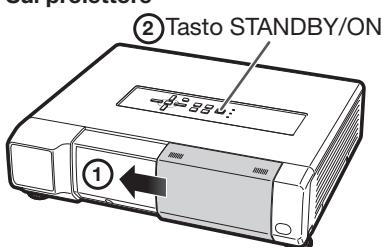
→ Pagine 19-23



## 3. Rimuovere completamente il coprilente e accendere il proiettore

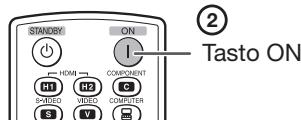
→ Pagina 23

Sul proiettore

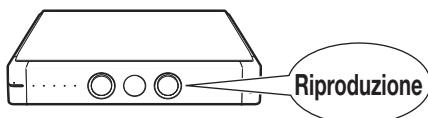


Premere STANDBY/ON sul proiettore oppure ON sul telecomando puntando il telecomando verso il proiettore.

Sul telecomando



## 4. Accendere l'apparecchiatura video e avviare la riproduzione



## 5. Selezionare il modo di ingresso

→ Pagina 27

Premere **HDMI1** sul telecomando per selezionare “**HDMI1**” per la modalità di ingresso.



**HDMI1**  
YPbPr  
1080P

- Premere **HDMI1**, **HDMI2**, **COMPONENT**, **S-VIDEO**, **VIDEO** e **COMPUTER** sul telecomando per passare alla modalità Input.
- Premere **▲** o **▼** per selezionare la modalità di ingresso desiderata quando si preme **INPUT** sul telecomando o sul proiettore.

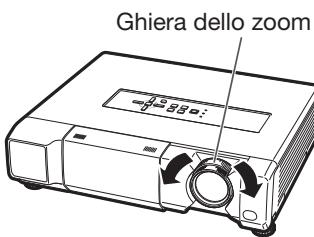
## 6. Regolare l'inclinazione, la messa a fuoco e lo zoom del proiettore

→ Pagina 24

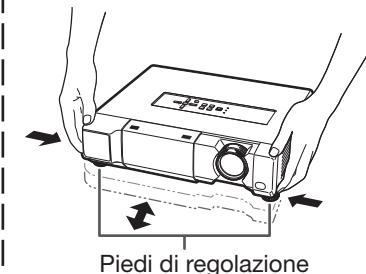
1. La messa a fuoco si regola ruotando la ghiera della messa a fuoco.



2. Lo zoom si regola ruotando la ghiera dello zoom.



3. L'inclinazione del proiettore si regola tramite i piedi di regolazione.



- In caso di distorsione trapezoidale dell'immagine, utilizzare la funzione di correzione trapezoidale (keystone). (Vedere pagina 25.)

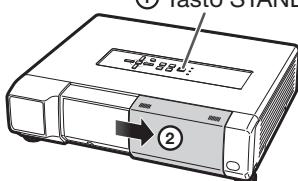
## 7. Spegnere il dispositivo

→ Pagina 23

Premere **STANDBY/ON** sul proiettore o **STANDBY** sul telecomando, poi premere di nuovo il tasto al momento della visualizzazione del messaggio di conferma, per portare il proiettore in modalità standby.

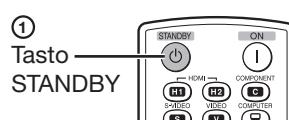
### Sul proiettore

- ① Tasto STANDBY/ON



### Sul telecomando

- ① Tasto STANDBY



### Visualizzazione su schermo

④ Entrare modo ATTESA?

SI : Premere ancora

No : Attendere

# Installazione del proiettore

## Installazione del proiettore

Per un'ottima qualità di immagine, posizionare il proiettore perpendicolare allo schermo con i piedi del proiettore su una superficie piana e a livello.

### Nota

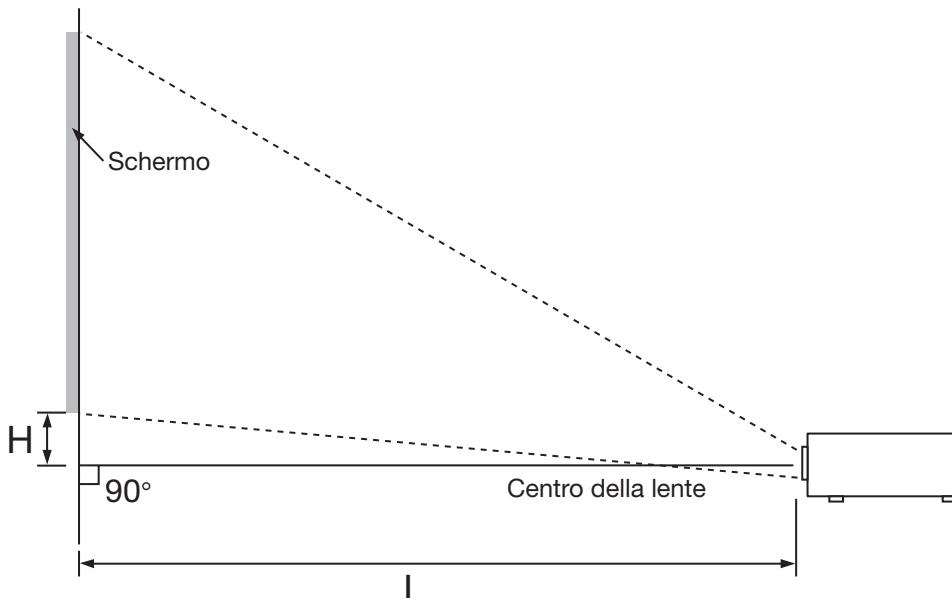
- La lente del proiettore deve essere centrata in mezzo allo schermo. Se la linea orizzontale che attraversa il centro della lente non è perpendicolare allo schermo, l'immagine risulterà distorta, rendendo difficile la visualizzazione.
- Per avere un'ottima immagine, posizionare lo schermo in modo che non si trovi alla luce diretta del sole o alla luce esterna. La luce che si riflette direttamente sullo schermo sbiadisce i colori, rendendo difficile la visualizzazione. Chiudere le tende e abbassare le luci quando si installa lo schermo in una stanza assolata e luminosa.

## Installazione standard (proiezione anteriore)

■ Posizionare il proiettore alla distanza necessaria dallo schermo in base alla dimensione dell'immagine desiderata.

### Esempio di installazione standard

#### Immagine laterale



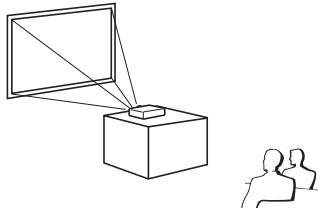
### Nota

- Per ulteriori informazioni relative all'argomento "Dimensioni dello schermo e distanza di proiezione" consultare pagina 18.

## Modalità di proiezione (PRO)

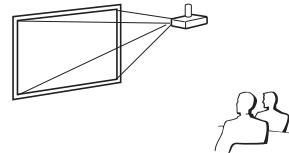
Il proiettore può utilizzare uno qualsiasi dei 4 modi di proiezione, indicati nel diagramma sottostante. Selezionare il modo più adeguato per l'impostazione di proiezione utilizzata. (È possibile impostare il Modo PRO nel menu "REG-SCH". Vedere pagina 45.)

- Montaggio su tavolo, proiezione anteriore



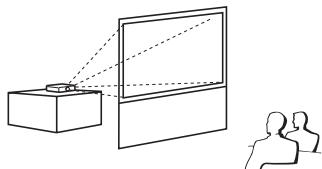
Opzione menu → "Fronte"

- Montaggio a soffitto, proiezione anteriore



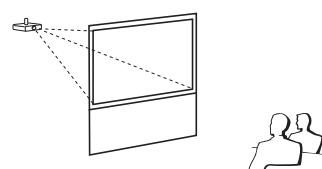
Opzione menu → "Soff+fronte"

- Montaggio su tavolo, proiezione posteriore (con uno schermo trasparente)



Opzione menu → "Retro"

- Montaggio a soffitto, proiezione posteriore (con uno schermo trasparente)



Opzione menu → "Soff+retro"

## Installazione a soffitto

- Per questo tipo di installazione si consiglia di utilizzare l'adattatore e l'unità di montaggio a soffitto Sharp opzionali. Prima di installare il proiettore, rivolgersi al centro assistenza o al rivenditore autorizzato Sharp più vicino per ottenere l'adattatore e l'unità di montaggio a soffitto consigliati (questi componenti sono venduti separatamente).

### Indicazione della dimensione dell'immagine di proiezione e distanza di proiezione

Per ulteriori dettagli, fare riferimento a "Dimensioni dello schermo e distanza di proiezione" a pagina 18.

Esempio: quando si utilizza uno schermo panoramico (16:9)

Dimensione immagine

500" (1270 cm)

200" (508 cm)

100" (254 cm)

80" (203 cm)

40" (102 cm)

436"×245" (1107 cm × 623 cm)

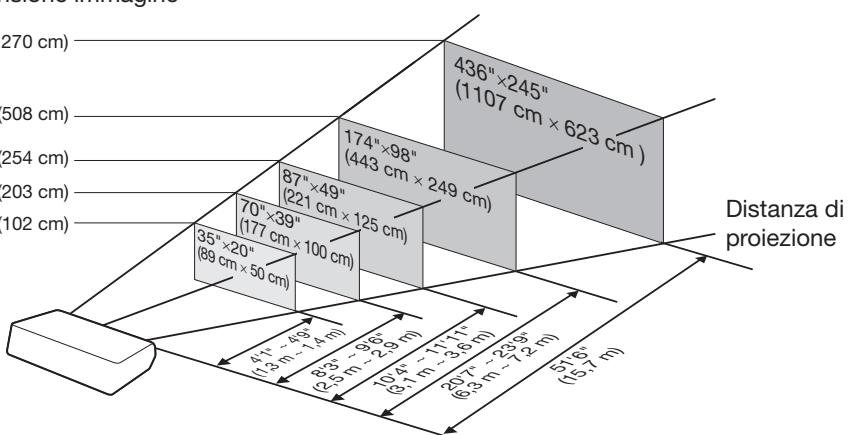
174"×98" (443 cm × 249 cm)

87"×49" (221 cm × 125 cm)

70"×39" (177 cm × 100 cm)

35"×20" (89 cm × 50 cm)

Distanza di proiezione



# Installazione del proiettore (segue)

## Dimensioni dello schermo e distanza di proiezione

Quando si utilizza uno schermo panoramico (16:9): in caso di visualizzazione dell'immagine in 16:9 su tutto lo schermo in 16:9.

Dimensioni dell'immagine (schermo)			Distanza di proiezione [L]		Distanza dal centro della lente alla base dell'immagine [H]
Diag. [x]	Larghezza	Altezza	Minima [L1]	Massima [L2]	
500" (1270 cm)	436" (1107 cm)	245" (623 cm)	51'6" (15,7 m)	—	39 3/8" (100 cm)
400" (1016 cm)	349" (886 cm)	196" (498 cm)	41'2" (12,6 m)	47'6" (14,5 m)	31 1/2" (80 cm)
300" (762 cm)	261" (664 cm)	147" (374 cm)	30'11" (9,4 m)	35'8" (10,9 m)	23 5/8" (60 cm)
250" (635 cm)	218" (553 cm)	123" (311 cm)	25'9" (7,9 m)	29'8" (9,1 m)	19 11/16" (50 cm)
200" (508 cm)	174" (443 cm)	98" (249 cm)	20'7" (6,3 m)	23'9" (7,2 m)	15 3/4" (40 cm)
150" (381 cm)	131" (332 cm)	74" (187 cm)	15'5" (4,7 m)	17'10" (5,4 m)	11 13/16" (30 cm)
120" (305 cm)	105" (266 cm)	59" (149 cm)	12'4" (3,8 m)	14'3" (4,3 m)	9 29/64" (24 cm)
100" (254 cm)	87" (221 cm)	49" (125 cm)	10'4" (3,1 m)	11'11" (3,6 m)	7 7/8" (20 cm)
80" (203 cm)	70" (177 cm)	39" (100 cm)	8'3" (2,5 m)	9'6" (2,9 m)	6 19/64" (16 cm)
60" (152 cm)	52" (133 cm)	29" (75 cm)	6'2" (1,9 m)	7'2" (2,2 m)	4 23/32" (12 cm)
40" (102 cm)	35" (89 cm)	20" (50 cm)	4'1" (1,3 m)	4'9" (1,4 m)	3 5/32" (8 cm)

x : Dimensione diagonale immagine (schermo): 40" – 500"

Formula per le dimensioni dell'immagine e la distanza di proiezione

[Piedi/Pollici] [m/cm]

L : Distanza di proiezione (piedi/m)

L1: Distanza minima di proiezione (piedi/m)

L2: Distanza massima di proiezione (piedi/m)

H : Distanza dal centro della lente alla base dell'immagine (pollici/cm)

Quando si utilizza uno schermo normale (4:3): in caso di visualizzazione dell'immagine in 4:3 su tutto lo schermo in 4:3.

Dimensioni dell'immagine (schermo)			Distanza di proiezione [L]		Distanza dal centro della lente alla base dell'immagine [H]
Diag. [x]	Larghezza	Altezza	Minima [L1]	Massima [L2]	
400" (1016 cm)	320" (813 cm)	240" (610 cm)	50'5" (15,4 m)	—	38 35/64" (98 cm)
300" (762 cm)	240" (610 cm)	180" (457 cm)	37'10" (11,5 m)	43'7" (13,3 m)	28 29/32" (73 cm)
250" (635 cm)	200" (508 cm)	150" (381 cm)	31'6" (9,6 m)	36'4" (11,1 m)	24 3/32" (61 cm)
200" (508 cm)	160" (406 cm)	120" (305 cm)	25'3" (7,7 m)	29'1" (8,9 m)	19 17/64" (49 cm)
150" (381 cm)	120" (305 cm)	90" (229 cm)	18'11" (5,8 m)	21'10" (6,6 m)	14 29/64" (37 cm)
120" (305 cm)	96" (244 cm)	72" (183 cm)	15'2" (4,6 m)	17'5" (5,3 m)	11 9/16" (29 cm)
100" (254 cm)	80" (203 cm)	60" (152 cm)	12'7" (3,8 m)	14'6" (4,4 m)	9 41/64" (24 cm)
80" (203 cm)	64" (163 cm)	48" (122 cm)	10'1" (3,1 m)	11'8" (3,5 m)	7 45/64" (20 cm)
70" (178 cm)	56" (142 cm)	42" (107 cm)	8'10" (2,7 m)	10'2" (3,1 m)	6 3/4" (17 cm)
60" (152 cm)	48" (122 cm)	36" (91 cm)	7'7" (2,3 m)	8'9" (2,7 m)	5 25/32" (15 cm)
40" (102 cm)	32" (81 cm)	24" (61 cm)	5'1" (1,5 m)	5'10" (1,8 m)	3 55/64" (10 cm)

x : Dimensione diagonale immagine (schermo): 40" – 400"

Formula per le dimensioni dell'immagine e la distanza di proiezione

[Piedi/Pollici] [m/cm]

L : Distanza di proiezione (piedi/m)

L1: Distanza minima di proiezione (piedi/m)

L2: Distanza massima di proiezione (piedi/m)

H : Distanza dal centro della lente alla base dell'immagine (pollici/cm)

Quando si utilizza uno schermo normale (4:3): in caso di impostazione dell'immagine in 16:9 su tutta la larghezza orizzontale dello schermo in 4:3.

Dimensione schermata			Distanza di proiezione [L]		Distanza dal centro della lente alla base dell'immagine [H]
Diag. [x]	Larghezza	Altezza	Minima [L1]	Massima [L2]	
500" (1270 cm)	400" (1016 cm)	300" (762 cm)	47'3" (14,4 m)	—	36 9/64" (92 cm)
400" (1016 cm)	320" (813 cm)	240" (610 cm)	37'10" (11,5 m)	43'7" (13,3 m)	28 29/32" (73 cm)
300" (762 cm)	240" (610 cm)	180" (457 cm)	28'4" (8,6 m)	32'8" (10,0 m)	21 11/16" (55 cm)
250" (635 cm)	200" (508 cm)	150" (381 cm)	23'8" (7,2 m)	27'3" (8,3 m)	18 1/16" (46 cm)
200" (508 cm)	160" (406 cm)	120" (305 cm)	18'11" (5,8 m)	21'10" (6,6 m)	14 29/64" (37 cm)
150" (381 cm)	120" (305 cm)	90" (229 cm)	14'2" (4,3 m)	16'4" (5,0 m)	10 27/32" (28 cm)
120" (305 cm)	96" (244 cm)	72" (183 cm)	11'4" (3,5 m)	13'1" (4,0 m)	8 43/64" (22 cm)
100" (254 cm)	80" (203 cm)	60" (152 cm)	9'5" (2,9 m)	10'11" (3,3 m)	7 15/64" (18 cm)
80" (203 cm)	64" (163 cm)	48" (122 cm)	7'7" (2,3 m)	8'9" (2,7 m)	5 25/32" (15 cm)
70" (178 cm)	56" (142 cm)	42" (107 cm)	6'7" (2,0 m)	7'8" (2,3 m)	5 1/16" (13 cm)
60" (152 cm)	48" (122 cm)	36" (91 cm)	5'8" (1,7 m)	6'6" (2,0 m)	4 11/32" (11 cm)
40" (102 cm)	32" (81 cm)	24" (61 cm)	3'9" (1,2 m)	4'4" (1,3 m)	2 57/64" (7 cm)

x : Dimensione diagonale schermo: 40" – 500"

Formula per le dimensioni dello schermo e la distanza di proiezione

[Piedi/Pollici] [m/cm]

L : Distanza di proiezione (piedi/m)

L1: Distanza minima di proiezione (piedi/m)

L2: Distanza massima di proiezione (piedi/m)

H : Distanza dal centro della lente alla base dell'immagine (pollici/cm)

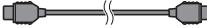
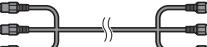
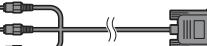
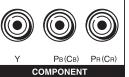
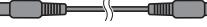
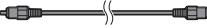
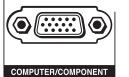
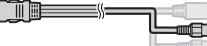
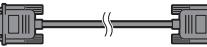
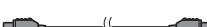
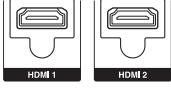


### Nota

- Per informazioni sulla "Distanza di proiezione [L]" e "Distanza dal centro della lente alla base dell'immagine [H]", consultare pagina 16.
- Permettete un margine di errore nei valori dei diagrammi sopra riportati.

# Esempi di cavi per il collegamento

- Per ulteriori dettagli sul collegamento e sui cavi, fare riferimento al manuale di istruzioni dell'apparecchiatura di collegamento.
- Probabilmente occorrono altri cavi o connettori non elencati sotto.

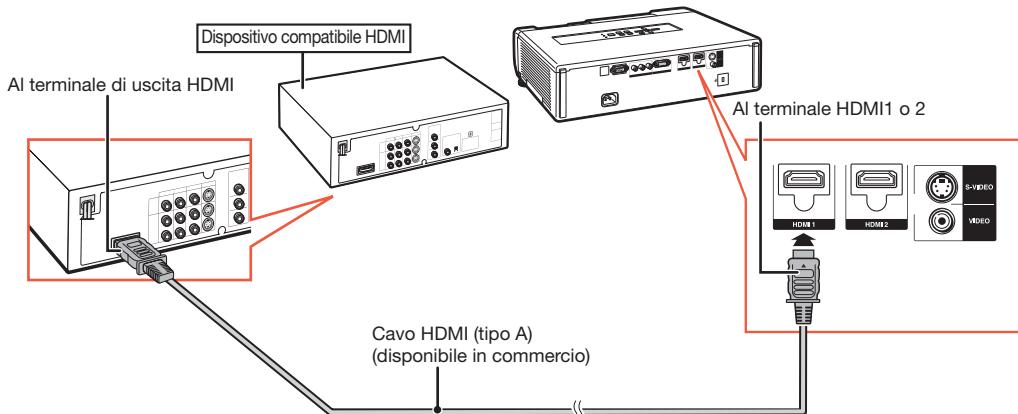
Apparecchio	Terminale sullo strumento collegato	Cavo	Terminale sul proiettore
Apparecchiatura video	Terminale d'uscita HDMI	Cavo HDMI (disponibile in commercio) 	HDMI1, 2  (→ Pagina 20)
	Terminale di uscita video a componenti	Cavo componente (disponibile in commercio)  Cavo 3 RCA verso mini D-sub a 15 pin (opzionale, AN-C3CP2) 	COMPONENT  COMPONENT
	Terminale di uscita S-video	Cavo S-video (disponibile in commercio) 	S-VIDEO  (→ Pagina 20)
	Terminale di uscita video	Cavo video (disponibile in commercio) 	VIDEO 
Camera/videogioco	Terminale di uscita video a componenti	Cavi per una camera o per un videogioco/Cavo 3 RCA verso mini D-sub a 15 pin (opzionale, AN-C3CP2)  Adattatore RCA (disponibile in commercio)	COMPUTER/COMPONENT 
	Terminale di uscita S-video	Cavi per una camera o per un videogioco 	S-VIDEO 
	Terminale di uscita video	Cavi per una camera o per un videogioco 	VIDEO 
Computer	Terminale di uscita RGB	Cavo RGB (disponibile in commercio) 	COMPUTER/COMPONENT  (→ Pagina 21)
	Terminale d'uscita HDMI	Cavo HDMI (disponibile in commercio) 	HDMI1, 2 

# Collegamento all'apparecchiatura video

Prima del collegamento, scollegare il cavo di alimentazione del proiettore dalla presa di corrente e spegnere i dispositivi da collegare. Dopo aver eseguito tutti i collegamenti, accendere il proiettore, quindi gli altri dispositivi.

## Collegamento dell'apparecchiatura dotata del terminale di uscita HDMI con il terminale HDMI nel proiettore

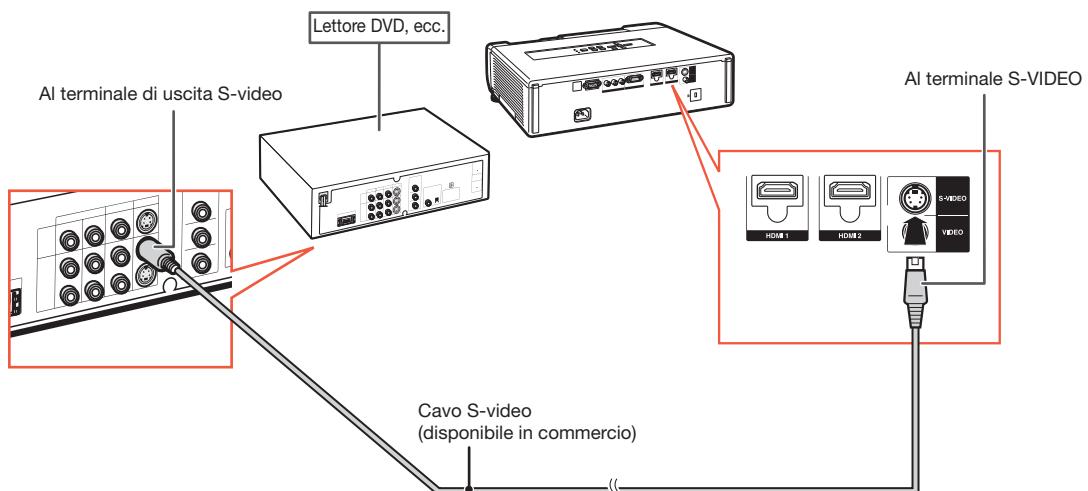
Per il collegamento video, utilizzare un cavo che sia conforme agli standard HDMI. L'utilizzo di cavi non conformi agli standard HDMI può provocare un malfunzionamento.



### Nota

- A seconda delle specifiche di apparecchiatura video o cavo digitale DVI↔HDMI, la trasmissione del segnale potrebbe non funzionare correttamente. (La specifica HDMI non supporta tutte le connessioni ad apparecchiature video dotate di terminale di uscita digitale HDMI che usi un cavo digitale DVI↔HDMI.)
- HDMI (interfaccia multimediale ad alta definizione) è un'interfaccia AV digitale in grado di rilasciare un segnale video ad alta definizione, un segnale audio multi-canale e un segnale di controllo bidirezionale, tutti in solo cavo.
- Poiché è compatibile con il sistema HDCP (protezione dei contenuti digitali a banda larga), il segnale video digitale non degrada quando trasmesso ed è possibile avere un'immagine ad alta qualità con un collegamento semplice.

## Collegamento all'apparecchiatura dotata del terminale di uscita S-video

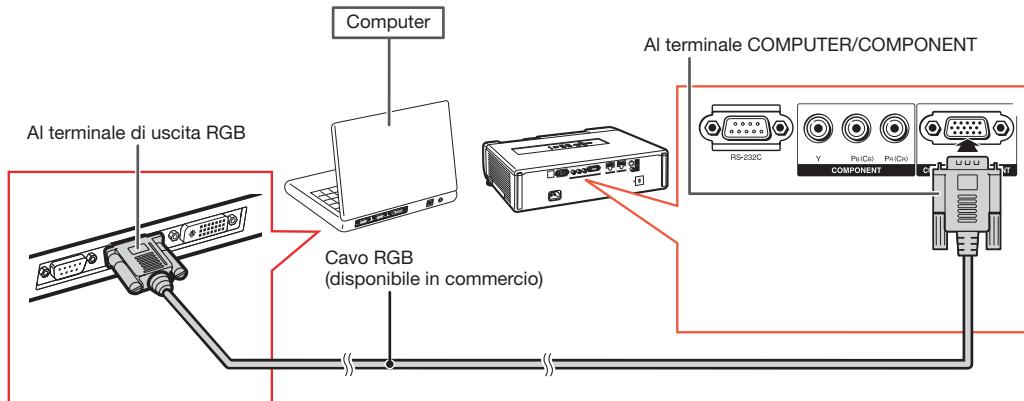


Utilizzare come riferimento gli "Esempi di cavi per il collegamento" di pagina 19 per la connessione di dispositivi esterni.

## Collegamento ad un computer

**Verificare che il computer sia l'ultimo dispositivo da accendere dopo aver eseguito tutti i collegamenti.**

## Connessione a un Computer utilizzando Cavo RGB



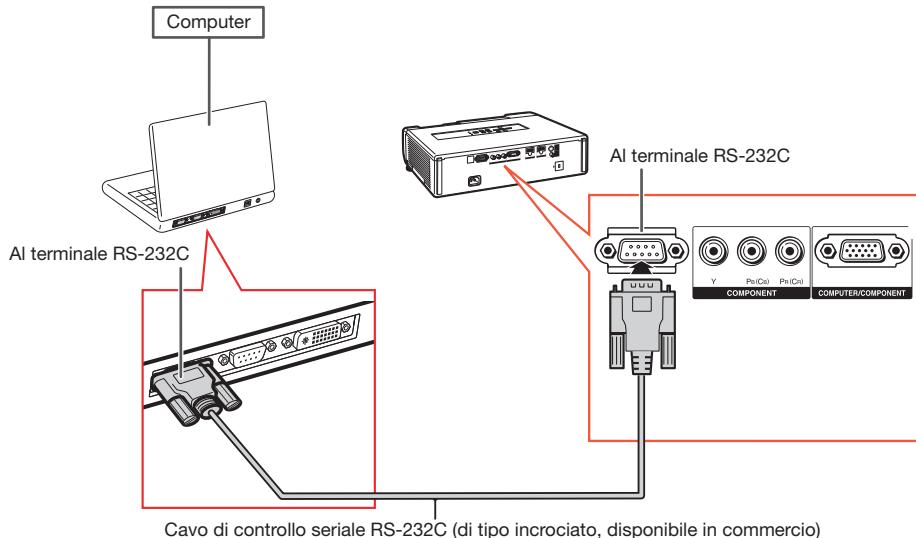
A blue icon of a pencil with a sharp point on the left and a eraser on the right.

- Fare riferimento alla sezione "Tabella di compatibilità" a pagina **70** per un elenco dei segnali del computer compatibili con il proiettore. L'utilizzo con segnali del computer diversi da quelli elencati può causare la mancata azione di alcune funzioni.
  - Potrebbe essere necessario un adattatore Macintosh per alcuni computer Macintosh. Contattare il rivenditore autorizzato Macintosh più vicino.
  - **In base al computer che si utilizza, non è possibile proiettare un'immagine a meno che non si attivi la porta di uscita esterna del computer. (Ad es. premere i tasti "Fn" e "F5" contemporaneamente quando si utilizza un computer notebook SHARP.)** Fare riferimento alle istruzioni specifiche riportate nel manuale di istruzioni del computer per attivare la porta di uscita esterna del computer.

# Controllo del proiettore tramite computer

Quando si collega il terminale RS-232C nel proiettore ad un computer, è possibile utilizzare il computer per controllare il proiettore e verificare lo stato del proiettore.

## Quando lo si collega ad un computer tramite un cavo di controllo seriale RS-232C



### Nota

- La funzione RS-232C potrebbe non essere attiva se il terminale del computer non è installato correttamente. Fare riferimento al manuale di istruzioni del computer per ulteriori dettagli.
- **Per ulteriori dettagli sulle specifiche e sui comandi RS-232C, vedere pagina 66.**

### Informazioni

- Non collegare il cavo RS-232C ad una porta diversa dal terminale RS-232C nel computer. Tale operazione potrebbe danneggiare il computer o il proiettore.
- Non collegare un cavo di controllo seriale RS-232C al computer né scollarlo da esso mentre questo è acceso. Tale operazione potrebbe danneggiare il computer.

# Accensione/Spegnimento del proiettore

## Collegamento del cavo di alimentazione

Inserire il cavo di alimentazione fornito nella presa CA posta sul retro del proiettore.

- L'indicatore di alimentazione si illuminerà di rosso e il proiettore entrerà in modalità Standby.

## Accendere il proiettore

Notare che prima di eseguire le operazioni descritte di seguito, devono essere stati effettuati i collegamenti ai dispositivi esterni e alla presa dell'alimentazione. (Vedere le pagine da 20 a 23.)

### Rimuovere il coprilente e premere STANDBY/ON sul proiettore o ON sul telecomando.

- Si illumina di verde l'indicatore di alimentazione.
- Dopo l'illuminazione dell'indicatore lampada, il proiettore è pronto per iniziare l'operazione.
- Quando il coprilente è chiuso, l'indicatore di alimentazione lampeggi alternatamente in verde e in arancione e il proiettore non si accende.



#### • Informazioni sull'indicatore luminoso

La spia si illumina per indicare lo stato della lampada.

**Verde:** La lampadina è accesa.

**Verde lampeggiante:** La lampada si sta riscaldando.

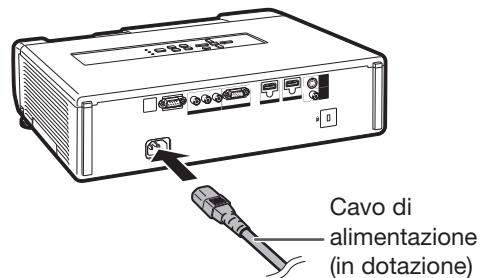
**Rossa:** La lampada si spegne in maniera anomala o deve essere sostituita.

- Quando si accende il proiettore, l'immagine può apparire leggermente mossa o disturbata per circa un minuto dopo che la lampada si è illuminata. Questo è normale mentre il circuito elettrico di controllo della lampada stabilizza le funzioni di emissione della lampada. Non dovrebbe, pertanto, essere considerato come un malfunzionamento.
- Se il proiettore è messo nel modo Attesa e viene immediatamente riacceso, la lampada può impiegare alcuni secondi per iniziare la proiezione.

## Spegnimento (mettere il proiettore in modo Attesa)

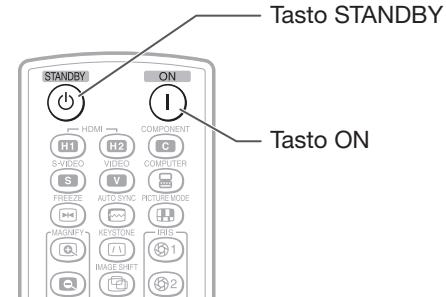
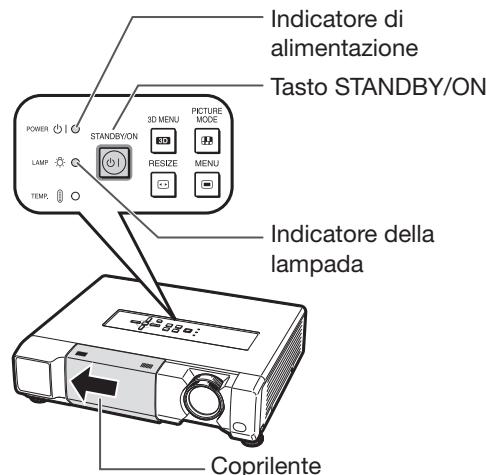
Premere STANDBY/ON sul proiettore o STANDBY sul telecomando, quindi premere nuovamente il tasto mentre viene visualizzato il messaggio di conferma per mettere il proiettore nel modo Attesa.

- Il proiettore non può essere acceso mentre è in fase di raffreddamento.



### Informazioni

- La lingua predefinita è l'inglese. Per cambiare la lingua di visualizzazione su schermo, reimpostare la lingua attenendosi alla procedura descritta a pagina 45.



### Visualizzazione su schermo

Entrare modo ATTESA?

Sì : Premere ancora

No : Attendere

### Informazioni

#### • Funzione di spegnimento diretto:

Potete staccare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente anche se la ventola di raffreddamento sta ancora funzionando.

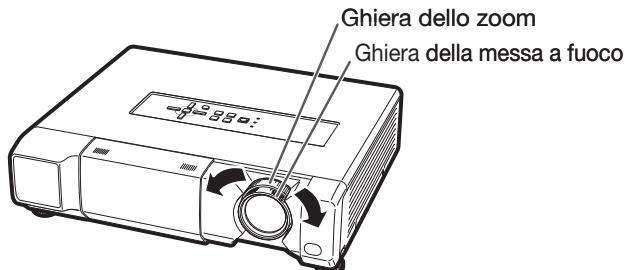
# Proiezione dell'immagine

## Regolazione dell'immagine proiettata

### 1 Regolazione della messa a fuoco

È possibile regolare la messa a fuoco con la relativa ghiera sul proiettore.

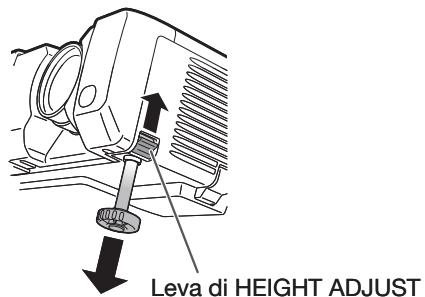
**Ruotare la ghiera in modo da regolare la messa a fuoco osservando l'immagine proiettata.**



### 2 Regolazione delle dimensioni dello schermo

È possibile regolare le dimensioni dello schermo utilizzando la ghiera dello zoom del proiettore.

**Ruotare la ghiera dello zoom per ingrandire o ridurre le dimensioni dello schermo.**

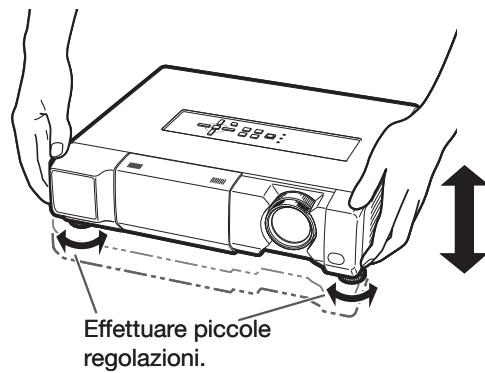


### 3 Regolazione dell'altezza

È possibile regolare l'altezza del proiettore utilizzando i piedi di regolazione.

Quando lo schermo si trova sopra il proiettore, l'immagine proiettata può essere alzata regolando il proiettore.

**1 Sollevare il proiettore per regolarne l'altezza mentre si alza la leva di HEIGHT ADJUST.**



**2 Rilasciare la leva di HEIGHT ADJUST del proiettore dopo aver effettuato la regolazione fine dell'altezza.**

- L'angolo di proiezione è regolabile fino a 9 gradi dalla superficie del piano su cui il proiettore è collocato.

#### Nota

- Quando si regola l'altezza del proiettore, si verifica una distorsione trapezoidale. Per correggere la distorsione, seguire le procedure della funzione di correzione trapezoidale. (Vedere pagine 25 e 44.)

#### Informazioni

- Non applicare troppa pressione sul proiettore quando i piedi di regolazione sono estratti.
- Quando si abbassa il proiettore, prestare attenzione che le dita non rimangano bloccate tra i piedi di regolazione e il proiettore.
- Quando si solleva o si trasporta il proiettore, afferrarlo saldamente.
- Non afferrare la lente e l'area circostante.

## Correzione trapezoidale

Questa funzione può correggere la distorsione di un'immagine proiettata verso uno schermo sferico o cilindrico e la distorsione trapezoidale di un'immagine su uno schermo piatto e ruotare l'immagine all'angolazione desiderata.

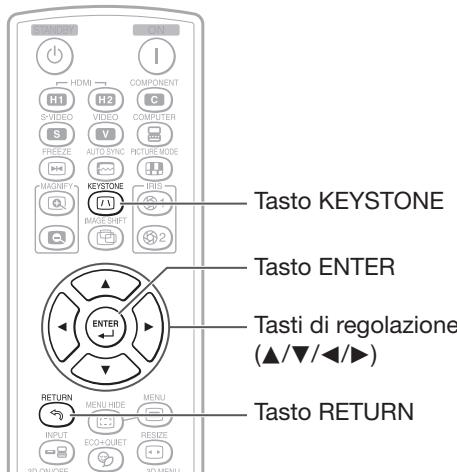
### ■ Distorsione trapezoidale

Quando è proiettata dall'alto o dal basso verso lo schermo a un angolo, l'immagine diventa distorta in senso trapezoidale. La funzione per correggere la distorsione trapezoidale è chiamata Correzione trapezio.



#### Nota

- La Correzione Trapezoidale può essere impostata a un angolo di circa  $\pm 40$  gradi con "V-Trapezio" e di circa  $\pm 30$  gradi con "H-Trapezio".



Tasto <b>◀, ▶</b>	Per correzione trapezoidale orizzontale
Tasto <b>▲, ▼</b>	Per correzione trapezoidale verticale

### 1 Premere KEYSTONE per avviare la modalità trapezio.



### 2 Premere ▲/▼ per selezionare "TRAPEZIO", poi premere ENTER.

- Viene visualizzata la guida menu trapezio.



Tasti selezionabili	Descrizione
FIN→KEYSTONE	Esce da modalità trapezio.
REGOLA →▲/▼/◀/▶	Regola la correzione trapezoidale.
IMM.PROVA →ENTER	Mostra testpattern.
RESET→RETURN	Ritorna a settaggio predefinito.

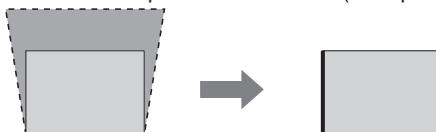
### 3 Premere ▲/▼/◀/▶ per regolare la correzione trapezoidale.

#### Correzione trapezoidale

Correzione trapezoidale orizzontale (H-Trapezio):



Correzione trapezoidale verticale (V-Trapezio):



- Per tornare al settaggio predefinito, premere **RETURN** mentre la schermata della modalità trapezio appare sullo schermo.

#### Informazioni

- Quando si regola l'immagine usando la Correzione Trapezio/Sfera/Rotazione, le lineerette e i bordi dell'immagine potrebbero apparire dentellati.

### 4 Premere KEYSTONE.

- La schermata della modalità trapezio scomparirà.

# Proiezione dell'immagine (segue)

## ■ Sfera

Questa funzione può correggere la distorsione di un'immagine proiettata su uno schermo sferico o cilindrico.

### 1 Premere **KEYSTONE** per avviare la modalità trapezio.

- Viene visualizzata la lista della modalità trapezio. (Vedere pagina 25.)

### 2 Premere **▲/▼** per selezionare "SFERA", poi premere **ENTER**.

- Viene visualizzata la guida menu sfera.

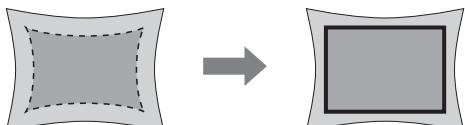
Voci selezionabili	Descrizione
TORNA	Ritorna alla lista modalità trapezio
REGOLA	Regola la correzione sfera.
IMM.PROVA	Mostra il testpattern.
RESET	Ritorna al settaggio predefinito.

### 3 Premere **▲/▼/◀/▶** per regolare la modalità Correzione Sfera.

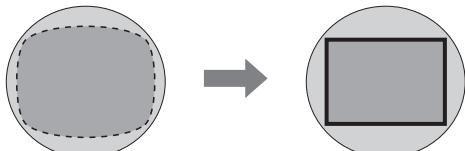
Tasto <b>▲, ▶</b>	Per la correzione della distorsione concava
Tasto <b>▼, ◀</b>	Per la correzione della distorsione convessa

#### Correzione Sfera

Correzione della distorsione concava:



Correzione della distorsione convessa:



#### Nota

- Per tornare al settaggio predefinito, premere **RETURN** mentre la schermata della modalità trapezio appare sullo schermo.

### 4 Premere **KEYSTONE**.

- La schermata della Correzione Sfera scomparirà.

## ■ Rotazione

Questa funzione ruota l'immagine ad un angolo arbitrario.

### 1 Premere **KEYSTONE** per avviare la modalità trapezio.

- Viene visualizzata la lista della modalità trapezio. (Vedere pagina 25.)

### 2 Premere **▲/▼** per selezionare "ROTAZIONE", poi premere **ENTER**.

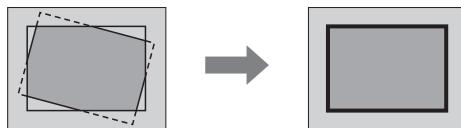
- Viene visualizzata la guida menu di rotazione.

Voci selezionabili	Descrizione
TORNA	Ritorna alla lista modalità trapezio
REGOLA	Regola la correzione rotazione
IMM.PROVA	Mostra il testpattern.
RESET	Ritorna al settaggio predefinito.

### 3 Premere **▲/▼/◀/▶** per regolare la modalità di Correzione Rotazione.

Tasto <b>▲, ▶</b>	Ruota l'immagine in senso orario.
Tasto <b>▼, ◀</b>	Ruota l'immagine in senso antiorario.

#### Correzione Rotazione



#### Nota

- Per tornare al settaggio predefinito, premere **RETURN** mentre la schermata della modalità trapezio appare sullo schermo.

### 4 Premere **KEYSTONE**.

- La schermata della Correzione Rotazione scomparirà.

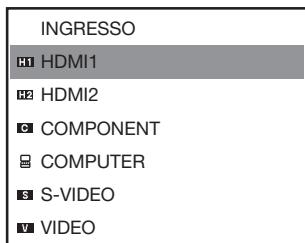
## Passaggio al modo Ingresso

Selezionare il modo ingresso appropriato per l'apparecchio collegato.

**Premere HDMI1, 2, COMPONENT, S-VIDEO, VIDEO o COMPUTER sul telecomando per selezionare modalità ingresso.**

- Quando si preme INPUT sul proiettore o sul telecomando, viene visualizzata la lista INGRESSO. Premere **▲/▼** per cambiare il modo INGRESSO.

### Lista INGRESSO



#### Nota

- Quando si passa a modalità INGRESSO, l'immagine come mostrata sotto sarà visualizzata nell'angolo in alto a destra della schermata. (Potete verificare la modalità di ingresso selezionata e le informazioni sul segnale immesso.)

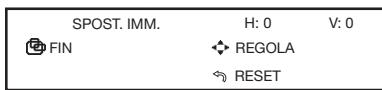


- Quando **3D** è visualizzato, "3D" è impostato su "Attivata".
- Se **3D** è visualizzato, significa che è stato immesso un segnale immagine 3D che può essere automaticamente rilevato.

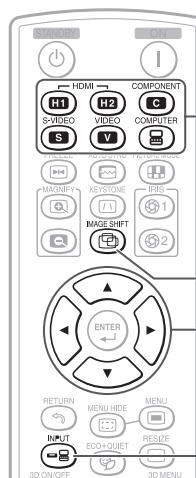
## Regolazione della Posizione Verticale e Orizzontale dell'Immagine

**1 Premere IMAGE SHIFT per avviare la modalità di spostamento immagine.**

- Viene visualizzata la guida menu spostamento immagine.



Tasti selezionabili	Descrizione
FIN→IMAGE SHIFT	Esce dalla modalità di spostamento immagine.
REGOLA→▲/▼/◀/▶	Regola lo spostamento immagine.
RESET→RETURN	Ritorna all'impostazione predefinita.



Tasti HDMI1, 2, COMPONENT, S-VIDEO, VIDEO, COMPUTER

Tasto IMAGE SHIFT

Tasti di regolazione (▲/▼/◀/▶)

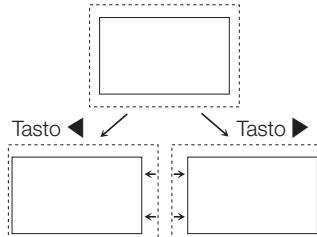
Tasto INPUT

**2**

**Premere ▲/▼/◀/▶ per regolare la posizione verticale o orizzontale dell'immagine.**

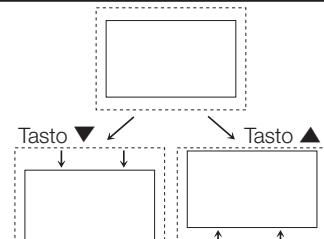
#### Spost. imm. H

Voci selezionabili	Tasto ▲	Tasto ▼
Spost. imm. H	A sinistra	A destra



#### Spost. imm. V

Voci selezionabili	Tasto ▲	Tasto ▼
Spost. imm. V	In alto	In basso



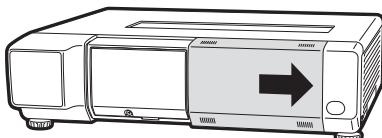
#### Nota

- Per tornare all'impostazione predefinita, premere **RETURN** quando è ancora visualizzata la guida menu di spostamento immagine.
- L'intervallo regolabile dello spostamento immagine può variare a seconda di:
  - Modalità Ridimensiona
  - Modalità Immagine
  - Risoluzione del segnale di ingresso
  - Tipo di segnale 3D di ingresso

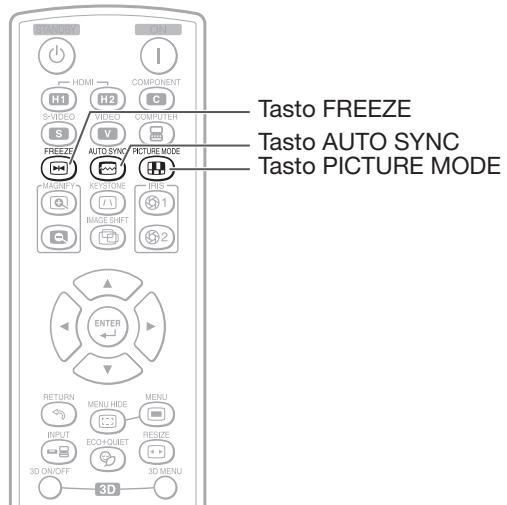
# Proiezione dell'immagine (segue)

## Visualizzazione temporanea della schermata nera

Chiudere il coprilente per visualizzare temporaneamente una schermata nera.



- Quando si chiude il coprilente, il proiettore si spegnerà automaticamente in 30 minuti circa.



## Blocco di un'immagine in movimento

### 1 Premere FREEZE.

- L'immagine proiettata viene bloccata.

### 2 Premere nuovamente FREEZE per ritornare all'immagine in movimento dall'apparecchio collegato in quel momento.

## Sinc. auto (regolazione Sinc. auto)

La funzione Sinc. auto si attiva quando viene rilevato un segnale di ingresso dopo l'accensione del proiettore.

Premere AUTO SYNC per regolare manualmente la funzione Sinc. Auto.



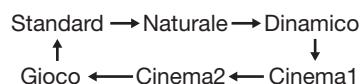
- Se non è possibile ottenere un'immagine perfetta con la regolazione Sinc. auto, utilizzare il menu Aiuto per procedere con la regolazione manuale. (Vedere pagina 41.)

## Selezione del modo Immagine

È possibile selezionare il modo immagine adatto per l'immagine proiettata, ad esempio un film o un videogioco.

### Premere PICTURE MODE.

- Quando si preme PICTURE MODE, la modalità dell'immagine cambia secondo l'ordine seguente:



- Vedere la pagina 37 per dettagli sul modo Immagine.

## Visualizzazione di una parte ingrandita dell'immagine

Grafici, tabelle o altre porzioni di immagini proiettate possono essere ingrandite. Questo è di aiuto quando si fanno spiegazioni più dettagliate.

### 1 Premere **MAGNIFY** sul telecomando.

- Ingrandisce l'immagine.
- Premere  o  **MAGNIFY** per ingrandire o ridurre l'immagine proiettata.



Premere .

$\times 1$   $\times 2$   $\times 3$   $\times 4$   $\times 9$

Premere .

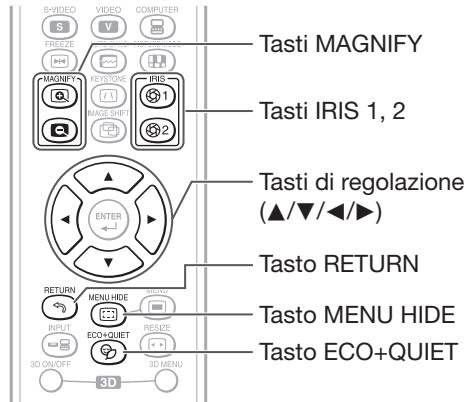
- Potete cambiare l'ubicazione dell'immagine ingrandita usando  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangleleft$  o  $\blacktriangleright$ .

### 2 Premere **RETURN** sul telecomando per annullare l'operazione.

- Per ritornare all'impostazione predefinita ( $\times 1$ ), premere **RETURN** quando viene visualizzata la schermata della modalità ingrandimento.



- Gli ingrandimenti selezionabili differiscono a seconda del segnale di ingresso.
- Questa funzione non è disponibile per la modalità 3D.
- Nei seguenti casi, l'immagine ritorna al formato normale ( $\times 1$ ).
  - Quando il modo di INGRESSO viene cambiato.
  - Quando **RETURN** è stato premuto mentre è visualizzata la schermata della modalità ingrandimento.
  - Quando è stato modificato il segnale di ingresso.
  - Quando cambia la risoluzione del segnale di ingresso e la velocità della frequenza verticale.
  - Quando si modifica il modo Ridimensiona.
  - Quando si modifica il modo Immagine.
  - Quando si passa dalla modalità 2D alla 3D e viceversa.



## Attivazione dell'impostazione **IRIS**

Questa funzione controlla la quantità della luce proiettata e il contrasto dell'immagine.

### Premere **IRIS 1 o 2**.

- Ogni volta che si preme il tasto mentre la schermata è attiva, la modalità cambierà nel seguente ordine:
  - IRIS 1 Alta luminosità  $\longleftrightarrow$  Alto contrasto
  - IRIS 2 Attivata  $\longleftrightarrow$  Disattivata



- Per informazioni dettagliate, vedere pagina 38.

## Nascondere Temporaneamente il Menu (Menu Hide)

Quando viene visualizzata la schermata menu, è possibile nascondere temporaneamente il menu premendo e tenendo premuto il tasto **MENU HIDE** sul telecomando. Questo è utile, ad esempio, quando si controllano le informazioni per l'impostazione video.

## Attivazione/disattivazione del Modo Eco+Silenzioso

### Premere **ECO+QUIET** per attivare e disattivare il Modo Eco+Silenzioso.

- Se il Modo Eco+Silenzioso è "Attivata", il rumore della ventola di raffreddamento si riduce, il consumo energetico si abbassa e la lampada dura più a lungo.



- Consultare la pagina 38 alla voce "Eco + Sil." per maggiori dettagli.

# Proiezione dell'immagine (segue)

## Modalità Ridimensiona

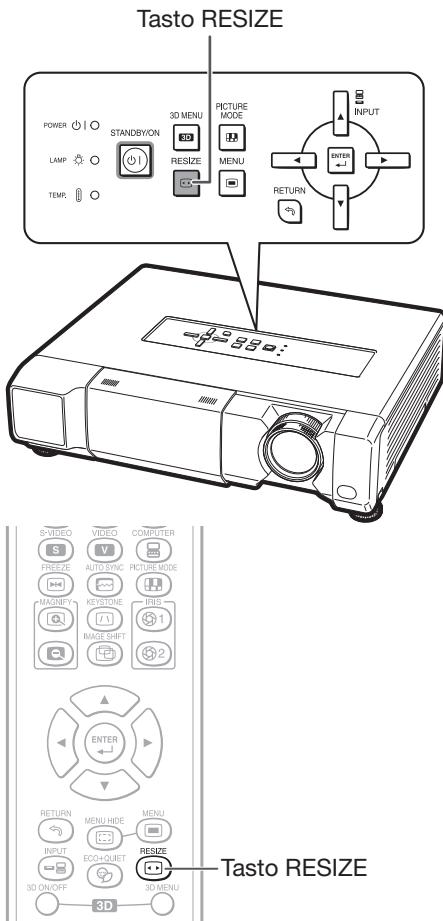
Questa funzione permette di modificare o personalizzare la modalità di ridimensionamento, al fine di migliorare l'immagine di ingresso.

Premere **RESIZE** sul proiettore o sul telecomando.

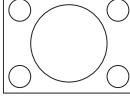
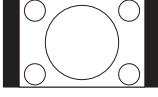
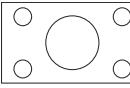
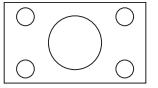
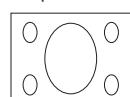
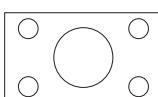
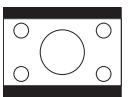
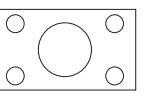


**Nota**

- La funzione RIDIMENSIONA selezionabile varia a seconda del segnale di ingresso (risoluzione e frequenza verticale).



## Modalità ridimensiona

RIDIMENSIONA	Immagine schermata uscita
NORMALE	L'immagine viene visualizzata secondo il rapporto larghezza-altezza originale.  →   → 
16:9	Un'immagine compressa da un rapporto larghezza-altezza 16:9 a uno 4:3 viene riportata al rapporto 16:9 e visualizzata a schermo intero.  → 
ZOOM CINEMA	Un'immagine CinemaScope o un'immagine con un rapporto larghezza-altezza 16:9 viene visualizzata a schermo intero.  → 

RIDIMENSIONA	Immagine schermata uscita
ZOOM 14:9	Un'immagine con un rapporto larghezza-altezza 14:9 e letterbox viene allargata mantenendo il rapporto L/A originale. 
ZOOM RAPIDO	Un'immagine con un rapporto larghezza-altezza 4:3 viene allargata leggermente. 
DOT BY DOT	L'immagine viene visualizzata secondo il segnale di ingresso originale. 

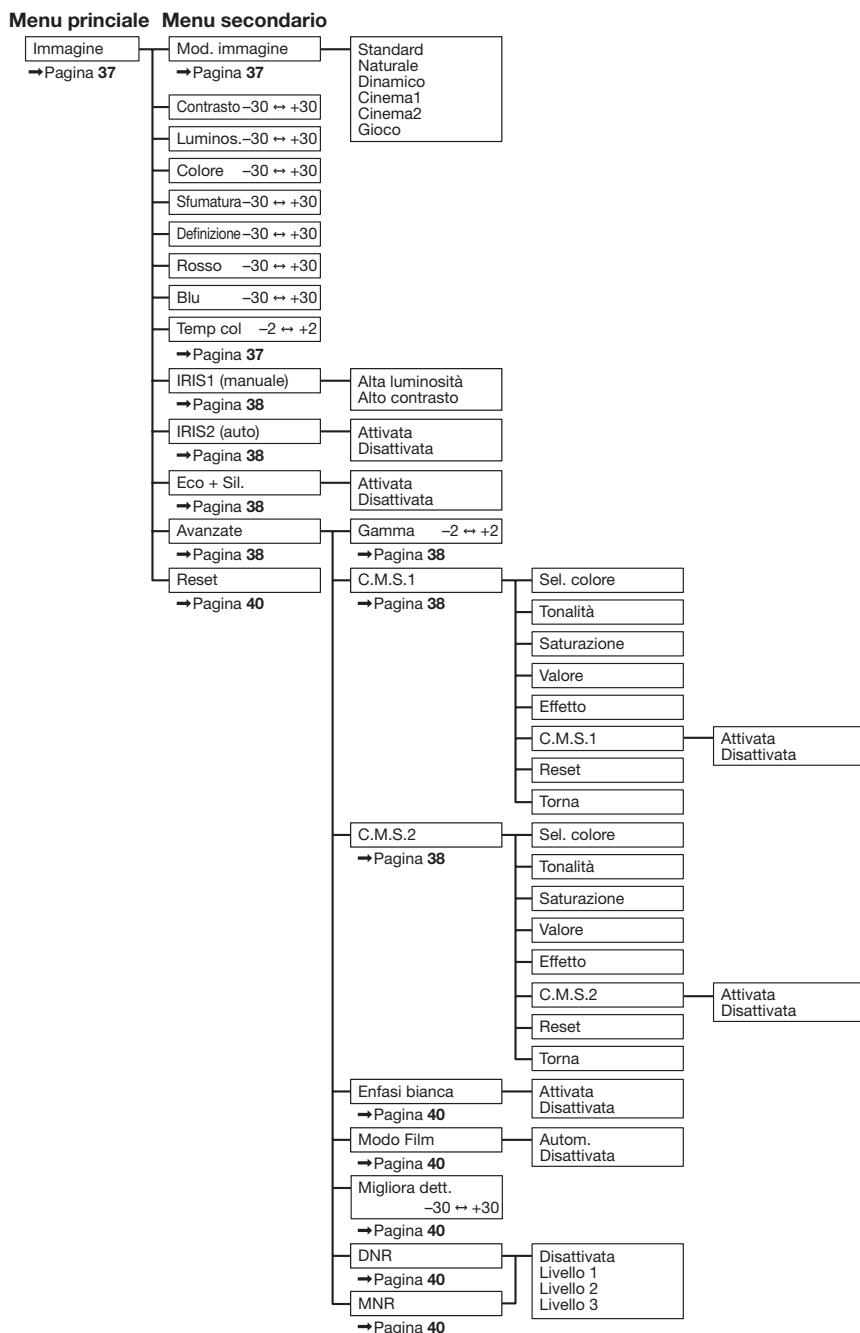
## Informazioni sul copyright

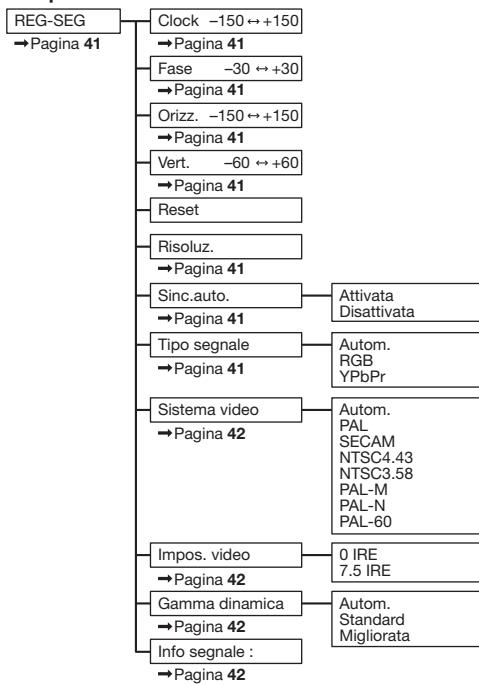
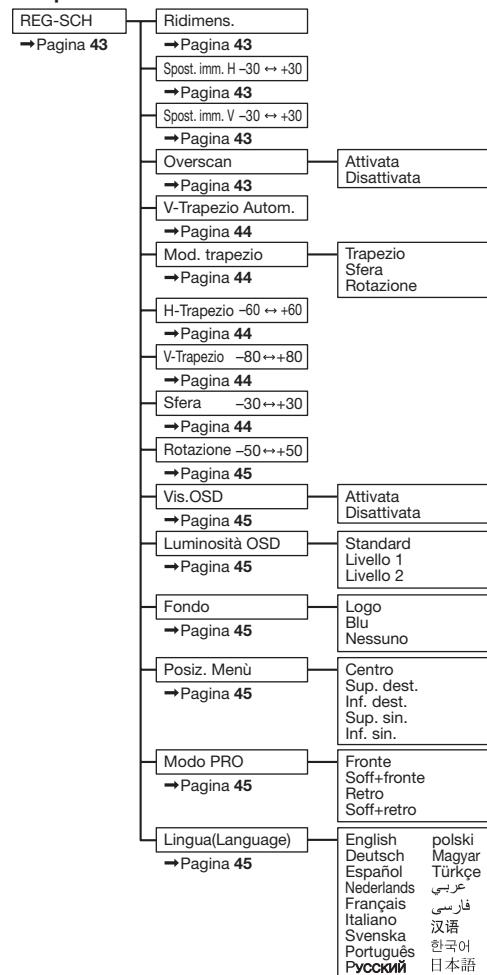
- Quando si utilizza la funzione RIDIMENSIONA per selezionare una dimensione di immagine con un rapporto larghezza-altezza differente da quello di un'immagine video o televisiva, l'immagine avrà un aspetto diverso da quello originale. Tenere presente questo particolare quando si seleziona la dimensione dell'immagine.
- L'uso della funzione RIDIMENSIONA o Overscan per comprimere o allargare le immagini al fine di proiettarle per motivi commerciali o mostrarle pubblicamente in locali, hotel, ecc. potrebbe costituire una violazione dei diritti d'autore tutelati per legge per i detentori dei diritti stessi. Si prega di fare attenzione.

## Voci della barra menu

I grafici seguenti indicano le funzioni che è possibile impostare nel proiettore. Le voci disponibili variano a seconda dell'ingresso, dei segnali di ingresso, o dei valori di regolazione selezionati. Le funzioni non disponibili vengono visualizzate in grigio.

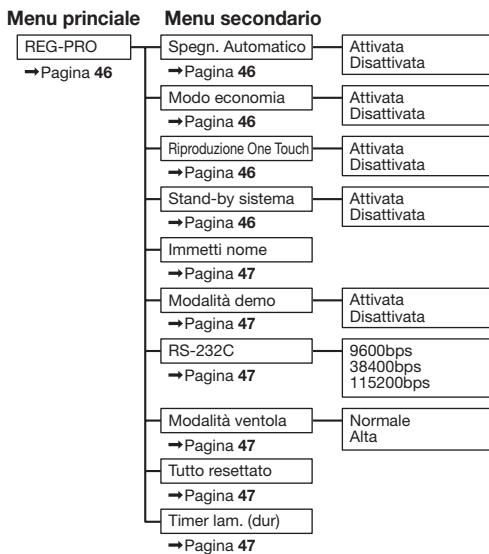
## Menu “Immagine”



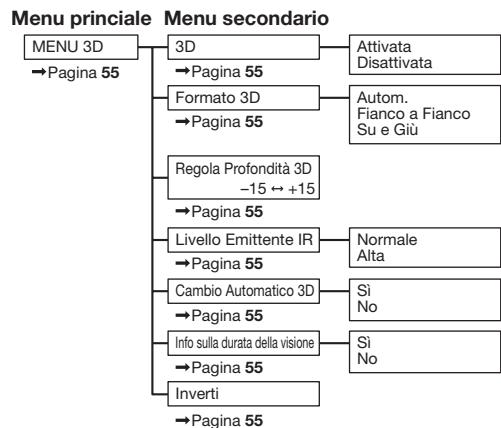
**Menu “REG-SEG”****Menu principale    Menu secondario****Menu “REG-SCH”****Menu principale    Menu secondario**

# Voci della barra menu (segue)

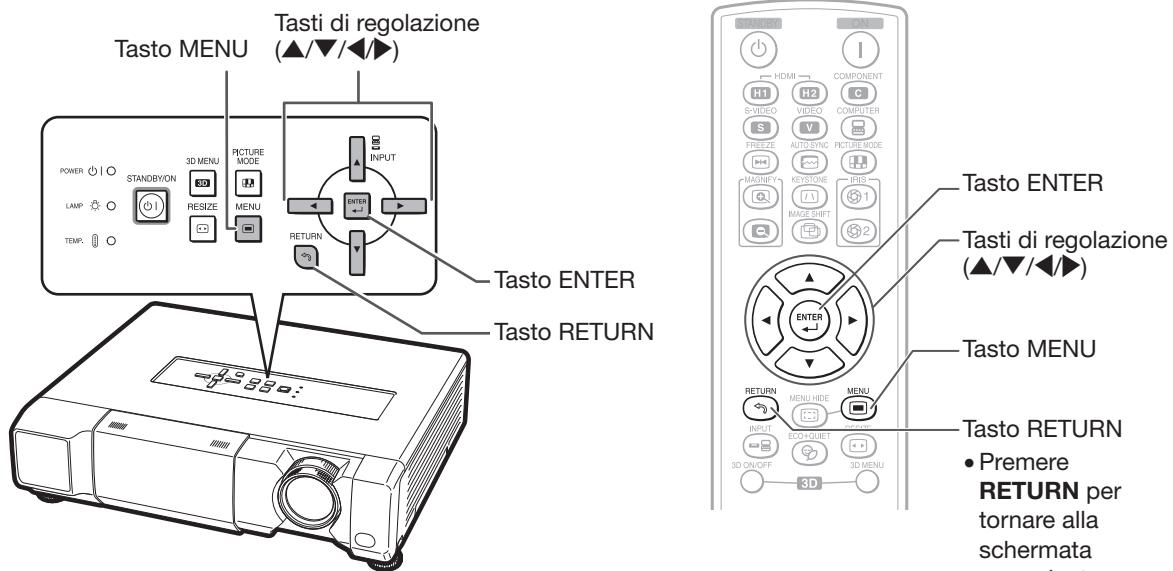
## Menu “REG-PRO”



## “MENU 3D”



# Utilizzo della schermata del menu



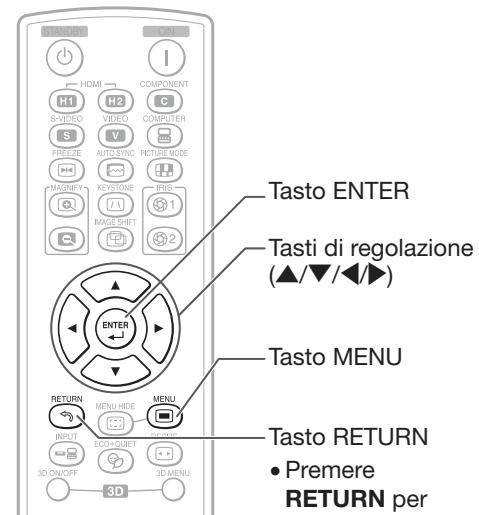
## Selezioni del menu (regolazioni)

- Questa operazione può essere eseguita anche utilizzando i tasti sul proiettore.

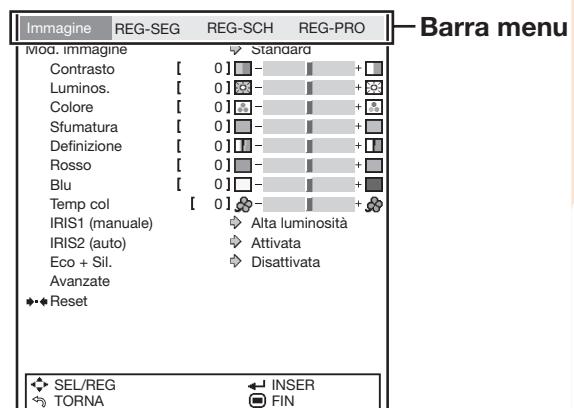
### 1 Premere MENU.

- Viene visualizzata la schermata del menu "Immagine" per il modo Ingresso selezionato.

### 2 Premere ▶ o ◀ per selezionare nella barra menu la schermata menu relativa alla regolazione.



**Esempio: schermata menu "Immagine" quando si seleziona COMPONENT per la modalità di ingresso**



# Utilizzo della schermata del menu (segue)

- 3** Premere **▲** o **▼** per selezionare la voce da regolare.  
(esempio: selezionare "Luminos.")

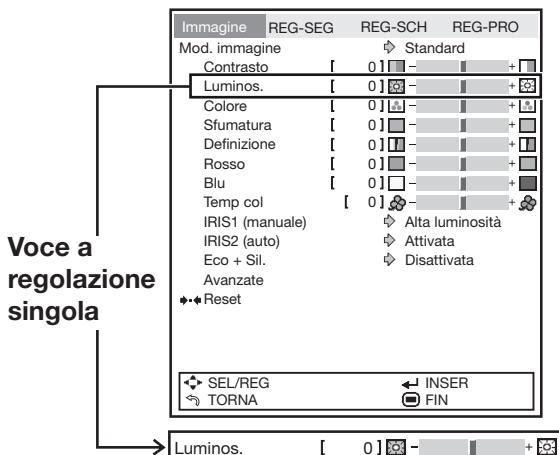
## Per regolare l'immagine proiettata mentre la si osserva

### Premere **ENTER**.

- La voce di regolazione selezionata (ad es. "Luminos.") verrà visualizzata alla base della schermata.
- Quando si preme **▲** o **▼** verrà visualizzata la voce successiva (ad es. premendo **▼** "Luminos." viene sostituita con "Colore").



- Nota**  
• Premere **RETURN** per tornare alla schermata precedente.



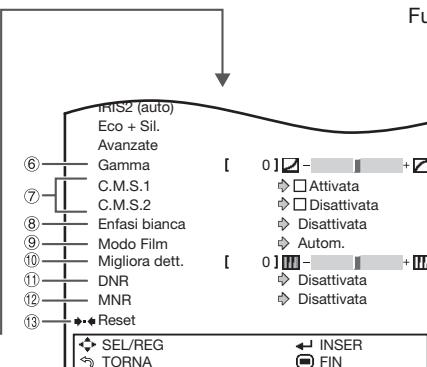
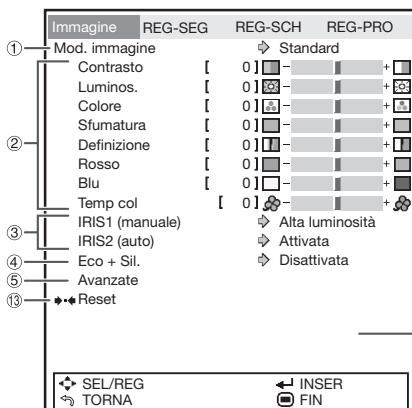
- 4** Premere **▶** o **◀** per regolare la voce selezionata.

- La regolazione viene memorizzata.
- Per alcune voci di menu, premere **▶** per visualizzarne i sottomenu, quindi premere **▲** o **▼** per selezionare una voce di regolazione e infine premere **ENTER**.

- 5** Premere **MENU**.

- La schermata del menu non è più visualizzata.

# Regolazione dell'immagine (menu “Immagine”)



Funzioni del menu ⇒ Pagina 35

## ① Selezione del modo Immagine

Questa funzione permette di selezionare la modalità Immagine più adatta alla luminosità dell'ambiente in cui avviene la proiezione e il tipo di immagine proiettato.

Voci selezionabili	Descrizione	Le principali impostazioni predefinite di ogni voce quando si seleziona la modalità Immagine				
		Temp col	Enfasi bianca	IRIS1 (manuale)	IRIS2 (auto)	Eco + Sil.
Standard	Per immagini standard	0	Disattivata	Alta luminosità	Attivata	Disattivata
Naturale	Per un'immagine dai colori bilanciati.	0	Disattivata	Alta luminosità	Disattivata	Disattivata
Dinamico	Per un'immagine vivida.	0	Attivata	Alta luminosità	Disattivata	Disattivata
Cinema1	Per visualizzare le immagini con la luminosità leggermente ridotta in una camera buia	-1	Disattivata	Alto contrasto	Disattivata	Attivata
Cinema2	Per visualizzare le immagini con la luminosità leggermente aumentata in una camera buia	-1	Disattivata	Alto contrasto	Attivata	Attivata
Gioco	Utilizzare questa funzione quando l'audio e l'immagine non sono sincronizzate o quando si desidera un'immagine più nitida.	0	Attivata	Alta luminosità	Disattivata	Disattivata

- È possibile impostare o regolare ciascuna voce del menu “Immagine” in base alle preferenze. Tutte le modifiche apportate vengono salvate nella memoria.



- È anche possibile premere **PICTURE MODE** sul telecomando per selezionare il modo Immagine. (Vedere pagina 28.)
- Le impostazioni predefinite sono soggette a modifica senza preavviso.

## ② Regolazione dell'immagine

Elementi da regolare	Tasto ▲	Tasto ▼
Contrasto	Per minore contrasto.	Per maggiore contrasto.
Luminos.	Per minore luminosità.	Per maggiore luminosità.
Colore	Per minore intensità del colore.	Per maggiore intensità del colore.
Sfumatura	Per rendere violacei i toni della pelle.	Per rendere verdastri i toni della pelle.
Definizione	Per minore nitidezza.	Per maggiore nitidezza.
Rosso	Per attenuare la tonalità rossa.	Per aumentare la tonalità rossa.
Blu	Per attenuare la tonalità blu.	Per aumentare la tonalità blu.
Temp col	Per dare alle immagini una tonalità leggermente più rossastra (colori leggermente più caldi).	Per dare alle immagini una tonalità leggermente più bluastra (colori leggermente più freddi).

# Regolazione dell'immagine (menu “Immagine”) (segue)

Funzioni del menu ⇒ Pagina 35

## ③ Regolazione dell'impostazione Iris

Questa funzione regola la quantità di luce proiettata e il contrasto dell'immagine.

### ■ IRIS1 (manuale)

Voci selezionabili	Descrizione
Alta luminosità	Questa modalità favorisce la luminosità rispetto al contrasto.
Alto contrasto	Questa modalità favorisce il contrasto rispetto alla luminosità.

### ■ IRIS2 (auto)

Questa funzione seleziona automaticamente il contrasto ottimale per l'immagine.

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	Questa modalità favorisce il contrasto con l'utilizzo dell'impostazione automatica.
Disattivata	Questa funzione favorisce la luminosità senza l'utilizzo dell'impostazione automatica.



### Nota

- È possibile eseguire la regolazione anche premendo **IRIS 1, 2** nel telecomando.  
(Vedere pagina 29.)

## ④ Eco + Sil.

Voci selezionabili	Luminosità e consumo
Attivata	Circa 75%
Disattivata	100%



### Nota

- Quando “Eco + Sil.” è impostato su “Attivata”, il consumo di corrente diminuirà, aumentando la durata di vita della lampada (la luminosità della proiezione diminuirà del 25% circa).

## ⑤ Utilizzo delle Funzioni avanzate

“Avanzate” permette di eseguire delle regolazioni ancora più dettagliate in modo da ottenere l'immagine desiderata.

Per visualizzare il menu Avanzate selezionare “Avanzate” e premere **ENTER**.



### Nota

- Quando vengono visualizzate le impostazioni “Avanzate”, selezionare nuovamente “Avanzate” e premere **ENTER** per tornare al menu “Immagine”.

## ⑥ Correzione della Gradazione Video (Correzione Gamma)

Quando le zone più scure dell'immagine diventano difficili da visualizzare a causa dell'immagine o dell'ambiente in cui si proietta, è possibile correggere l'impostazione gamma per schiarire l'immagine e visualizzarla più facilmente.

Voci selezionabili	Descrizione
+2	Imposta una gradazione più chiara.
+1	Impostazione standard
0	Impostazione standard
-1	Imposta una gradazione più scura.
-2	Imposta una gradazione più scura.

## ⑦ Regolazione dei colori

È possibile selezionare il colore dell'immagine proiettata da correggere e successivamente regolarla in base al colore desiderato impostando “Tonalità”, “Saturazione”, “Valore”, e “Effetto”.

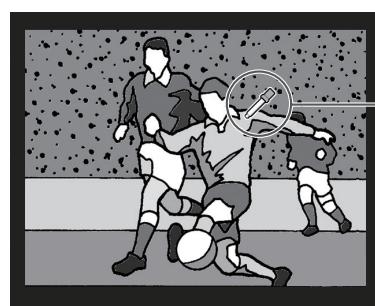


### Nota

- Prima di eseguire questa regolazione, preparare l'immagine da regolare.
- La regolazione è più agevole a immagine ferma piuttosto che con immagine in movimento.

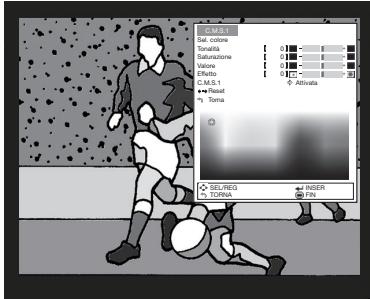
### 1 Selezionare “C.M.S.1” o “C.M.S.2” (C.M.S.: Color Management System, Sistema di Regolazione del Colore) nel menu “Avanzate”, poi premere **ENTER**.

- In mancanza di dati per il colore corretto salvato, viene visualizzata la schermata di selezione del colore e il selezionatore. (Andare al punto 2.)



Selezionatore

- Se ci sono dati per il colore corretto salvato, viene visualizzata la schermata di regolazione colore C.M.S. (Andare al punto 3.)



## 2 Utilizza il selezionatore e seleziona il colore dell'immagine proiettata da correggere. Il selezionatore può essere attivato con i tasti di regolazione ( $\Delta/\nabla/\leftarrow/\rightarrow$ ) sul telecomando.

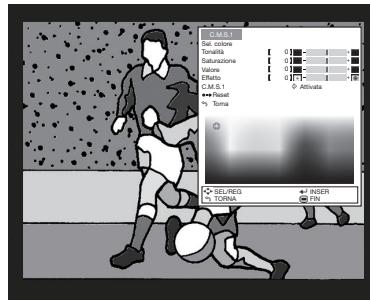
- È possibile effettuare regolazione fine, ampliando l'immagine proiettata tramite o MAGNIFY.



- Tenendo premuti i tasti di regolazione ( $\Delta/\nabla/\leftarrow/\rightarrow$ ), il selezionatore si muove rapidamente.

Dopo aver selezionato il colore dell'immagine proiettata da correggere, premere **ENTER**. Viene visualizzata la schermata di regolazione colore C.M.S. (Andare al punto 3.)

## 3 Imposta o regola ciascun elemento nella schermata di regolazione colore C.M.S.



Schermata di regolazione colore C.M.S.:

Voci selezionabili	Descrizione
Sel. colore	Ricomincia la selezione del colore da correggere.
Tonalità	Regola la tonalità dei colori principali.
Saturazione	Regola la saturazione dei colori principali.
Valore	Regola il valore dei colori principali.
Effetto <sup>1</sup>	Specifica il campo di correzione del colore.
C.M.S.1 <sup>2</sup> (o C.M.S.2)	Verifica la forma dell'immagine proiettata a seguito delle correzioni.
Reset	Imposta "Tonalità", "Saturazione", "Valore", e "Effetto" sui loro valori predefiniti.
Torna	Completa la correzione e chiude la schermata di regolazione colore C.M.S.

<sup>1</sup> Per specificare il campo di correzione colore, selezionare "Effetto" e premere il tasto  $\leftarrow$  o  $\rightarrow$ .

Tasto $\leftarrow$	Specifica un campo inferiore.
Tasto $\rightarrow$	Specifica un campo superiore.

<sup>2</sup> Per verificare la forma dell'immagine proiettata, selezionare "C.M.S.1" (o "C.M.S.2") e posizionarla su "Attivata" o "Disattivata".

Attivata	È possibile verificare la forma dell'immagine proiettata dopo la regolazione colore di cui sopra.
Disattivata	È possibile verificare la forma dell'immagine proiettata nella precedente regolazione colore.

## 4 Per completare la regolazione colore C.M.S., selezionare "Torna" e premere **ENTER**.



- La regolazione colore C.M.S. può essere effettuata su un colore ciascuno in "C.M.S.1" e "C.M.S.2".

# Regolazione dell'immagine (menu “Immagine”) (segue)

Funzioni del menu ⇒ Pagina 35

## ⑧ Regolazione di Enfasi bianca

Enfasi bianca utilizza la tecnologia Enfasi bianca di Texas Instruments. L'immagine diviene più brillante mentre la riproduzione del colore rimane a un livello elevato.

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	Si attiva la funzione Enfasi bianca.
Disattivata	La funzione Enfasi bianca è disattivata.

## ⑨ Selezione del modo Film

Questa funzione permette la riproduzione di alta qualità di immagini proiettate inizialmente a 24 fps, come ad esempio film su DVD.

Voci selezionabili	Descrizione
Autom.	I film vengono rilevati automaticamente.
Disattivata	I film non vengono rilevati.

## ⑩ Regolazione Dettaglio

Questa funzione regola i dettagli dell'immagine aumentando la sensazione di profondità.

Tasto ▲	Imposta minore dettaglio.
Tasto ▼	Imposta maggiore dettaglio.

## ⑪ Funzione DNR (riduzione del rumore digitale)

La funzione DNR (riduzione del rumore digitale) video permette di proiettare immagini di alta qualità con livelli minimi di distorsione dei contorni e interferenza acustica a colori incrociati.

Voci selezionabili	Descrizione
Disattivata	La funzione DNR non è attivata.
Livello 1	
Livello 2	Permette di impostare il livello DNR per visualizzare un'immagine più chiara.
Livello 3	



### • Impostare “DNR” su “Disattivata” nei seguenti casi:

- Quando l'immagine è sfuocata.
- Quando si verifica una distorsione dei contorni e dei colori delle immagini in movimento.
- Quando si proiettano trasmissioni televisive dai segnali

- Questa funzione è disponibile per i seguenti segnali.

Con ingresso S-VIDEO o VIDEO:

- 480I/480P
- 576I/576P

## ⑫ Funzione MNR (riduzione rumore mosquito)

È possibile ridurre il cosiddetto Effetto mosquito (tremolio).

Voci selezionabili	Descrizione
Disattivata	La funzione MNR non è attivata.
Livello 1	
Livello 2	Permette di impostare il livello MNR per visualizzare un'immagine più chiara.
Livello 3	



### • Impostare “MNR” su “Disattivata” nei seguenti casi:

- Quando l'immagine è sfuocata.
- Quando si verifica una distorsione dei contorni e dei colori delle immagini in movimento.
- Quando si proiettano trasmissioni televisive dai segnali.

- Questa funzione è disponibile per i seguenti segnali.

Con ingresso S-VIDEO o VIDEO:

- 480I/480P
- 576I/576P

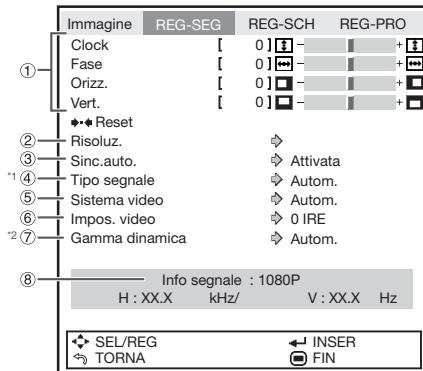
## ⑬ Reset delle voci di regolazione

Per riportare tutte le voci di regolazione all'impostazione predefinita, selezionare “Reset” e premere **ENTER**.

# Regolazione dell'immagine computerizzata (menu “REG-SEG”)

Funzioni del menu ⇒ Pagina 35

Questa illustrazione ha un carattere puramente espositivo e può differire dalla schermata effettivamente visualizzata.



\*1 Se la modalità di ingresso è S-VIDEO o VIDEO, il display passerà alla schermata “Sistema video”.

\*2 Visualizzato quando la modalità di ingresso è HDMI.

## ① Regolazione dell'immagine computerizzata

Utilizzare la funzione REG-SEG in caso di irregolarità come strisce verticali o tremolio in parti dello schermo.

Voci selezionabili	Descrizione
Clock	Permette di regolare le interferenze acustiche verticali.
Fase	Permette di regolare le interferenze acustiche orizzontali (come il tracking del videoregistratore).
Orizz.	Centra la schermata spostandola verso sinistra o destra.
Vert.	Centra la schermata spostandola verso l'alto o il basso.

### Nota

- È possibile regolare automaticamente l'immagine computerizzata impostando “Sinc.auto.” nel menu “REG-SEG” su “Attivata” o premendo **AUTO SYNC** nel telecomando.
- A seconda del tipo di segnale di ingresso, l'intervallo di regolazione di ogni impostazione può variare, oppure la regolazione può non essere disponibile.
- Per resettare tutte le voci di regolazione, selezionare “Reset” e premere **ENTER**.

## ② Impostazione della Risoluzione

Normalmente, viene rilevato il tipo di segnale di input e selezionata automaticamente la corretta modalità di risoluzione. In ogni caso, per alcuni segnali, onde adattare la risoluzione alla modalità display del computer, potrebbe essere necessario selezionare la modalità di risoluzione ottimale in “Risoluz.” nel menu “REG-SEG”.

### Nota

- Evitare di visualizzare sul display tracciati di computer che si ripetano a linee alternate (strisce orizzontali). (Potrebbe verificarsi un fenomeno di tremolio che rende difficile la visione dell'immagine.)
- Informazioni sul segnale di ingresso attualmente selezionato possono essere confermate nella voce ⑧ a pagina 42.

## ③ Sinc. auto (regolazione Sinc. auto)

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	La regolazione Sinc. auto viene effettuata quando il proiettore viene acceso o quando i segnali di ingresso vengono cambiati mentre il proiettore è collegato a un computer.
Disattivata	La regolazione Sinc. auto non viene effettuata automaticamente.

### Nota

- È possibile effettuare la regolazione Sinc. auto anche premendo il tasto **AUTO SYNC** sul telecomando.
- Quando si imposta “Sinc.auto.” su “Disattivata”, e se si preme **AUTO SYNC**, la Sinc.auto. verrà eseguita in modalità “Attivata”. Se si preme nuovamente il tasto entro un minuto, la Sinc. auto. verrà eseguita in modalità “Attivata”.
- La regolazione Sinc. auto potrebbe richiedere qualche minuto, a seconda dell'immagine del computer collegato al proiettore.
- Quando non è possibile ottenere un'immagine ottimale tramite la regolazione Sinc. auto, effettuare la regolazione manualmente.

## ④ Impostazione del tipo di segnale

Quando si utilizza una modalità di ingresso HDMI1, HDMI2, o COMPUTER, regolare il tipo di segnale sul corrispondente tipo di segnale input. (RGB o YPbPr).

Voci selezionabili	Descrizione
Autom.	Seleziona automaticamente il segnale di ingresso più adatto tra RGB e YPbPr.
RGB	Selezionare questa funzione quando si ricevono segnali RGB.
YPbPr	Selezionare questa funzione quando si ricevono segnali YPbPr.

# Regolazione dell'immagine computerizzata (menu “REG-SEG”) (segue)

Funzioni del menu ⇒ Pagina 35

## ⑤Impostazione del Sistema video

L'impostazione predefinita del sistema di ingresso video è “Autom.”; tuttavia, a seconda della differenza nel segnale video, l'impianto audiovisivo collegato può non trasmettere delle immagini chiare. In tal caso, passare a un altro segnale video.

Voci selezionabili
Autom.
PAL
SECAM
*NTSC4.43
NTSC3.58
PAL-M
PAL-N
PAL-60

\* Quando riproducete dei segnali NTSC in componenti video PAL.



### Nota

- Il segnale video può essere impostato solo nel modo VIDEO o S-VIDEO.
- Quando “Sistema video” è impostato su “Autom.”, la ricezione di un'immagine nitida può risultare impossibile a causa delle differenze di segnale. In tal caso, commutare il sistema video del segnale di origine.

## ⑥Regolazione dell'Impostazione video

Voci selezionabili	Descrizione
0 IRE	Regola il livello nero su 0 IRE.
7.5 IRE	Regola il livello nero su 7.5 IRE.



### Nota

- Questa funzione è disponibile per i seguenti segnali.

Con ingresso COMPONENT o COMPUTER/COMPONENT:

- 480I

Con ingresso S-VIDEO o VIDEO:

- NTSC3.58

## ⑦Regolazione della Gamma dinamica

Se il tipo di segnale di uscita dell'apparecchiatura compatibile con HDMI non corrisponde al tipo di segnale di ingresso del proiettore, l'immagine risultante potrebbe non essere ottimale. In tal caso, passare a “Gamma dinamica”.

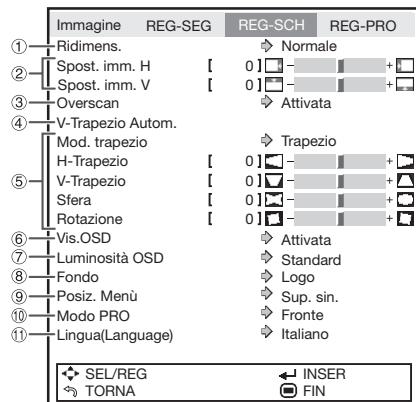
Voci selezionabili	Descrizione
Autom.	Nella maggior parte dei casi, selezionare “Autom.”.
Standard	Quando i livelli di nero dell'immagine mostrano un effetto delle bande o appaiono sbiaditi, selezionare la voce che permette di ottenere la qualità migliore di visualizzazione.
Migliorata	

## ⑧Info segnale

Viene visualizzato il dato di segnale di ingresso.

# Regolazione dell'immagine proiettata (menu “REG-SCH”)

Questa illustrazione ha un carattere puramente espositivo e può differire dalla schermata effettivamente visualizzata.



## ① Impostazione del modo Ridimensiona



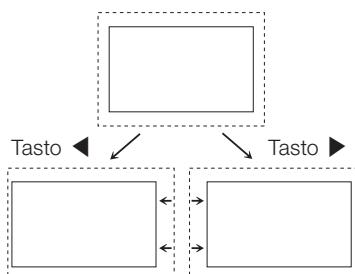
- Per dettagli sul modo Ridimensiona, vedere le pagina 30.
- È anche possibile premere **RESIZE** sul telecomando per selezionare il modo Ridimensiona. (Vedere pagina 30.)

## ② Regolazione della posizione dell'immagine

È possibile muovere l'immagine proiettata in orizzontale o in verticale.

### ■ Spostamento Immagine Orizzontale

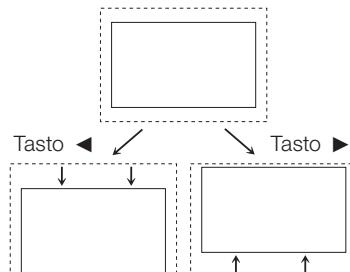
Voci selezionabili	Tasto ◀	Tasto ▶
Spost. imm. H	A sinistra	A destra



Funzioni del menu ⇒ Pagina 35

### ■ Spostamento Immagine Verticale

Voci selezionabili	Tasto ◀	Tasto ▶
Spost. imm. V	In basso	In alto



- L'intervallo regolabile dello spostamento immagine può variare a seconda di:
  - Modalità Ridimensiona
  - Modalità Immagine
  - Risoluzione del segnale di ingresso
  - Tipo di segnale 3D di ingresso

## ③ Regolazione di Overscan

Questa funzione permette di regolare l'area Overscan (area della schermata).

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	L'area di input viene visualizzata senza bordi.
Disattivata	Viene visualizzata l'intera area di input.



- È possibile regolare l'area Overscan per i seguenti segnali di ingresso e la funzione RIDIMENSIONA.

Segnale di ingresso:

- 480I/480P
- 540P
- 576I/576P
- 720P
- 1035I
- 1080I/1080P

Funzione RIDIMENSIONA:

- NORMALE
- 16:9
- ZOOM CIREMA
- ZOOM 14:9

- Se il rapporto area della schermata impostato è troppo grande, potrebbero verificarsi delle interferenze sui bordi. In tal caso, ridurre il rapporto.

- Si consiglia inoltre di leggere la sezione “Informazioni sul copyright” a pagina 31.

# Regolazione dell'immagine proiettata (menu “REG-SCH”) (segue)

Funzioni del menu ⇒ Pagina 35

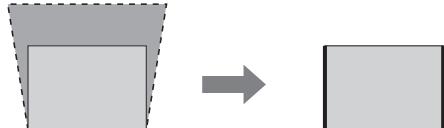
## ④ Correzione V-Trapezio automatica

Selezionare “V-Trapezio Autom.” nel menu “REG-SCH” e premere **ENTER**. La correzione trapezoidale verticale viene eseguita automaticamente.



- Se si preme **ENTER** quando la schermata di V-Trapezio Autom. “Attivata” appare, l'impostazione della Correzione V-Trapezio automatica cambia in “Disattivata”.
- La Correzione Trapezoidale può essere impostata a un angolo di circa  $\pm 12$  gradi con “V-Trapezio Autom.”.
- Per ulteriori informazioni sulla correzione trapezoidale, vedere pagina 25.

Correzione V-Trapezio automatica



## ⑤ Modalità trapezio

Questa funzione può correggere la distorsione di un'immagine proiettata su uno schermo sferico o cilindrico e la distorsione trapezoidale di un'immagine su uno schermo piatto e ruotare l'immagine all'angolo voluto.



- Per ulteriori informazioni sulla modalità trapezio, vedere pagina 25.

### Informazioni

- Quando si regola l'immagine usando la Correzione Trapezio/Sfera/Rotazione, le lineerette e i bordi dell'immagine potrebbero apparire dentellati.

Selezionare “Mod. trapezio” nel menu “REG-SCH” e premere **ENTER**. Poi selezionare la voce desiderata tra “Trapezio”, “Sfera”, o “Rotazione” e premere **ENTER**. “Trapezio” risulta come impostazione predefinita che è possibile impostare come “H-Trapezio” e “V-Trapezio”.

### ■ Trapezio

H-Trapezio

	Rende paralleli i lati superiore e inferiore.
--	---

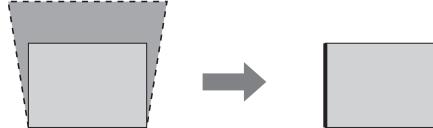
Correzione trapezio orizzontale



V-Trapezio

	Rende paralleli i lati sinistro e destro.
--	---

Correzione trapezio verticale



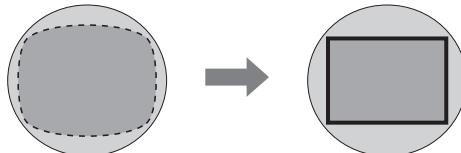
### ■ Sfera

Questa funzione corregge la distorsione dello schermo prodotta nel corso della proiezione su schermo sferico o cilindrico.

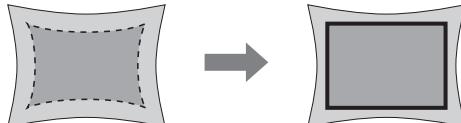
Tasto	Più stretta al centro
Tasto	Più ampia al centro

### Correzione sfera

Correzione della Distorsione Convessa:



Correzione della Distorsione Concava:

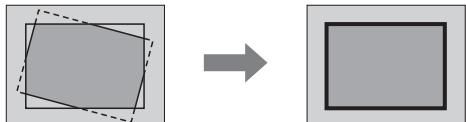


## ■ Rotazione

Questa funzione può ruotare l'immagine a un angolo arbitrario.

Tasto ▲	Ruota l'immagine in senso antiorario.
Tasto ▼	Ruota l'immagine in senso orario.

### Correzione Rotazione



## ⑥ Impostazione della visualizzazione su schermo

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	Sono mostrate tutte le visualizzazioni su schermo.
Disattivata	INGRESSO/FERMO/SINC.AUTO./RIDIMENSIONA/MOD. IMMAGINE/ECO + Sil./INGRANDISCI/I messaggi 3D ATTIVATA/DISATTIVATA (cambio modalità 3D/2D) non sono visualizzati.

## ⑦ Regolazione della Luminosità della Schermata Menu

Regola la luminosità della schermata menu.

Voci selezionabili	Descrizione
Standard	Luminosità standard
Livello 1	Più scuro rispetto alla luminosità "Standard"
Livello 2	Più scuro rispetto alla luminosità "Livello 1"

## ⑧ Selezione dell'immagine di fondo

Voci selezionabili	Descrizione
Logo	Schermata del logo Sharp
Blu	Schermo blu
Nessuno	— (Schermo nero)

## ⑨ Selezionare la Posizione della Schermata Menu

Selezionare la "Posiz. Menù" nel menu "REG-SCH" e la posizione desiderata per la schermata menu.

Voci selezionabili	Descrizione
Centro	Al centro dell'immagine.
Sup. dest.	Nell'area sup. destra dell'immagine.
Inf. dest.	Nell'area inf. destra dell'immagine.
Sup. sin.	Nell'area sup. sinistra dell'immagine.
Inf. sin.	Nell'area inf. sinistra dell'immagine.

## ⑩ Inversione/capovolgimento delle immagini proiettate

Questa funzione permette di utilizzare il proiettore in una gamma più ampia di stili di proiezione, tramite l'inversione dell'immagine a seconda dell'ambiente (ubicazione) di proiezione.

Voci selezionabili	Descrizione
Fronte	Immagine normale (proiettata da una posizione davanti allo schermo)
Soff + fronte	Immagine capovolta (proiettata da una posizione davanti allo schermo con un proiettore capovolto)
Retro	Immagine invertita (proiettata da una posizione dietro lo schermo o con uno specchio)
Soff + retro	Immagine capovolta e invertita (proiettata con uno specchio)

Per ulteriori informazioni sulla Modalità proiezione (PRO) vedere pagina 17.

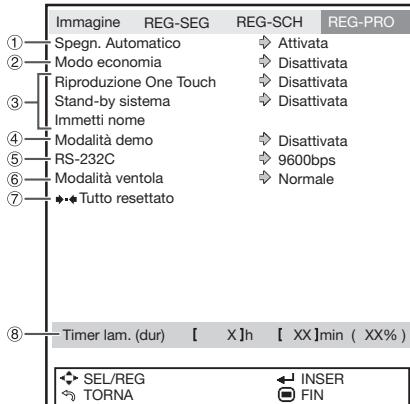
## ⑪ Selezione della lingua di visualizzazione sullo schermo

Il proiettore dispone di 17 lingue per la visualizzazione sullo schermo.

English  
Deutsch  
Español  
Nederlands  
Français  
Italiano  
Svenska  
Português  
Русский  
polski  
Magyar  
Türkçe  
عربى  
فارسى  
汉语  
한국어  
日本語

# Regolazione della funzione Proiettore (menu “REG-PRO”)

Questa illustrazione ha un carattere puramente esplicativo e può differire dalla schermata effettivamente visualizzata.



Funzioni del menu ⇒ Pagina 35

## ③ Impostazione di Riproduzione One Touch, Stand-by sistema e Immetti nome

Quando un prodotto Sharp che dispone di Controllo di Elettronica di Consumo (HDMI CEC) è collegato al proiettore con un cavo HDMI, è possibile utilizzare la funzione di collegamento con HDMI CEC (“Riproduzione One Touch” e “Stand-by sistema”).



### Nota

La funzione CEC potrebbe non funzionare con alcuni dispositivi CEC. (Quando il proiettore è connesso a un prodotto non di marca Sharp, la funzione CEC potrebbe non essere funzionante.)

## ■ Regolazione della Funzione Riproduzione One Touch (Riproduzione One Touch)

Riproduzione One Touch accende il proiettore e seleziona automaticamente l'input quando si accende o si comincia la riproduzione sui prodotti video Sharp conformi allo standard HDMI collegati.

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	Per attivare Riproduzione One Touch.
Disattivata	Per disattivare Riproduzione One Touch.



### Nota

- Quando la funzione Spegn. Automatico è impostata su “Attivata”, 5 minuti prima che il proiettore entri in modalità standby sullo schermo verrà visualizzato il messaggio “Entrata modo ATTESA in X min.” per indicare i minuti restanti.

## ② Impostazione del Modo Economia

### ■ Modo economia

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	Per attivare il Modo economia.
Disattivata	È possibile utilizzare le funzioni connesse. RS-232C si può utilizzare per controllare il proiettore in modalità standby.



- Posizionare questa funzione su “Disattivata” quando si desidera utilizzare RS-232C per controllare il proiettore da un computer.
- Riproduzione One Touch viene impostata su “Disattivata” quando il modo Economia è impostato su “Attivata”.

## ■ Impostazione della funzione Standby Sistema (Stand-by sistema)

Quando si spegne il proiettore, l'apparecchio HDMI-conforme connesso al proiettore si posiziona in modalità standby.

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	Per attivare il Stand-by sistema.
Disattivata	Per disattivare il Stand-by sistema.



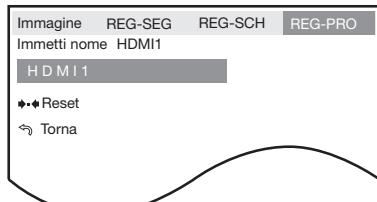
### Nota

- Quando si attiva il Stand-by sistema, assicurarsi di attivare l'impostazione CEC sui prodotti video Sharp conformi allo standard HDMI collegati al proiettore.

## ■ Impostazione dei Nomi di Ingresso (Immetti nome)

Impostare il nome dell'ingresso input (sino a 14 caratteri alfanumerici).

### 1 Premere **▲/▼** per selezionare “Immetti nome”, poi premere **ENTER**.



Tasto <b>◀ o ▶</b>	Seleziona una colonna carattere.
Tasto <b>▲ o ▼</b>	Seleziona un carattere.
Tasto <b>ENTER</b>	Seleziona il nome dell'ingresso input.

### 2 Premere **▲/▼** per selezionare “Torna” poi premere **ENTER** per tornare alla schermata precedente.

- Per tornare all'impostazione precedente, selezionare “Reset” poi premere **ENTER**.

#### Nota

- Quando si collega il proiettore ad un prodotto video Sharp con un cavo HDMI utilizzando la modalità di ingresso di HDMI1 o HDMI2 e la funzione connessa con HDMI CEC (“Riproduzione One Touch” o “Stand-by sistema”) funziona normalmente, il nome del prodotto video Sharp viene rilevato automaticamente.
- Quando il nome dell'ingresso input è stato modificato da un utente, viene visualizzato il nome modificato.
- Per ritornare al nome predefinito, selezionare “Reset” e premere **ENTER**.

## ④ Impostazione della Modalità Demo

Impostazione della Modalità demo su “Attivata” o “Disattivata”.

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	Per attivare la Modalità demo.
Disattivata	Per disattivare la Modalità demo.

## ⑤ Selezione della velocità di trasmissione (RS-232C)

Assicurarsi che il proiettore e il computer siano impostati sulla stessa velocità in baud.

Voci selezionabili	Descrizione
9600bps	La velocità di trasmissione è bassa.
38400bps	
115200bps	La velocità di trasmissione è alta.

## ⑥ Impostazione della modalità ventola

Questa funzione consente di cambiare la velocità della ventola.

Voci selezionabili	Descrizione
Normale	Adatta per ambienti normali.
Alta	Selezionare questa impostazione quando si utilizza il proiettore ad altitudini di circa 1.500 metri (4.900 piedi) o superiori.

- Quando la “Modalità ventola” è impostata su “Alta”, la velocità di rotazione della ventola aumenta e di conseguenza aumenta anche la rumorosità della ventola.

## ⑦ Ripristino delle impostazioni predefinite

Selezionare “Tutto resettato” per ripristinare i valori predefiniti.

#### Nota

Non è possibile inizializzare le seguenti voci.

- Menu “REG-SEG” — Risoluz.
- Menu “REG-SCH” — Lingua (Language)
- Menu “REG-PRO” — Timer lam. (dur)

## ⑧ Verifica dello stato di utilizzo della lampada

È possibile verificare il tempo totale di utilizzo della lampada e la sua vita residua (in percentuale).

Condizione di utilizzo della lampada	Vita residua della lampada	
“dur”	100%	5%
Si attiva esclusivamente con “Eco + Sil.” posizionato su “Attivata”	Circa 3.000 ore	Circa 150 ore
Si attiva esclusivamente con “Eco + Sil.” posizionato su “Disattivata”	Circa 2.000 ore	Circa 100 ore

#### Nota

- Si consiglia di sostituire la lampada quando la vita utile residua arriva al 5%.
- La durata di vita utile della lampada varia a seconda delle condizioni di utilizzo.

# Godersi la Visione delle Immagini 3D

## **CAUTELA:** Prima di guardare le immagini 3D, leggere attentamente questa sezione.

### **Potete utilizzare speciali Occhiali 3D per guardare immagini che supportano il 3D su questo proiettore.**

- Potete godervi le immagini 3D guardando le immagini video attraverso gli Occhiali 3D in dotazione al proiettore o tramite gli occhiali 3D opzionali venduti separatamente.
- Per produrre immagini 3D, gli otturatori a cristalli liquidi degli Occhiali 3D si aprono e si chiudono alternativamente a una velocità impercettibile in modo da corrispondere esattamente alle immagini video sinistra e destra visualizzate dal proiettore.
- Non tutti gli utenti possono vedere e godersi le immagini 3D. Alcune persone soffrono di stereo-cecità, che impedisce di percepire la profondità prevista dalla visione 3D. Inoltre, alcune persone che guardano programmi 3D potrebbero provare inizialmente un senso di malessere motorio mentre regolano l'immagine. Altri potrebbero soffrire di mal di testa, affaticamento degli occhi o malessere motorio continuato. Come le montagne russe, non è un'esperienza per tutti.

### **Precauzioni per l'uso degli Occhiali 3D**

- Gli Occhiali 3D sono un dispositivo di precisione. Manipolarli con cura.
- L'utilizzo improprio degli Occhiali 3D o la mancata lettura delle istruzioni può causare affaticamento degli occhi.
- Se soffrite di giramenti di testa, nausea o altri malesseri quando guardate le immagini 3D, interrompete immediatamente l'uso degli Occhiali 3D. L'utilizzo del sistema 3D di disparità binoculare di questo proiettore con programmi TV o software 3D incompatibili può far apparire le immagini con una sfocatura di interferenza o causare immagini sovrapposte.
- Se siete miopi, ipermetropi, astigmatici o avete una diversa capacità visiva tra occhio destro e sinistro, dovete prendere le precauzioni necessarie, come indossare gli occhiali, per correggere la vista prima di guardare le immagini 3D. Gli Occhiali 3D possono essere indossati sopra gli occhiali.
- La visione 3D è possibile entro l'intervallo in cui gli Occhiali 3D sono in grado di ricevere i segnali infrarossi riflessi dallo schermo. Tuttavia, la maggior parte delle immagini 3D vengono prodotte per essere viste direttamente di fronte allo schermo, e quindi si raccomanda la visione 3D il più possibile diretta di fronte allo schermo.
- Gli Occhiali 3D sono raccomandati a persone che hanno più di 5 anni.
- Quando i bambini guardano le immagini 3D, un genitore o un guardiano dev'essere sempre presente. Controllare i bambini che guardano le immagini 3D, e se essi mostrano segni di sconforto, interrompere immediatamente l'uso degli Occhiali 3D.

- Le persone che in passato hanno sofferto di fotosensibilità e le persone con problemi cardiaci o altri problemi di salute non dovrebbero usare gli Occhiali 3D. Ciò potrebbe peggiorare le presenti condizioni di salute.
- Non utilizzare gli Occhiali 3D per altri scopi (come occhiali comuni, come occhiali da sole o come occhiali protettivi).
- Non utilizzare la funzione 3D o gli Occhiali 3D mentre si cammina o ci si muove. Ciò potrebbe causare ferite dovute allo scontro con oggetti, inciampamenti e/o cadute.
- Quando si usano gli Occhiali 3D, fate attenzione a non colpire accidentalmente lo schermo o altre persone. La visione di immagini 3D potrebbe causare un'errata valutazione della distanza con lo schermo con conseguente collisione con lo schermo stesso e possibili ferite.

### **Precauzioni riguardanti la visione di immagini 3D**

- Quando si guardano in continuazione immagini 3D, assicurarsi di fare delle pause periodiche per evitare di affaticare gli occhi.
  - Fare pause regolari di almeno 5 a 15 minuti dopo ogni 30 a 60 minuti di visione 3D.
    - \* Basato sulle linee guida pubblicate dal Consorzio 3D, revisionate il 10 dicembre 2008.
- Guardare le immagini 3D a un'adeguata distanza dallo schermo. La distanza consigliata è grande tre volte l'effettiva altezza dell'immagine.
  - Esempi di distanza consigliata  
Immagine 100 pollici 16:9: Circa 12,3 piedi (3,8 m)  
La visione non dovrebbe avvenire a una distanza minore di quella consigliata.  
Far riferimento a pagina 18 per informazioni sulla dimensione diagonale e l'altezza dell'immagine.
- Mantenere un'appropriata distanza dallo schermo. La visione da una distanza troppo ravvicinata può affaticare gli occhi. Se provate affaticamento agli occhi, interrompete immediatamente la visione.
  - Se si verifica uno dei seguenti sintomi durante la visione:
    - nausea
    - irrequietudine/giramenti di testa
    - mal di testa
    - visione sfocata o doppia che dura per più di qualche secondo
  - Non intraprendere alcuna attività potenzialmente pericolosa (ad esempio guidare un veicolo) finché i sintomi non siano completamente svaniti.
  - Se i sintomi persistono, interrompere l'uso e non ripetere la visione 3D prima di aver discusso i sintomi con un medico.

- Fare attenzione all'ambiente circostante durante la visione di immagini 3D. Quando guardate immagini 3D, gli oggetti potrebbero apparire a una distanza minore o maggiore dello schermo reale. Ciò potrebbe causare un'errore di valutazione della distanza dallo schermo, con conseguenti ferite nel caso colpiste accidentalmente lo schermo o gli oggetti circostanti.

### Se avete preso confidenza con la visione di immagini 3D:

- Utilizzare la funzione "Regola Profondità 3D" per regolare l'effetto 3D. (Vedere pagina 55.)
- Regolare l'immagine proiettata fino ad ottenere la visione più confortevole mediante lo zoom. (La proiezione di immagini sulla dimensione schermo più piccola o più grande potrebbe eliminare l'effetto 3D e affaticare gli occhi.)
- Utilizzare la funzione Inverti per impostare adeguatamente il video per l'occhio sinistro e l'occhio destro. (Per informazioni sull'utilizzo di "Inverti", Vedere pagina 55.)
- Un'immagine proiettata simultaneamente da più da più di due proiettori potrebbe non apparire in 3D.

### Informazioni

- L'immagine proiettata potrebbe diventare scura quando si utilizza la funzione di proiezione 3D (con "3D" impostato su "Attivata").
- Quando "3D" è impostato su "Attivata", le seguenti funzioni potrebbero non funzionare pienamente o potrebbero non essere disponibili del tutto.
  - Trapezio/Sfera/Rotazione
  - Spostamento Immagine
  - Ingrandisci
- Se la capacità del vostro occhio sinistro e di quell'occhio destro differiscono grandemente e utilizzate primariamente un occhio per vedere le immagini, le immagini non appariranno in 3D. Inoltre, le immagini potrebbero essere difficilmente visibili in 3D o potrebbe essere impossibile vederle in 3D a seconda dell'individuo e del contenuto visualizzato. L'effetto 3D varia a seconda dell'individuo.

### Attenzione!

- I seguenti tipi di persone dovrebbero limitare la visione in 3D:
  - Bambini con meno di 5 anni di età (per proteggere il processo di crescita dell'occhio)
  - Persone che in passato hanno sofferto di fotosensibilità
  - Persone con problemi cardiaci
  - Persone con problemi di salute
  - Persone che dormono poco
  - Persone che sono fisicamente affaticate
  - Persone sotto l'effetto di droghe o alcol

### ■ Epilessia

Una piccola percentuale della popolazione potrebbe avere un attacco epilettico guardando certi tipi di immagine che contengono modelli di luce lampeggiante.

### SE VOI O QUALCUNO DELLA VOSTRA FAMIGLIA HA AVUTO PROBLEMI DI EPILESSIA

I seguenti tipi di persone dovrebbero consultare un medico prima di guardare immagini 3D.

- Chiunque abbia sofferto di epilessia o abbia parenti che hanno sofferto di epilessia
- Bambini con meno di 5 anni di età
- Chiunque abbia esperienza di attacchi epilettici o disturbi sensori causati per effetto della luce lampeggiante

### CERTI MODELLI DI LUCE POTREBBERO INDURRE ATTACCHI IN PERSONE CHE NON HANNO MAI SOFFERTO DI EPILESSIA

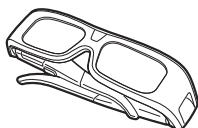
Interrompete l'utilizzo se si verifica uno dei seguenti sintomi durante la visione di immagini 3D.

- Movimenti involontari o contrazione degli occhi o dei muscoli
- Crampi muscolari
- Nausea, giramenti di testa o irrequietudine
- Convulsioni
- Disorientamento, confusione o perdita della consapevolezza dell'ambiente circostante

# Godersi la Visione delle Immagini 3D (segue)

## Accessori in Dotazione agli Occhiali 3D

Assicurarsi che i seguenti accessori siano stati forniti insieme agli Occhiali 3D. Sono forniti due set di Occhiali 3D.



Occhiali 3D  
(x2)  
Pagina 51-54



Fascia Occhiali 3D \*  
(x2)  
Pagina 52



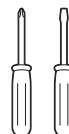
Nasello \*  
(largo x2, piccolo x2)  
Pagina 52



Astuccio occhiali  
(x2)



Panno di pulizia  
(x2)



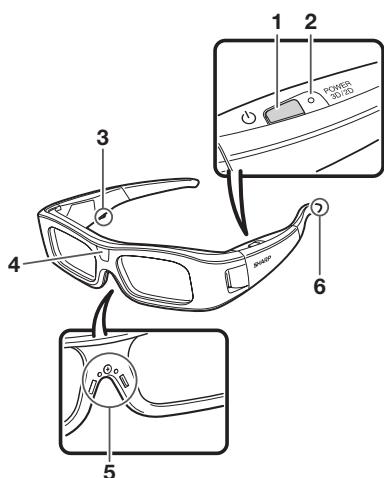
Cacciavite di precisione  
(Phillips x2, a lama piatta x2)  
Pagina 51

\* Utilizzare la fascia e il nasello degli Occhiali 3D quando necessario.



• Contattare le autorità locali per la corretta modalità di smaltimento di questo prodotto e/o dell'imballaggio.

## Nomi delle Parti



### 1 Tasto di accensione

- Tenere premuto per almeno 2 secondi per accendere e spegnere gli Occhiali 3D.
- Se gli Occhiali 3D sono accesi, premendo questo tasto si passa dalla modalità 2D a 3D e viceversa. (Vedere pagina 52.)

### 2 Luce LED

- Lampeggi 3 volte quando si accende il dispositivo.
- Lampeggi 2 volte quando si seleziona la modalità 2D.
- Lampeggi 3 volte quando si seleziona la modalità 3D.
- Lampeggi 6 volte quando la potenza della batteria è bassa.
- Lampeggi per 2 secondi quando si spegne il dispositivo.

### 3 Terminale di servizio

Questo terminale è solo per uso di servizio.  
Non connettere alcun altro dispositivo a questo terminale.

### 4 Ricevitore infrarossi

Un segnale infrarosso inviato dal proiettore viene riflesso sullo schermo. Il segnale infrarosso riflesso viene poi ricevuto dal ricevitore infrarosso. Gli Occhiali 3D si spengono automaticamente dopo 3 minuti se non viene ricevuto alcun segnale.

### 5 Attacco nasello **52**

Il nasello dedicato può essere montato qui.

### 6 Attacco fascia Occhiali 3D **52**

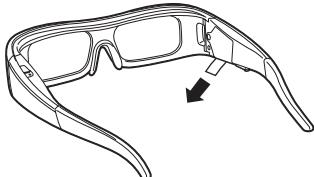
La fascia per gli Occhiali 3D dedicata può essere montata qui.



- Non sporcare né applicare adesivi o altri ostacoli sul ricevitore infrarosso. Facendolo si rischia di bloccare i segnali provenienti dallo schermo e impedire agli Occhiali 3D di funzionare correttamente.
- L'interferenza proveniente da altri dispositivi di trasmissione ad infrarossi potrebbe impedire di visualizzare correttamente le immagini 3D.

## Prima di utilizzare gli Occhiali 3D

Prima di utilizzare gli Occhiali 3D per la prima volta, rimuovere la pellicola isolante applicata su di essi.

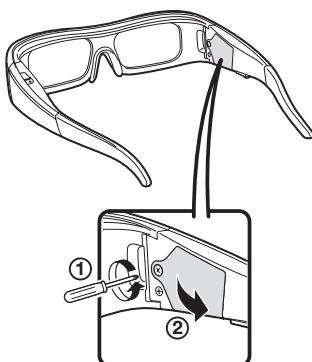


## Sostituzione della Batteria a Bottone

La batteria ha una durata di servizio stimata di circa 75 ore.

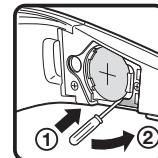
- Quando la potenza della batteria è bassa, la luce LED lampeggia sei volte dopo che il dispositivo è stato acceso.
- Quando si sostituisce la batteria a bottone, utilizzare solo il tipo di batteria designato (Batteria a bottone al litio CR2032 della Maxell).

- 1** Allentare la vite utilizzata per assicurare il coperchio della batteria, e rimuovere il coperchio della batteria.

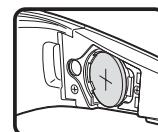


**2 Rimuovere la batteria a bottone.**

- ① Potre la punta del cacciavite di precisione a lama piatta nell'apertura tra la batteria a bottone e la presa.
- ② Sollevare la batteria a bottone facendo attenzione che il cacciavite non rimanga incannestrato nella linguetta di metallo.

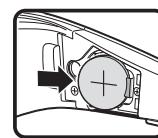


**3 Quando la batteria comincia a fuoriuscire dalla presa, tirarla fuori con le dita.**

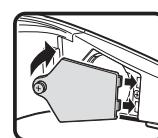


**4 Agganciare la nuova batteria a bottone alla linguetta metallica e inserirla nella presa.**

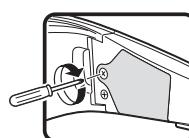
- Attenzione a non invertire la polarità della batteria (+ e -) quando si inserisce la batteria a bottone.



**5 Chiudere il coperchio della batteria.**



**6 Inserire la vite per assicurare il coperchio della batteria.**



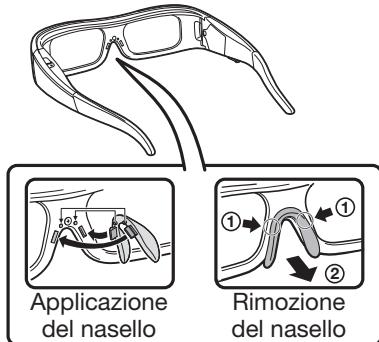
**Nota**

- Le batterie usate devono essere smaltite in accordo alle leggi e ai regolamenti locali.

# Godersi la Visione delle Immagini 3D (segue)

## Applicazione del Nasello

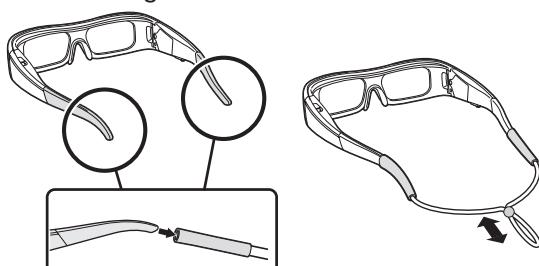
Appicare uno dei naselli in dotazione se necessario (ad esempio se gli occhiali non combaciano perfettamente). Gli occhiali sono muniti di un nasello grande e di un nasello piccolo.



## Applicazione della Fascia degli Occhiali 3D

Appicare il cinturino della fascia degli Occhiali 3D in dotazione se necessario (ad esempio se gli occhiali non combaciano perfettamente). Inserire le estremità degli Occhiali 3D nella fascia degli Occhiali 3D in modo da fissarle.

- Tirare il fermo del cavo sul cinturino per regolare la lunghezza del cinturino.



## Utilizzo degli Occhiali 3D

### Accensione/Spegnimento

#### Accendere gli Occhiali 3D.

- Tenere premuto il tasto di accensione per almeno 2 secondi.
- La luce LED lampeggiava 3 volte.

#### Spegnere gli Occhiali 3D.

- Tenere premuto il tasto di accensione per almeno 2 secondi.
- La luce LED si illumina per 2 secondi.



### Nota

- Quando la potenza della batteria è bassa, la luce LED lampeggiava 6 volte dopo che il dispositivo è stato acceso.

## Passare alla Modalità 3D e 2D

Mentre guardate le immagini 3D, potete premere il tasto di accensione per passare dalla modalità 2D alla modalità 3D e viceversa. Ciò è utile quando molte persone stanno guardando le stesse immagini 3D e alcune persone vogliono guardare in 3D mentre altre preferiscono guardare in 2D.

### Vedere immagini 2D

Se premete il tasto di accensione due volte mentre guardate le immagini 3D, la luce LED lampeggiava 2 volte e si passa da immagini 3D a immagini 2D.

### Vedere immagini 3D

Se premete il tasto di accensione due volte mentre guardate le immagini 2D, la luce LED lampeggiava 3 volte e si passa da immagini 2D a immagini 3D.

## Gamma di Utilizzo degli Occhiali 3D

Un segnale infrarosso inviato dal proiettore viene riflesso sullo schermo. Gli Occhiali 3D funzionano ricevendo il segnale infrarosso riflesso.

Gli Occhiali 3D si spengono automaticamente dopo 3 minuti se non viene ricevuto alcun segnale.

L'intervallo di funzionamento degli Occhiali 3D è indicata nella tabella sotto.

Impostazione "Livello Emissore IR"	Intervallo di funzionamento (distanza dallo schermo)
Normale	Circa 12,3 piedi (3,8 m)
Alta	Circa 18,3 piedi (5,6 m)

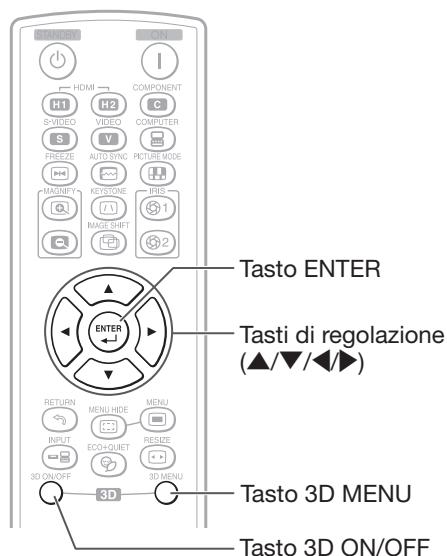
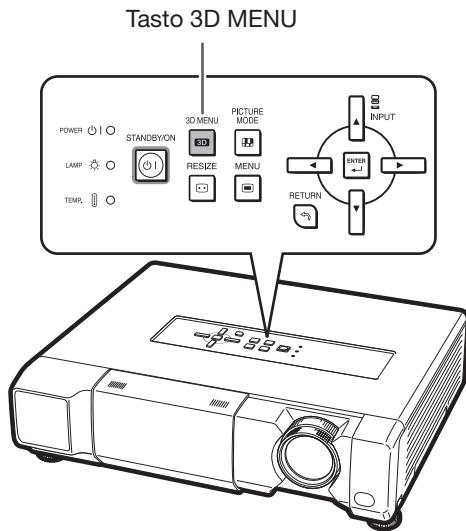
(Per informazioni sul "Livello Emissore IR", vedere pagina 55.)

- Assicurarsi di rientrare nell'intervallo di funzionamento quando si guardano le immagini 3D. Altrimenti gli Occhiali 3D potrebbero non funzionare correttamente e potrebbe divenire impossibile godere le immagini 3D.
- L'intervallo di funzionamento indicato nella tabella sopra è il valore medio quando si utilizza uno schermo con un guadagno di 1,0 e quando si guarda stando di fronte allo schermo. L'intervallo di funzionamento potrebbe variare a seconda della vostra posizione di visione e/o delle condizioni di utilizzo (ad es., il livello di guadagno dello schermo). (L'intervallo di funzionamento diminuisce se si guarda lo schermo obliquamente.)



### Nota

- L'emettitore di infrarossi si illumina in modalità 3D.



**Nota**

- Lo schermo potrebbe diventare temporaneamente nero quando il proiettore tenta di rilevare il segnale dell'immagine 3D e quando si passa dalla modalità 3D alla modalità 2D.

## Vedere Immagini 3D

### Ricezione di un Segnale Immagine 3D che può essere rilevato automaticamente.

Il segnale immagine potrebbe contenere un segnale di identificazione 3D. Potete abilitare il proiettore a rilevare automaticamente il tipo di immagine 3D selezionando “MENU 3D” > “Cambio Automatico 3D”. (Vedere pagina 55.)

#### 1 Se “Cambio Automatico 3D” è impostato su “Sì”

- Il tipo di immagine 3D viene rilevato automaticamente e l'immagine 3D appropriata viene visualizzata.

#### Se “Cambio Automatico 3D” è impostato su “No”

- Viene visualizzato il messaggio seguente. Premere 3D ON/OFF.

Rilevate immagini 3D.  
Premere il tasto 3D ON/OFF sul telecomando.  
(È necessario indossare occhiali 3D per guardare immagini 3D)

#### 2 Accendete gli Occhiali 3D e ponetevi suglio occhi.

- Tenere premuto il tasto di accensione per almeno 2 secondi.
- La luce LED lampeggia 3 volte.

#### 3 Ora potete vedere le immagini 3D.

# Godersi la Visione delle Immagini 3D (segue)

## Ricezione di un Segnale Immagine 3D che non può esser rilevato automaticamente.

### 1 Premere 3D MENU.

- Viene visualizzata la schermata MENU 3D.

### 2 Premere ▲/▼ per selezionare "3D".

### 3 Premere ◀/▶ to selezionare "Attivata" o "Disattivata".

- Per vedere in modalità 3D: Selezionare "Attivata" e poi andare al passaggio 4.
- Far riferimento a "Impostazione del Menu Formato 3D" a pagina 56 per i segnali e i formati 3D supportati.
- Se selezionate "Disattivata", la sorgente video sarà visualizzata senza conversione.

### 4 Premere ▲/▼ per selezionare "Formato 3D", poi premere ENTER.

### 5 Premere ▲/▼ per selezionare un formato supportato dalla lista, poi premere ENTER.



- Se selezionate lo stesso sistema del segnale di ingresso, le immagini 3D saranno visualizzate.

### 6 Accendete gli Occhiali e ponetevi sugli occhi.

- Tenere premuto il tasto di accensione per almeno 2 secondi.
- La luce LED lampeggia 3 volte.

### 7 Ora potete vedere le immagini 3D.

## Terminare la Visione delle Immagini 3D

### 1 Premere 3D ON/OFF in modalità 3D.

### 2 Toglietevi gli Occhiali 3D e spegneteli.

- Tenere premuto il tasto di accensione per almeno 2 secondi.
- La luce LED si illumina per 2 secondi.

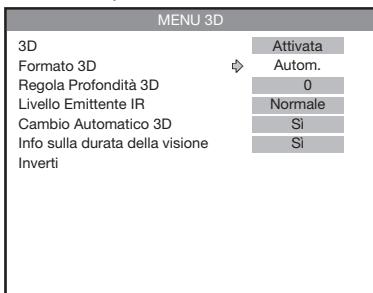


#### Nota

- Se il segnale di ingresso passa a 2D, le immagini 2D vengono visualizzate automaticamente.
- La modalità 3D viene annullata automaticamente nei seguenti casi:
  - Quando il segnale non viene più ricevuto
  - Quando il tipo di segnale cambia
  - Quando la selezione dell'ingresso viene modificata
  - Quando il dispositivo viene spento

## Impostazioni 3D (“MENU 3D”)

L'illustrazione qui riportata è indicativa e potrebbe differire dal reale aspetto dello schermo.



### 3D

Potete passare dalla modalità 2D alla 3D e viceversa.

Voci selezionabili	Descrizione
Attivata	Proietta immagini 3D.
Disattivata	Proietta immagini 2D invece di immagini 3D.

#### Nota

- Quando “Cambio Automatico 3D” è impostato su “Sì” e viene rilevato un segnale 3D, “3D” si “Attivata”.
- Se non viene rilevato un segnale di identificazione 3D:
  - Se avete selezionato “Attivata”, selezionate il formato con “Formato 3D”.
  - Se selezionate “Disattivata”, la sorgente video sarà visualizzata senza conversione.

### Formato 3D

Potete impostare manualmente il formato 3D quando viene ricevuto un segnale 3D che non può essere rilevato automaticamente.

Voci selezionabili	Descrizione
Autom.	Quando viene rilevato un segnale di identificazione 3D, il formato viene selezionato automaticamente.
Fianco a Fianco	Selezionare lo stesso tipo di formato del segnale 3D ricevuto.
Su e Giù	

#### Nota

- Far riferimento a “Impostazione del Menu Formato 3D” a pagina 56 per i segnali supportati e i formati 3D.

### Regola Profondità 3D

Potete regolare l'effetto stereoscopico dell'immagine 3D.

Voci selezionabili	Descrizione
Tasto ▲	Per un minore effetto stereoscopico.
Tasto ▼	Per un maggiore effetto stereoscopico.

#### Nota

- Utilizzare questa funzione per ottenere immagini 3D più piacevoli.
- Se usate questa funzione, l'immagine 3D apparirà diversa dal suo aspetto 3D originale. Ricordatevene quando utilizzate questa funzione.
- L'utilizzo di questa funzione per scopi commerciali/proiezioni pubbliche in caffè, alberghi, ecc. potrebbe costituire un reato contro il copyright protetto dalla legge per i detentori di copyright. Agire con cautela.

### Livello Emissente IR

Potete modificare il livello dell'emettitore infrarosso.

Voci selezionabili	Descrizione
Normale	Livello emettitore infrarossi normale
Alta	Selezionare “Alta” se gli Occhiali 3D fanno fatica a ricevere correttamente il segnale infrarosso riflesso sullo schermo a causa dell'utilizzo di uno schermo grande o perché gli spettatori sono posizionati lontano dallo schermo.

#### Nota

- Se “Alta” è impostato, altri dispositivi nelle vicinanze che ricevono segnali infrarossi, come telecomandi di dispositivi audio-video e condizionatori, potrebbero non funzionare correttamente.

### Cambio Automatico 3D

Questa impostazione può essere utilizzata per passare automaticamente alla modalità 3D quando viene rilevato un segnale di identificazione 3D.

Voci selezionabili	Descrizione
Sì	Quando un segnale 3D viene rilevato, la modalità 3D viene selezionata automaticamente.
No	Il cambio autom. non viene eseguito.

### Info sulla durata della visione

Visualizza il tempo di visione in 3D trascorso.

Voci selezionabili	Descrizione
Sì	Visualizza sullo schermo il tempo di visione trascorso ogni ora.
No	Non visualizza il tempo di visione trascorso.

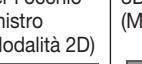
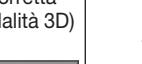
### Inverti

Premendo **ENTER** si passa dall'immagine per l'occhio sinistro all'immagine per l'occhio destro e viceversa, cosicché diventa possibile effettuare le impostazioni per una visione più naturale.

# Godersi la Visione delle Immagini 3D (segue)

## Impostazione del Menu Formato 3D

Selezionare il formato 3D appropriato per la visione facendo riferimento alla tabella sottostante.

Segnale di ingresso				Supporto	Se "3D" è disattivato	Se "3D" è attivato		
						Formato 3D		
		Autom.	Fianco a Fianco	Su e Giù				
Imballaggio Telaio 	con segnale di identificazione 3D	720P 50Hz	✓	Visualizza l'immagine per l'occhio sinistro (Modalità 2D) 	Visualizza l'immagine 3D corretta (Modalità 3D) 	-*1	-*1	
		720P 60Hz	✓					
		1080I 50Hz						
		1080I 60Hz						
		1080P 24Hz	✓					
		1080P 50Hz						
		1080P 60Hz						
Fianco a Fianco 	con segnale di identificazione 3D	720P 50Hz	✓	Visualizza l'immagine per l'occhio sinistro (Modalità 2D) 	Visualizza l'immagine 3D corretta (Modalità 3D) 	-*1	-*1	
		720P 60Hz	✓					
		1080I 50Hz	✓					
		1080I 60Hz	✓					
		1080P 24Hz						
		1080P 50Hz	✓					
		1080P 60Hz	✓					
	senza segnale di identificazione 3D	720P 50Hz	✓	Visualizza il segnale di ingresso grezzo 	Visualizza il segnale di ingresso grezzo 	-*2	Display alterato (Impostazione scorretta) 	
		720P 60Hz	✓					
		1080I 50Hz	✓					
		1080I 60Hz	✓					
		1080P 24Hz						
		1080P 50Hz	✓					
		1080P 60Hz	✓					
Su e Giù 	con segnale di identificazione 3D	720P 50Hz	✓	Visualizza l'immagine per l'occhio sinistro (Modalità 2D) 	Visualizza l'immagine 3D corretta (Modalità 3D) 	-*1	-*1	
		720P 60Hz	✓					
		1080I 50Hz						
		1080I 60Hz						
		1080P 24Hz	✓					
		1080P 50Hz	✓					
		1080P 60Hz	✓					
	senza segnale di identificazione 3D	720P 50Hz	✓	Visualizza il segnale di ingresso grezzo 	Visualizza il segnale di ingresso grezzo 	-*2	Display alterato (Impostazione scorretta) 	
		720P 60Hz	✓					
		1080I 50Hz						
		1080I 60Hz						
		1080P 24Hz	✓					
		1080P 50Hz	✓					
		1080P 60Hz	✓					

\*1 "Formato 3D" è impostato su "Autom." automaticamente.

\*2 La velocità di frame è cambiata.

## Nota

- Questi Occhiali 3D possono essere utilizzati solo con LCD TV 3D compatibili Sharp o proiettori che utilizzano una tecnologia di controllo infrarossi.

### **Lenti degli Occhiali 3D**

- Non fare pressione sulle lenti degli Occhiali 3D. Inoltre, non farli cadere né piegarli.
- Non graffiare la superficie delle lenti degli Occhiali 3D con uno strumento appuntito o altri oggetti. Facendolo si rischia di danneggiare gli Occhiali 3D di ridurre la qualità dell'immagine 3D.
- Utilizzare solo il panno in dotazione agli Occhiali 3D per pulire le lenti.

### **Ricevitore infrarossi degli Occhiali 3D**

- Evitare di sporcare il ricevitore infrarossi, e non applicarvi degli adesivi o altro che possa coprire il ricevitore infrarossi. Facendolo si rischia di impedire al ricevitore di funzionare normalmente.
- Se gli Occhiali 3D sono influenzati da un altro dispositivo di comunicazione dati ad infrarossi, le immagini 3D potrebbero non essere visualizzate correttamente.

### **Cautela durante la visione**

- Non utilizzare dispositivi che emettono forti onde elettromagnetiche (come telefoni cellulari o rice-trammettitori wireless) nelle vicinanze degli Occhiali 3D. Facendolo si rischia di provocare il malfunzionamento degli Occhiali 3D.
- Gli Occhiali 3D non possono funzionare al meglio a temperature estremamente alte o basse. Utilizzarli entro l'intervallo di temperatura di utilizzo specificato.
- Se gli Occhiali 3D vengono utilizzati in una stanza con illuminazione fluorescente (60 Hz), potrebbe sembrare che la luce all'interno della stanza lampeggi. In questo caso, abbassare o spegnere le luci fluorescenti quando si utilizzando gli Occhiali 3D.
- Indossare gli Occhiali 3D correttamente. Le immagini 3D non saranno correttamente visibili se gli Occhiali 3D vengono indossati a testa in giù o alla rovescia.
- Altri display (come schermi del computer, orologi digitali e calcolatori) potrebbero apparire scuri o difficili da vedere quando si indossano gli Occhiali 3D. Non indossare gli Occhiali 3D eccetto per guardare le immagini 3D.
- Se vi distendete su un fianco mentre guardate lo schermo con gli Occhiali 3D, l'immagine potrebbe apparire scura o potrebbe non essere visibile.
- Assicurarsi di stare all'interno dell'angolo di visione e della distanza di visione ottimale quando si guardano le immagini 3D. Altrimenti, potreste non essere in grado di godere pienamente l'effetto 3D.
- Gli Occhiali 3D potrebbe non funzionare correttamente se vi sono altri prodotti 3D o dispositivi elettronici accesi vicino agli occhiali o al proiettore. Se ciò accade, spegnere gli altri prodotti 3D o dispositivi elettronici e tenerli il più lontano possibile dagli Occhiali 3D.
- Smettere di utilizzare questo prodotto nelle seguenti situazioni:
  - Se le immagini appaiono sdoppiate quando indossate gli Occhiali 3D
  - Se avete difficoltà a percepire l'effetto 3D
- Se gli Occhiali 3D sono difettosi o danneggiati, smettere immediatamente di usarli. L'uso continuato degli Occhiali 3D può causare affaticamento degli occhi, mal di testa e patologie.
- Se avete reazioni anomale alla pelle, smettete di utilizzare gli Occhiali 3D. In casi molto rari, tali reazioni potrebbero essere dovute a una reazione allergica al rivestimento o ai materiali utilizzati.
- Se il naso o le tempie diventano rosse o provate dolore o prurito, smettete di utilizzare gli Occhiali 3D. La pressione causata da lunghi periodi d'uso potrebbe provocare tali reazioni con conseguente irritazione della pelle.

# Godersi la Visione delle Immagini 3D (segue)

## Specifiche - Occhiali 3D

Modello	AN-3DG10
Tipo lente	Otturattore cristalli liquidi
Alimentazione	3 V DC
Batteria	Batteria a bottone (CR2032 × 1)
Durata batteria	Circa 75 ore di uso continuato
Dimensioni (L × A × P)	6 <sup>13</sup> / <sub>16</sub> × 1 <sup>7</sup> / <sub>8</sub> × 6 <sup>45</sup> / <sub>64</sub> pollici (172,7 × 47,5 × 170,0 mm)
Peso	0,2 lbs./65,0 g (inclusa la batteria a bottone al litio)
Temperatura di funzionamento	Da 50°F a 104°F (da 10°C a 40°C) (Gli Occhiali 3D non possono funzionare al meglio a temperature estremamente alte o basse. Utilizzarli entro l'intervallo di temperatura di utilizzo specificato.)



Il numero seriale del prodotto è riportato sugli Occhiali 3D come indicato nell'illustrazione a sinistra. Le prime quattro cifre rappresentano il colore del prodotto e la data di produzione.

Esempio: Occhiali color argento prodotti l'11 agosto 2010

S/N : S 0 8 B ○○○○			
Colore	Anno di produzione	Mese di produzione	Giorno di produzione *
S: Argento	0: 2010	1: 1	1: 1 A: 10
R: Rosso	1: 2011	2: 2	2: 2 B: 11
A: Blu	2: 2012	3: 3	3: 3
	⋮	⋮	⋮ ⋮ ⋮
		8: 8	H: 17
		9: 9	J: 18
		A: 10	⋮ ⋮ ⋮
		B: 11	N: 22
		C: 12	P: 23
			⋮ ⋮ ⋮
			W: 30
			X: 31

\*“I”, “O”, “Y”, e “Z” non sono utilizzati.

Questi simboli riportati sul prodotto e sull'imballaggio di cartone individuale del prodotto sono simboli che riguardano l'ambiente in Giappone, Cina e UE.



Solo per il Giappone:



Solo per la Cina:



Solo per la Cina:

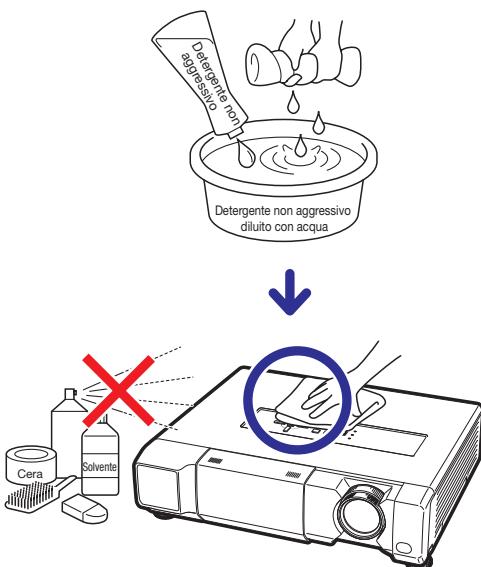


Solo per l'UE:

# Manutenzione

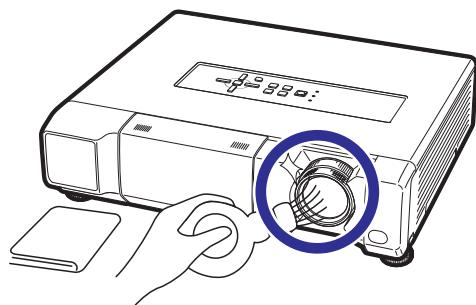
## Pulizia del proiettore

- Prima di effettuare la pulizia del proiettore scollegare il cavo di alimentazione.
- Il contenitore e il pannello sono di plastica. Evitare l'uso di benzolo o solvente in quanto potrebbero danneggiare la finitura del contenitore.
- Non utilizzare agenti volatili quali insetticidi sul proiettore. Non attaccare oggetti di gomma o plastica al proiettore per periodi prolungati. Gli effetti di alcuni degli agenti presenti nella plastica possono provocare danni alla qualità o alla finitura del proiettore.
- Eliminare con delicatezza la polvere con un panno morbido di flanella. L'utilizzo di un panno imbevuto di sostanze chimiche (spugna abrasiva umida o asciutta, ecc.) può deformare i componenti del contenitore o causare fessurazioni.
- Se si pulisce con un panno abrasivo o si strofina con forza la superficie del contenitore può riportare graffi.
- Per lo sporco particolarmente ostinato, immergere un panno in un detergente non aggressivo diluito con acqua, strizzare bene, quindi pulire il proiettore. I detergenti di pulizia aggressivi potrebbero scolorire, deformare o danneggiare il rivestimento del proiettore. Prima dell'uso, testare su una piccola area non visibile del proiettore.



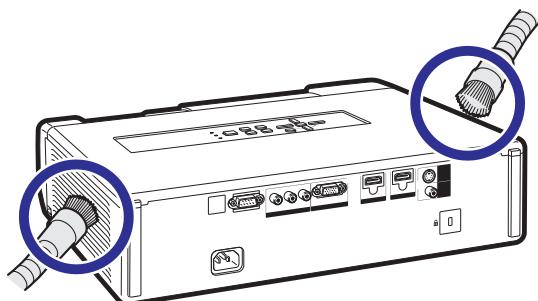
## Pulizia della lente

- Utilizzare un soffiatore disponibile in commercio o una salvietta detergente per lenti (di occhiali e macchine fotografiche) per pulire la lente. Non utilizzare agenti di pulizia liquidi che potrebbero rimuovere la pellicola di rivestimento dalla superficie della lente.
- Poiché la superficie della lente è facilmente danneggiabile, fare attenzione a non graffiare o urtare la lente.



## Pulizia delle aperture di immissione e di emissione dell'aria

- Utilizzare un aspirapolvere per rimuovere la polvere dalle aperture di immissione e di emissione dell'aria.



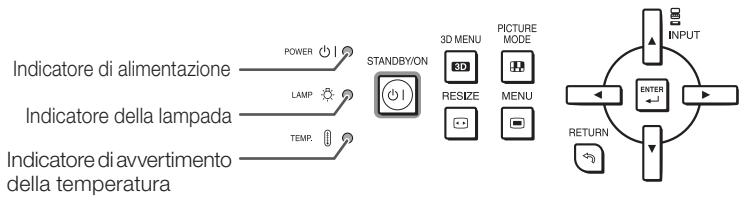
### Informazioni

- Se si desidera pulire le aperture d'aria durante il funzionamento del proiettore, assicurarsi di premere **STANDBY/ON** sul proiettore o **STANDBY** sul telecomando per mettere il proiettore in modo Attesa. Quando la ventola di raffreddamento si spegne, pulire le aperture.

# Indicatori di manutenzione

- Le luci di avvertimento (indicatore di alimentazione, indicatore della lampada e indicatore di avvertimento della temperatura) sul proiettore indicano problemi all'interno del proiettore.
- Se si verifica un problema, l'indicatore di avvertimento della temperatura o l'indicatore della lampada si illuminano di rosso e il proiettore entra nel modo Attesa. Dopo che il proiettore è entrato nel modo Attesa, attenersi alla seguente procedura.

## Vista dall'alto



### Informazioni sull'indicatore di avvertimento della temperatura



#### TEMPERATURA

Se la temperatura all'interno del proiettore aumenta, a causa del blocco delle ventole o dell'ambiente esterno, l'indicatore di avvertimento della temperatura lampeggia. Se la temperatura aumenta progressivamente, l'indicatore di avvertimento della temperatura lampeggia nell'angolo in basso a sinistra dell'immagine mentre l'indicatore di avvertimento della temperatura lampeggia. Se la condizione persiste, la lampada si spegne, la ventola di raffreddamento entra in azione e il proiettore si posiziona in standby. Quando l'indicatore di temperatura lampeggia, assicurarsi di effettuare le azioni descritte a pagina 61.

### Informazioni sull'indicatore della lampada



#### Sost. lampada.

- Quando la durata della lampada scende intorno al 5% o meno, (giallo) e sullo schermo viene visualizzata la scritta "Sost. lampada". Quando la percentuale arriva a 0%, si trasforma in (rosso), la lampada si spegne automaticamente e il proiettore entra nel modo Attesa. A questo punto l'indicatore della lampada diventa rosso.
- **Se si cerca di accendere il proiettore per la quarta volta senza aver sostituito la lampada, il proiettore non si accende.**

### Indicatori sul proiettore

Indicatore di alimentazione	Rosso acceso	Normale (attesa)
	Verde acceso	Normale (acceso)
	Rosso lampeggiante	Anomalia (Vedere pagina 61.)
	Verde lampeggiante	Normale (raffreddamento)
	Il verde e l'arancione lampeggiano in modo alternato	Il coprilente è chiuso. (Vedere pagina 23.)
Indicatore della lampada	Verde acceso	Normale
	Verde lampeggiante	La lampada si sta riscaldando.
	Rosso acceso	La lampada si spegne in maniera anomala o deve essere cambiata. (Vedere pagina 61.)
Indicatore di avvertimento della temperatura	Disattivato	Normale
	Rosso acceso/Il rosso lampeggiava	La temperatura interna è eccessivamente alta. (Vedere pagina 61.)

Indicatore di manutenzione		Problema	Causa	Possibile soluzione
Normale	Anomalo			
Indicatore di avvertimento della temperatura	Disattivato	Rosso lampeggiante (Accesso)/ Rosso acceso (Attesa)	La temperatura interna è eccessivamente alta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La temperatura interna è troppo alta.</li> <li>• Apertura di immissione dell'aria bloccata</li> </ul>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rottura della ventola di raffreddamento</li> <li>• Guasto del circuito interno</li> <li>• Apertura di immissione dell'aria intasata</li> </ul>
Indicatore della lampada	Verde acceso (Il verde lampeggiava mentre la lampada si sta riscaldando.)	Rosso acceso	La lampada non si illumina.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La lampada si spegne in maniera anomala.</li> </ul>
			Sostituire la lampada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La durata della lampada è scesa intorno al 5% o meno.</li> </ul>
		Rosso acceso (Attesa)	La lampada non si illumina.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampada fulminata</li> <li>• Guasto del circuito della lampada</li> </ul>
Indicatore di alimentazione	Verde acceso/ rosso acceso Verde lampeggiante (raffreddamento)	Rosso lampeggiante	L'indicatore di alimentazione lampeggiava in rosso quando il proiettore è acceso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il coperchio del blocco lampada è aperto.</li> </ul>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se l'indicatore di alimentazione lampeggiava in rosso anche quando il coperchio del blocco lampada è posizionato correttamente, contattate il rivenditore autorizzato Sharp o il Servizio Clienti a voi più vicino (vedere pagina 75) per ricevere aiuto.</li> </ul>

### Informazioni

- Se l'indicatore di avvertimento della temperatura si illumina e il proiettore entra in modo Attesa, seguire le possibili soluzioni descritte in precedenza e attendere fino a quando il proiettore si raffredda completamente prima di collegare il cavo di alimentazione e riaccendere il proiettore (almeno 10 minuti).
- Se per alcuni minuti il proiettore si spegne a causa di un'interruzione di corrente o per altri motivi mentre è in funzionamento e si riaccende subito dopo, l'indicatore della lampada diventa rosso e la lampada potrebbe non essere accesa. In questo caso, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente, sostituirlo e riaccendere il proiettore.
- La ventola di raffreddamento mantiene costante la temperatura interna del proiettore e questa funzione viene controllata automaticamente. Il rumore della ventola di raffreddamento potrebbe cambiare durante il funzionamento a seguito dei cambiamenti di velocità della ventola e ciò non indica un malfunzionamento.

# Informazioni sulla lampada

## Lampada

- Si raccomanda di sostituire la lampada (venduta separatamente) quando la durata rimanente è scesa intorno al 5% o meno o quando si nota un significativo deterioramento della qualità dell'immagine e del colore. È possibile verificare la durata della lampada (percentuale) con la visualizzazione su schermo. (Vedere pagina 47.)
- Acquistare una lampada di sostituzione di tipo AN-K15LP presso il centro assistenza o il rivenditore autorizzato Sharp più vicino.

### NOTA IMPORTANTE PER I CITTADINI DEGLI STATI UNITI:

La lampada fornita in dotazione con questo proiettore è coperta da una garanzia limitata di 90 giorni. I servizi di assistenza per il proiettore coperti dalla garanzia, compresa la sostituzione della lampada, devono essere eseguiti da un centro assistenza o un rivenditore autorizzato Sharp. Per informazioni sui centri assistenza o i rivenditori autorizzati Sharp, contattare il numero verde: 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277).

SOLO STATI UNITI

## Precauzioni relative alla lampada

- Questo proiettore utilizza una lampada al mercurio pressurizzata. Un suono acuto potrebbe indicare un guasto della lampada. Un guasto della lampada potrebbe essere attribuito a diverse cause, quali: violenti scosse, raffreddamento inadeguato, graffi sulla superficie o deterioramento della lampada a seguito di una dimenticanza in relazione al tempo di utilizzo della stessa. L'intervallo di tempo fino al guasto dipende molto dalla singola lampada e/o dalle condizioni e dalla frequenza di utilizzo. È importante notare che il guasto produce frequentemente la rottura del bulbo.
- Quando l'indicatore di sostituzione della lampada e l'icona di visualizzazione su schermo si illuminano, si raccomanda di sostituire immediatamente la lampada con una lampada nuova, anche se sembra funzionare normalmente.
- In caso di rottura della lampada, è possibile che i frammenti di vetro si spargano all'interno del proiettore. In questo caso, si raccomanda di rivolgersi al centro assistenza o al rivenditore autorizzato Sharp più vicino in modo da assicurare un corretto funzionamento del proiettore.
- Se la lampada si rompe, i frammenti di vetro potrebbero riversarsi all'interno del vano della lampada o il gas contenuto nella lampada potrebbe spargersi nella stanza dall'apertura di emissione dell'aria. Poiché il gas contenuto in questa lampada contiene mercurio, arieggiare adeguatamente la stanza se la lampada si rompe ed evitare l'esposizione al gas. In caso di esposizione al gas, consultare immediatamente un medico.

## Sostituzione della lampada

### Attenzione

- Non rimuovere il blocco lampada dal proiettore immediatamente dopo l'uso. La lampada è molto calda e potrebbe provocare ustioni o lesioni.
- Aspettate almeno un'ora dopo aver scollegato il cavo di alimentazione per lasciare raffreddare la superficie del blocco lampada prima di rimuovere il blocco lampada.
- Cambiare con cura la lampada attenendosi alle istruzioni riportate in questa sezione oppure richiedere la sostituzione della lampada presso il centro assistenza o il rivenditore autorizzato Sharp più vicino.\*

\* Se, dopo la sostituzione, la nuova lampada non si accende, portare il proiettore a riparare presso il centro assistenza o il rivenditore autorizzato Sharp più vicino.

## Rimozione e installazione del blocco lampada

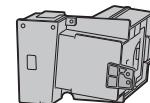
### ! Attenzione!

- Non rimuovere il blocco lampada dal proiettore immediatamente dopo l'uso. La lampada e le parti intorno ad essa saranno roventi e possono provocare ustioni o ferite.

### Informazioni

- Non toccare la superficie di vetro del blocco lampada o l'interno del proiettore.
- Per evitare lesioni personali e danni alla lampada, attenersi scrupolosamente alle seguenti istruzioni.
- Non allentare altre viti ad eccezione del coperchio del blocco lampada e del blocco lampada.

Accessorio  
opzionale

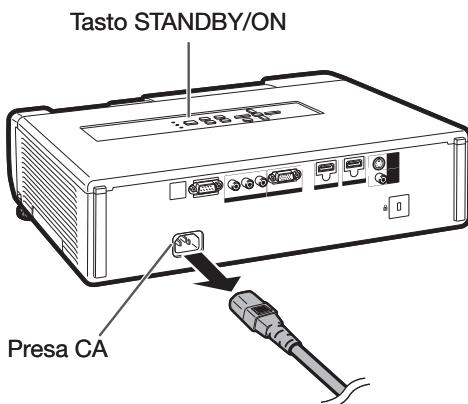


Blocco lampada  
AN-K15LP

**1** Premere **STANDBY/ON** sul proiettore o **STANDBY** sul telecomando per mettere il proiettore in modo Attesa.

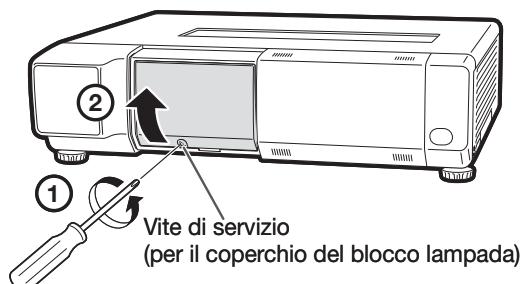
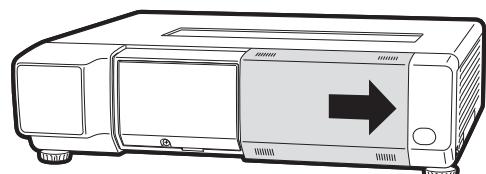
**2** Scollegamento del cavo di alimentazione.

- Scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA.
- Non toccare la lampada fino a quando non si è completamente raffreddata (circa 1 ora).



**3** Rimuovere il coperchio del blocco lampada.

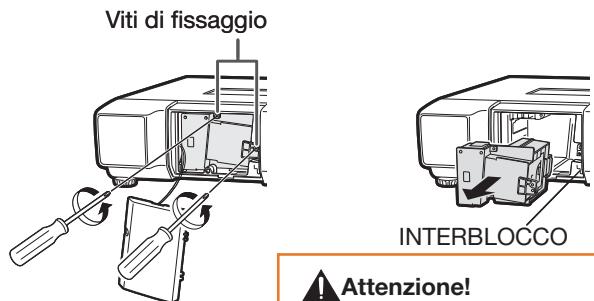
- Chiudere il coprilente. Allentare la vite di servizio (①) che fissa il coperchio della lampada. Rimuovere il coperchio della lampada. (②).



# Informazioni sulla lampada (segue)

## 4 Rimuovere il blocco lampada.

- Allentare le viti di fissaggio dal blocco lampada. Tenere il blocco lampada e tirarlo in direzione della freccia. Mantenere la lampada in direzione orizzontale e non inclinarla.



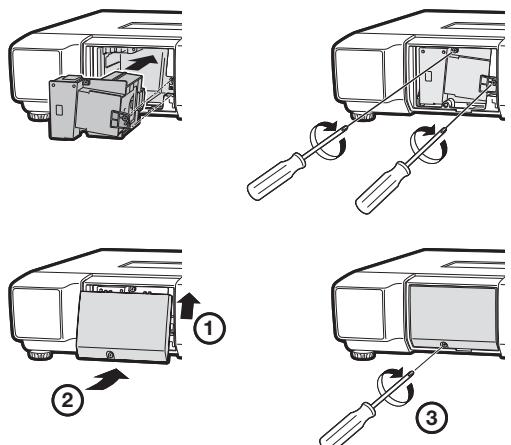
## 5 Inserire il nuovo blocco lampada.

- Premere saldamente il blocco lampada nell'apposito vano. Serrare le viti di fissaggio.

**Attenzione!**  
DO NOT DEFEAT THIS INTERLOCK

## 6 Sostituzione del coperchio del blocco lampada.

- Allineare la scheda sul coperchio del blocco lampada (1) e posizionarlo premendo il coperchio (2) in modo da chiuderla. Serrare la vite di servizio (3) per tenere fermo il coperchio del blocco lampada.



### Informazioni

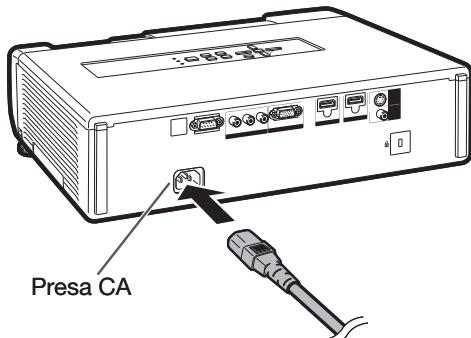
- Se il blocco lampada e il relativo coperchio non sono installati correttamente, il proiettore non si accende, anche se il cavo di alimentazione è collegato.

## Ripristino del timer della lampada

Ripristinare il timer della lampada al termine della sostituzione.

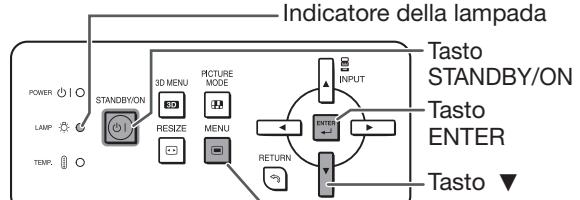
### Informazioni

- Ripristinare il timer della lampada solo al momento della sostituzione. Se si ripristina il timer della lampada e si continua a utilizzare la stessa lampada, questa potrebbe essere danneggiata o esplodere.



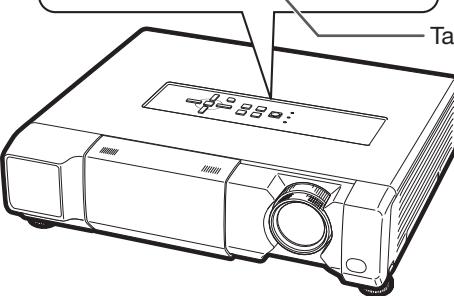
## 1 Collegare il cavo di alimentazione e aprire completamente il coprilente.

- Collegare il cavo di alimentazione nella presa CA del proiettore.



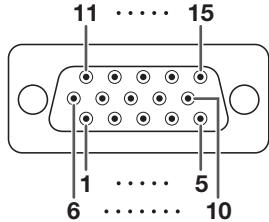
## 2 Ripristinare il timer della lampada.

- Tenendo contemporaneamente premuti MENU, ENTER e ▼ sul proiettore, premere anche STANDBY/ON e tenere premuti tutti e quattro i tasti finché sull'indicatore lampada non inizia a lampeggiare la luce verde.
- Viene visualizzato "LAMP 0000 H" a indicare che il timer della lampada è stato ripristinato.



# Connessione delle assegnazioni dei piedini

**Terminale di ingresso COMPUTER/COMPONENT:** Connettore femmina mini D-sub a 15-piedini



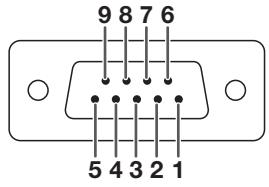
## Ingresso COMPUTER

Nr. piedini	Segnale
1	Ingresso video (rosso)
2	Ingresso video (verde/sinc su verde)
3	Ingresso video (blu)
4	Non connesso
5	Non connesso
6	Messa a terra (rosso)
7	Messa a terra (verde/sinc su verde)
8	Messa a terra (blu)
9	Non connesso
10	Terra
11	Non connesso
12	Dati bi-direzionali
13	Segnale sinc orizzontale: Livello TTL
14	Segnale sinc verticale: Livello TTL
15	Orologio Dati

## Ingresso COMPONENT

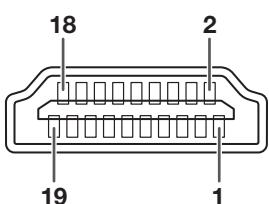
Nr. piedini	Segnale
1	PR (CR)
2	Y
3	PB (CB)
4	Non connesso
5	Non connesso
6	Messa a terra (PR)
7	Messa a terra (Y)
8	Messa a terra (PB)
9	Non connesso
10	Non connesso
11	Non connesso
12	Non connesso
13	Non connesso
14	Non connesso
15	Non connesso

**Terminale RS-232C:** Connettore maschio D-sub a 9-piedini



Nr. piedini	Segnale	Nome	I/U
1			Riferimento
2	RD	Ricezione dati	Ingresso
3	SD	Invio dati	Uscita
4		Riservato	Connesso al circuito interno
5	SG	Segnale di terra	Connesso al circuito interno
6		Riservato	Connesso al circuito interno
7		Riservato	Connesso al circuito interno
8		Riservato	Connesso al circuito interno
9			Non connesso

**Terminale HDMI**



Nr. piedini	Nome	Nr. piedini	Nome	Nr. piedini	Nome
1	Dati T.M.D.S 2+	8	Dati T.M.D.S 0 schermatura	14	Utilità
2	Dati T.M.D.S 2 schermatura	9	Dati T.M.D.S 0 –	15	SCL
3	Dati T.M.D.S 2–	10	T.M.D.S clock +	16	SDA
4	Dati T.M.D.S 1+	11	T.M.D.S clock schermatura	17	Terra DDC/CEC
5	Dati T.M.D.S 1 schermatura	12	T.M.D.S clock –	18	Alimentazione +5V
6	Dati T.M.D.S 1–	13	CEC	19	Rivelazione spina attiva
7	Dati T.M.D.S 0+				

## Specifiche e impostazioni dei comandi RS-232C

## Controllo da PC

È possibile utilizzare un computer per controllare il proiettore connettendo un cavo RS-232C (modem nullo, di tipo cross, disponibile in commercio) al proiettore (Vedere pagina 22 per la connessione).

## **Condizioni necessarie per le comunicazioni**

**Specificare le seguenti impostazioni delle porte seriali del computer:**

Formato segnale: conforme allo standard RS-232C. Bit di p...

**Cadenza di Baud\*:** 9.600 bps / 38.400 bps / 115.200 bps      **Bit di arresto:** 1 bit

**Lunghezza dei dati: 8 bit** **Controllo di flusso: nessuno**

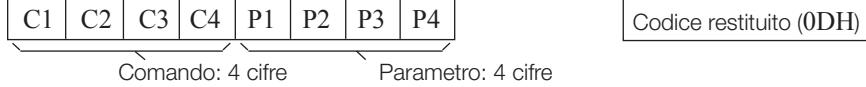
**\*Specificare le stesse impostazioni per il proiettore e il computer.**

### Speciale le stesse imprese

## Formato di base

Inviare comandi dal computer nel seguente ordine: comando, parametro e codice restituito. Una volta che il computer ha elaborato il comando, il proiettore invia un codice di risposta al computer.

## Formato comando



### Formato codice di risposta

## Risposta normale

Risposta problema (errore nelle comunicazioni o comando errato)

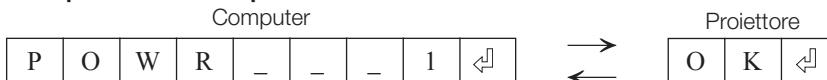


## Informazioni

- Quando si controlla il proiettore utilizzando i comandi RS-232C da un computer, prima di inviare i comandi attendere almeno 30 secondi dopo l'accensione.
  - Dopo aver inviato una selezione ingresso oppure un comando di regolazione immagine ed aver quindi ricevuto una risposta positiva "OK", il proiettore può impiegare qualche istante ad elaborare il comando. Se il secondo comando viene inviato mentre il proiettore sta ancora elaborando il primo, è possibile ricevere un messaggio "ERR". In tal caso, provare a inviare di nuovo il secondo comando.
  - Quando viene inviato più di un codice, inviare ciascun comando solo dopo che è stato verificato il codice di risposta del proiettore per il comando precedente.
  - "POWR?????", "TABN \_\_\_\_ 1", "TLPS \_\_\_\_ 1", "TPOW \_\_\_\_ 1", "TLPN \_\_\_\_ 1", "TLTT \_\_\_\_ 1", "TLTM \_\_\_\_ 1", "TTLT \_\_\_\_ 1", "TNAM \_\_\_\_ 1", "MNRD \_\_\_\_ 1", "PJN0 \_\_\_\_ 1"
    - Quando il proiettore riceve i comandi speciali sopra illustrati:
      - \* La schermata non scomparirà dalla vista.
      - \* Il timer "Spegn. Automatico" non verrà azzerato.
    - I comandi speciali sono disponibili per le applicazioni che richiedono interrogazione ciclica continua.

# Comandi

## Esempio: accendere il proiettore



Contenuto Comando		Comando				Parametro				Ritorno	
										Accensione	
Alimentazione	Attivata	P	O	W	R	-	-	-	1	OK o ERR	OK
	Disattivata	P	O	W	R	-	-	-	0	OK	OK o ERR
	Stato	T	L	P	S	?	?	?	?	1	0
Condizione del proiettore		T	A	B	N	-	-	-	1	0:Normale 1:Altezza Temp. 8:Attività della lampada 5% o meno 16:Lamp. bruciata 32:Lamp. Spenta	0:Normale 1:Altezza Temp. 2:Err. Ventilatore 4:Coperchio blocco lampada aperto 8:Attività della lampada 5% o meno 16:Lamp. bruciata 32:Lamp. Spenta 64:Temp. inusualmente alta
Lampada	Stato	T	L	P	S	-	-	-	1	0:Disattivata, 1:Attivata, 2:Ritenta 3:Attendere, 4:Errore Lampada	0:Disattivata, 4:Errore Lampada
	Stato Alimentazione	T	P	O	W	-	-	-	1	1:Attivata, 2:Fase di Raffreddamento	0:Attesa
	Qualità	T	L	P	N	-	-	-	1	1	
	Durata Utilizzo (Ora)	T	L	T	T	-	-	-	1	0-9999 (Intero)	
	Durata Utilizzo (Minuto)	T	L	T	M	-	-	-	1	0,15, 30, 45	
Nome	Durata (Percentuale)	T	L	T	L	-	-	-	1	0%-100% (Intero)	
	Controllo Nome Modello	T	N	A	M	-	-	-	1	XVZ17000	
	Controllo Nome Modello	M	N	R	D	-	-	-	1	XV-Z17000	
	Impostazione Nome Proiettore 1 (primi quattro caratteri)*1	P	J	N	1	*	*	*	*	OK o ERR	
	Impostazione Nome Proiettore 2 (quattro caratteri centrali)*1	P	J	N	2	*	*	*	*	OK o ERR	
	Impostazione Nome Proiettore 3 (ultimi quattro caratteri)*1	P	J	N	3	*	*	*	*	OK o ERR	
Modifica Ingresso	Verifica nome Proiettore	P	J	N	0	-	-	-	1	Nome Proiettore	
	COMPUTER	I	R	G	B	-	-	-	1	OK o ERR	ERR
	COMPONENT	I	R	G	B	-	-	-	2	OK o EBR	ERR
	HDMI1	I	R	G	B	-	-	-	3	OK o ERR	ERR
	HDMI2	I	R	G	B	-	-	-	4	OK o ERR	ERR
	S-VIDEO	I	V	E	D	-	-	-	1	OK o ERR	ERR
	VIDEO	I	V	E	D	-	-	-	2	OK o ERR	ERR
	Verifica Ingresso RGB	I	R	G	B	?	?	?	?	1: COMPUTER, 2: COMPONENT, 3: HDMI1, 4: HDMI2, ERR	ERR
	Verifica Ingresso Video	I	V	E	D	?	?	?	?	1: S-VIDEO, 2: VIDEO, ERR	ERR
	Verifica Modalità Ingresso	I	M	O	D	?	?	?	?	1: RGB, 2: VIDEO	ERR
Ridimensiona	Verifica Ingresso	I	C	H	K	?	?	?	?	1: COMPUTER 2: COMPONENT 3: HDMI1 4: HDMI2 5: S-VIDEO 6: VIDEO	ERR
	COMPUTER	Normale 16:9 Dot By Dot Zoom cinema Zoom 14:9	R	A	S	R	-	-	1	OK o ERR	ERR
			R	A	S	R	-	-	2	OK o ERR	ERR
			R	A	S	R	-	-	3	OK o ERR	ERR
			R	A	S	R	-	-	5	OK o ERR	ERR
			R	A	S	R	-	-	7	OK o ERR	ERR
	COMPONENT	Normale 16:9 Dot By Dot Zoom cinema Zoom 14:9	R	B	S	R	-	-	6	OK o ERR	ERR
			R	B	S	R	-	-	1	OK o ERR	ERR
			R	B	S	R	-	-	2	OK o ERR	ERR
			R	B	S	R	-	-	3	OK o ERR	ERR
			R	B	S	R	-	-	5	OK o ERR	ERR
	HDMI1	Normale 16:9 Dot By Dot Zoom cinema Zoom 14:9	R	C	S	R	-	-	7	OK o ERR	ERR
			R	C	S	R	-	-	1	OK o ERR	ERR
			R	C	S	R	-	-	2	OK o ERR	ERR
			R	C	S	R	-	-	3	OK o ERR	ERR
			R	C	S	R	-	-	5	OK o ERR	ERR
	HDMI2	Normale 16:9 Dot By Dot Zoom cinema Zoom 14:9	R	D	S	R	-	-	6	OK o ERR	ERR
			R	D	S	R	-	-	1	OK o ERR	ERR
			R	D	S	R	-	-	2	OK o ERR	ERR
			R	D	S	R	-	-	3	OK o ERR	ERR
			R	D	S	R	-	-	5	OK o ERR	ERR
	S-VIDEO	Normale 16:9 Zoom cinema Zoom 14:9 Zoom rapido	R	A	S	V	-	-	7	OK o ERR	ERR
			R	A	S	V	-	-	1	OK o ERR	ERR
			R	A	S	V	-	-	2	OK o ERR	ERR
			R	A	S	V	-	-	5	OK o ERR	ERR
			R	A	S	V	-	-	6	OK o ERR	ERR
VIDEO	Normale	R	B	S	V	-	-	-	1	OK o ERR	ERR
	16:9	R	B	S	V	-	-	-	2	OK o ERR	ERR
	Zoom cinema	R	B	S	V	-	-	-	5	OK o ERR	ERR
	Zoom 14:9	R	B	S	V	-	-	-	7	OK o ERR	ERR
	Zoom rapido	R	B	S	V	-	-	-	6	OK o ERR	ERR

# Specifiche e impostazioni dei comandi RS-232C (segue)

Contenuto Comando			Comando		Parametro			Ritorno		
								Accensione	Modo di attesa (o tempo di avvio di 30 secondi)	
Tutto resettato			A	L	R	E	—	—	—	
INGRESSO COMPUTER	Mod. immagine	Standard	R	A	P	S	—	—	1 OK o ERR	
		Naturale	R	A	P	S	—	—	1 OK o ERR	
		Dinamico	R	A	P	S	—	—	2 OK o ERR	
		Cinema1	R	A	P	S	—	—	4 OK o ERR	
		Cinema2	R	A	P	S	—	—	5 OK o ERR	
		Gioco	R	A	P	S	—	—	6 OK o ERR	
		Contrasto	-30 - +30	R	A	P	I	—	* *	* OK o ERR
		Luminos.	-30 - +30	R	A	B	R	—	* *	* OK o ERR
		Colore	-30 - +30	R	A	C	O	—	* *	* OK o ERR
		Sfumatura	-30 - +30	R	A	T	I	—	* *	* OK o ERR
		Definizione	-30 - +30	R	A	S	H	—	* *	* OK o ERR
		Rosso	-30 - +30	R	A	R	D	—	* *	* OK o ERR
		Blu	-30 - +30	R	A	B	E	—	* *	* OK o ERR
		Temp col	-2 - +2	R	A	C	T	—	* *	* OK o ERR
		Reset	R	A	R	E	—	—	1	OK o ERR
INGRESSO COMPONENT	Mod. immagine	Standard	R	B	P	S	—	—	1 OK o ERR	
		Naturale	R	B	P	S	—	—	2 OK o ERR	
		Dinamico	R	B	P	S	—	—	3 OK o ERR	
		Cinema1	R	B	P	S	—	—	4 OK o ERR	
		Cinema2	R	B	P	S	—	—	5 OK o ERR	
		Gioco	R	B	P	S	—	—	6 OK o ERR	
		Contrasto	-30 - +30	R	B	P	I	—	* *	* OK o ERR
		Luminos.	-30 - +30	R	B	B	R	—	* *	* OK o ERR
		Colore	-30 - +30	R	B	C	O	—	* *	* OK o ERR
		Sfumatura	-30 - +30	R	B	T	I	—	* *	* OK o ERR
		Definizione	-30 - +30	R	B	S	H	—	* *	* OK o ERR
		Rosso	-30 - +30	R	B	R	D	—	* *	* OK o ERR
		Blu	-30 - +30	R	B	B	E	—	* *	* OK o ERR
		Temp col	-2 - +2	R	B	C	T	—	* *	* OK o ERR
		Reset	R	B	R	E	—	—	1	OK o ERR
HDMI1	Mod. immagine	Standard	R	C	P	S	—	—	1 OK o ERR	
		Naturale	R	C	P	S	—	—	2 OK o ERR	
		Dinamico	R	C	P	S	—	—	3 OK o ERR	
		Cinema1	R	C	P	S	—	—	4 OK o ERR	
		Cinema2	R	C	P	S	—	—	5 OK o ERR	
		Gioco	R	C	P	S	—	—	6 OK o ERR	
		Contrasto	-30 - +30	R	C	P	I	—	* *	* OK o ERR
		Luminos.	-30 - +30	R	C	B	R	—	* *	* OK o ERR
		Colore	-30 - +30	R	C	C	O	—	* *	* OK o ERR
		Sfumatura	-30 - +30	R	C	T	I	—	* *	* OK o ERR
		Definizione	-30 - +30	R	C	S	H	—	* *	* OK o ERR
		Rosso	-30 - +30	R	C	R	D	—	* *	* OK o ERR
		Blu	-30 - +30	R	C	B	E	—	* *	* OK o ERR
		Temp col	-2 - +2	R	C	C	T	—	* *	* OK o ERR
		Reset	R	C	R	E	—	—	1	OK o ERR
HDMI2	Mod. immagine	Standard	R	D	P	S	—	—	1 OK o ERR	
		Naturale	R	D	P	S	—	—	2 OK o ERR	
		Dinamico	R	D	P	S	—	—	3 OK o ERR	
		Cinema1	R	D	P	S	—	—	4 OK o ERR	
		Cinema2	R	D	P	S	—	—	5 OK o ERR	
		Gioco	R	D	P	S	—	—	6 OK o ERR	
		Contrasto	-30 - +30	R	D	P	I	—	* *	* OK o ERR
		Luminos.	-30 - +30	R	D	B	R	—	* *	* OK o ERR
		Colore	-30 - +30	R	D	C	O	—	* *	* OK o ERR
		Sfumatura	-30 - +30	R	D	T	I	—	* *	* OK o ERR
		Definizione	-30 - +30	R	D	S	H	—	* *	* OK o ERR
		Rosso	-30 - +30	R	D	R	D	—	* *	* OK o ERR
		Blu	-30 - +30	R	D	B	E	—	* *	* OK o ERR
		Temp col	-2 - +2	R	D	C	T	—	* *	* OK o ERR
		Reset	R	D	R	E	—	—	1	OK o ERR

Contenuto Comando			Comando		Parametro			Ritorno		
								Accensione	Modo di attesa (o tempo di avvio di 30 secondi)	
INGRESSO S-VIDEO	Mod. immagine	Standard	V	A	P	S	—	—	—	1 OK o ERR
		Naturale	V	A	P	S	—	—	—	2 OK o ERR
		Dinamico	V	A	P	S	—	—	—	3 OK o ERR
		Cinema1	V	A	P	S	—	—	—	4 OK o ERR
		Cinema2	V	A	P	S	—	—	—	5 OK o ERR
		Gioco	V	A	P	S	—	—	—	6 OK o ERR
		Contrasto	-30 - +30	V	A	P	I	—	*	*
		Luminos.	-30 - +30	V	A	B	R	—	*	*
		Colore	-30 - +30	V	A	C	O	—	*	*
		Sfumatura	-30 - +30	V	A	T	I	—	*	*
		Definizione	-30 - +30	V	A	S	H	—	*	*
		Rosso	-30 - +30	V	A	R	D	—	*	*
		Blu	-30 - +30	V	A	B	E	—	*	*
		Temp col	-2 - +2	V	A	C	T	—	*	*
		Reset	V	A	R	E	—	—	—	1 OK o ERR
INGRESSO VIDEO	Mod. immagine	Standard	V	B	P	S	—	—	—	1 OK o ERR
		Naturale	V	B	P	S	—	—	—	2 OK o ERR
		Dinamico	V	B	P	S	—	—	—	3 OK o ERR
		Cinema1	V	B	P	S	—	—	—	4 OK o ERR
		Cinema2	V	B	P	S	—	—	—	5 OK o ERR
		Gioco	V	B	P	S	—	—	—	6 OK o ERR
		Contrasto	-30 - +30	V	B	P	I	—	*	*
		Luminos.	-30 - +30	V	B	B	R	—	*	*
		Colore	-30 - +30	V	B	C	O	—	*	*
		Sfumatura	-30 - +30	V	B	T	I	—	*	*
		Definizione	-30 - +30	V	B	S	H	—	*	*
		Rosso	-30 - +30	V	B	R	D	—	*	*
		Blu	-30 - +30	V	B	B	E	—	*	*
		Temp col	-2 - +2	V	B	C	T	—	*	*
		Reset	V	B	R	E	—	—	—	1 OK o ERR
Verifica Frequenza RGB	Orizzontale	T	F	R	Q	—	—	—	1 kHz (***) o ERR	ERR
	Verticale	T	F	R	Q	—	—	—	2 Hz(***) o ERR	ERR
3D	Attivata	3	D	E	N	—	—	—	1 OK o ERR	ERR
	Disattivata	3	D	E	N	—	—	—	0 OK o ERR	ERR
	Formato 3D	Autom.	3	D	F	M	—	—	0 OK o ERR	ERR
		Fianco a Fianco	3	D	F	M	—	—	1 OK o ERR	ERR
		Su e Giù	3	D	F	M	—	—	2 OK o ERR	ERR
	Inverti	3	D	I	V	—	—	—	1 OK o ERR	ERR
Reset Timer Lampada *2			L	P	R	E	0	0	0	1 OK, ERR

 **Nota**

- Se nella colonna Parametro viene visualizzato un trattino in basso (—), inserire uno spazio. Se invece viene visualizzato un asterisco (\*), inserire un valore compreso nell'intervallo indicato tra parentesi all'interno di Contenuto Comando.

\*1 Per impostare il nome del proiettore, inviare i comandi di PJN1, PJN2 e PJN3 in questo ordine.

\*2 Il comando Ripristino del timer della lampada può essere impostato soltanto in modalità standby.

# Tabella di compatibilità

## Computer

- Supporto per segnali multipli  
Frequenza orizzontale: 15-110 kHz, Frequenza verticale: 43-85 Hz, Clock pixel: 12-170 MHz
- Compatibile con segnali di sincronizzazione su verde e composita (livello TTL)

PC/MAC	Modo	Risoluzione	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)	Supporto analogico	Supporto digitale	Visualizzazione	
PC	VGA	640 × 400	27,0	60	✓			
			31,5	70	✓			
			37,9	85	✓			
		720 × 400	27,0	60	✓			
			31,5	70	✓	✓		
			37,9	85				
		640 × 480	26,2	50	✓			
			31,5	60	✓		✓	
			34,7	70	✓			
	SVGA		37,9	72	✓		✓	
			37,5	75	✓		✓	
			43,3	85	✓			
	800 × 600	31,3	50	✓				
		35,2	56	✓		✓		
		37,9	60	✓		✓		
		46,6	70	✓				
		48,1	72	✓		✓		
		46,9	75	✓		✓		
	XGA	1024 × 768	53,7	85	✓			
			40,3	50	✓			
			48,4	60	✓		✓	
			56,5	70	✓		✓	
			60,0	75	✓		✓	
	WXGA	1280 × 720	68,7	85	✓			
			45,0	60	✓		✓	
			47,8	60	✓			
			49,7	60	✓			
			1360 × 768	47,7	60	✓		
			1366 × 768	47,8	60	✓		
	WXGA+	1440 × 900	55,9	60	✓			
			55,0	60	✓			
			66,2	70	✓		✓	
			67,5	75	✓		✓	
			1280 × 960	60,0	60	✓		
			1280 × 1024	64,0	60	✓		
	SXGA	1400 × 1050	64,0	60	✓			
			65,3	60	✓		✓	
			1600 × 900	55,9	60	✓		
			1680 × 1050	65,3	60	✓		
	SXGA+	1920 × 1080 <sup>1)</sup>	66,8	60	✓			
			1920 × 1080 <sup>2)</sup>	67,5	60	✓		
MAC 13"	VGA	640 × 480	34,9	67	✓			
MAC 16"	SVGA	832 × 624	49,7	75	✓			
MAC 19"	XGA	1024 × 768	60,2	75	✓			
MAC 21"	SXGA	1152 × 870	68,7	75	✓			

\*1 Quando l'input è un segnale analogico 1920 × 1080, l'immagine è compressa prima di essere visualizzata sullo schermo.

\*2 Visualizzazione dell'intera immagine quando "Risoluzione" è impostata su "1920 × 1080"



## Nota

- Questo proiettore può non essere in grado di visualizzare le immagini dei computer portatili in modalità simultanea (CRT/LCD). Se ciò accade, spegnere il display LCD del computer e impostare la modalità di uscita dei dati su "Solamente CRT". Per informazioni dettagliate sulla modifica delle modalità di visualizzazione, consultare il manuale utente del computer.
- Se la "Risoluzione dello schermo" del computer differisce dalla risoluzione dell'immagine proiettata, seguire questa procedura.
  - Fare riferimento a "Risoluz." nel menu "REG-SEG" e selezionare la stessa risoluzione impostata in "Risoluzione schermo" del computer.
  - A seconda del computer utilizzato, il segnale output potrebbe non corrispondere fedelmente alla regolazione della "Risoluzione schermo". Verificare le impostazioni del segnale output del computer. Se le impostazioni non si possono modificare, si consiglia di impostare la risoluzione su "1920 × 1080" o "1280 × 720".

**DTV**

Segnale	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)	Supporto analogico	Supporto digitale	Segnale	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)	Supporto analogico	Supporto digitale
480I	15,7	60	✓		1080I	28,1	50	✓	✓
480P	31,5	60	✓	✓	1080I	33,8	60	✓	✓
540P	33,8	60	✓		1080P	27,0	24		✓
576I	15,6	50	✓		1080P	28,1	25		✓
576P	31,3	50	✓	✓	1080P	33,8	30		✓
720P	37,5	50	✓	✓	1080P	56,3	50	✓	✓
720P	45,0	60	✓	✓	1080P	67,5	60	✓	✓

**3D**

Formatta	Segnale	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)	Supporto analogico	Supporto digitale
Imballaggio Telaio	720P	75,0	50	✓	
	720P	90,0	60		✓
	1080P	54,0	24		✓
Fianco a Fianco	720P	37,5	50	✓	
	720P	45,0	60	✓	
	1080I	28,1	50	✓	
	1080I	33,8	60	✓	
	1080P	56,3	50	✓	
	1080P	67,5	60	✓	
	720P	37,5	50	✓	
Su e Giù	720P	45,0	60	✓	
	1080P	27,0	24	✓	
	1080P	56,3	50	✓	
	1080P	67,5	60	✓	

# Risoluzione dei problemi

Problema	Controllare	Pagina
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il cavo di alimentazione del proiettore non è inserito nella presa a muro.</li> <li>I dispositivi esterni collegati non sono accesi.</li> <li>Il coprilente è chiuso.</li> <li>Il modo Ingresso selezionato è errato.</li> <li>I cavi non sono collegati correttamente al proiettore.</li> <li>Batteria del telecomando scarica.</li> <li>Produzione all'esterno non impostata durante il collegamento al notebook.</li> <li>Coperchio del blocco lampada non installato correttamente.</li> <li>Il "Tipo segnale" selezionato è errato.</li> <li>Il formato del segnale dell'apparecchio video non è stato impostato correttamente.</li> <li>"Luminos." è impostato sul livello minimo.</li> </ul>	23 – 23, 28 27, 41, 42 19-23 13 – 63, 64 41 42 37
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regolazioni dell'immagine non impostate correttamente.</li> </ul> <p>(ingresso S-VIDEO o VIDEO)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il sistema di ingresso video non è stato impostato correttamente.</li> </ul> <p>(ingresso COMPONENT, COMPUTER/COMPONENT o HDMI1, 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il tipo di segnale di ingresso non è stato impostato correttamente.</li> </ul>	37 42 41
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regolare la messa a fuoco.</li> <li>La distanza di proiezione supera il raggio di messa a fuoco.</li> </ul> <p>(ingresso Computer)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eseguire la regolazione "REG-SEG" (Regolazione "Clock")</li> <li>Eseguire la regolazione "REG-SEG" (Regolazione "Fase")</li> <li>Il rumore viene prodotto a seconda del computer.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>La regolazione della "DNR" (Digital Noise Reduction, Riduzione rumore di fondo) o della "MNR" (Mosquito Noise Reduction, Riduzione ronzio) non è corretta.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>La lente è appannata. Se si trasporta il proiettore da una stanza fredda a una calda, oppure se lo si riscalda improvvisamente, potrebbe formarsi della condensa sulla superficie della lente e le immagini risulteranno sfuocate. Impostare il proiettore almeno un'ora prima del suo utilizzo. Se si forma della condensa, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e aspettare che la condensa sparisca.</li> </ul>	24 18 41 41 – 40 – –
Ogni tanto si sente un suono insolito proveniente dall'alloggiamento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se l'immagine è normale, il suono è dovuto alla contrazione dell'alloggiamento causata dai cambiamenti nella temperatura ambiente. Ciò non influirà sul funzionamento o le prestazioni del proiettore.</li> </ul>	–
L'indicatore di manutenzione del proiettore si illumina.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cfr."Indicatori di manutenzione".</li> </ul>	60
L'immagine è di colore verde alla ricezione di segnali dell'uscita YPbPr e l'apparecchio video è connesso al terminale COMPONENT o al terminale COMPUTER/COMPONENT sul proiettore.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modificare l'impostazione del tipo di segnale di ingresso.</li> </ul>	41
L'immagine è di color rosa alla ricezione di segnali RGB e l'apparecchio video è connessa al terminale COMPONENT o al terminale COMPUTER/COMPONENT sul proiettore.		
I livelli di nero dell'immagine sono caratterizzati da un effetto della bande o appaiono sbiaditi quando si seleziona HDMI1 o 2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Effettuare le regolazioni necessarie per ottenere la qualità di immagine migliore nell'impostazione "Gamma dinamica".</li> </ul>	42
L'immagine è troppo luminosa o biancastra.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regolazioni dell'immagine non impostate correttamente.</li> </ul>	37

Problema	Controllare	Pagina
Il ventilatore diventa rumoroso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando la temperatura aumenta all'interno del proiettore, il ventilatore aumenta la velocità di funzionamento.</li> </ul>	–
La lampada non si accende neanche dopo l'accensione del proiettore.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'indicatore lampada è illuminato di rosso. Sostituire la lampada.</li> <li>• Il coprilente è completamente aperto.</li> </ul>	23, 60, 63
La lampada si spegne improvvisamente durante la proiezione.		
Talvolta si verifica un tremolio dell'immagine.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I cavi non sono stati collegati correttamente al proiettore, oppure l'apparecchiatura connessa non funziona correttamente.</li> <li>• Se questo fenomeno si verifica di frequente, sostituire la lampada.</li> </ul>	19-22 63
Ci vuole molto tempo perché la lampada si accenda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prima o poi è necessario sostituire la lampada. Sostituirla quando il suo tempo di vita utile è quasi giunto al termine.</li> </ul>	63
L'immagine è scura.		
La funzione Riproduzione One Touch è disattivata.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È connesso un prodotto video non di marca Sharp. Riproduzione One Touch potrebbe non funzionare quando il proiettore è connesso a un prodotto video non di marca Sharp.</li> <li>• Un cavo HDMI non è stato utilizzato per il collegamento tra il proiettore e il prodotto video Sharp. La funzione Riproduzione One Touch è abilitata quando il proiettore è collegato al prodotto video Sharp con un cavo HDMI.</li> <li>• La funzione Riproduzione One Touch del proiettore non è impostata su "Attivata".</li> <li>• Le impostazioni CEC del prodotto video Sharp collegato o di altri dispositivi CEC non sono corrette.</li> <li>• Riproduzione One Touch è impostata su "Disattivata" e disabilitata quando il modo Economia è impostato su "Attivata".</li> </ul>	46 20 46 – 46
Il Stand-by sistema è disattivato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È connesso un prodotto video non di marca Sharp. È possibile che la funzione Standby sistema non si attivi quando il proiettore è connesso a un prodotto video non di marca Sharp.</li> <li>• Un cavo HDMI non è stato utilizzato per il collegamento tra il proiettore e il prodotto video Sharp. La funzione Standby sistema è abilitata quando il proiettore è collegato al prodotto video Sharp con un cavo HDMI.</li> <li>• La funzione Standby sistema non è regolata su "Attivata".</li> <li>• Le impostazioni CEC del prodotto video Sharp collegato o di altri dispositivi CEC non sono corrette.</li> </ul>	46 20 46 –
Non è stato possibile ricevere un codice di risposta quando si è tentato di controllare il proiettore in modalità Standby tramite i comandi RS-232C di un computer.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se si trasmettono comandi RS-232C da un computer mentre il proiettore è in modalità Standby, ci vorranno massimo 30 secondi perché il computer riceva il codice di risposta. Impostare il tempo di attesa del computer su un valore pari o superiore a 30 secondi.</li> </ul>	66
Non è possibile utilizzare il telecomando.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare il telecomando puntandolo verso l'apposito sensore telecomando situato nel proiettore.</li> <li>• Il telecomando può trovarsi a una distanza eccessiva dal proiettore.</li> <li>• Se il sensore è soggetto alla luce diretta del sole o a una luce fluorescente molto forte, sistemare il proiettore in un luogo in cui il sensore telecomando non sia affatto dalla luce forte.</li> <li>• Le batterie sono scariche o inserire in maniera errata. Accertarsi che le batterie siano inserite correttamente o sostituirle con batterie nuove.</li> </ul>	13 13 13 13

# Risoluzione dei problemi (segue)

Problema	Controllare	Pagina
Le immagini 3D non sono visualizzate.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Passa alla modalità 3D.</li> <li>“Cambio Automatico 3D” è impostato su “No”? Premere <b>3D ON/OFF</b> per passare alla modalità 3D.</li> <li>Se “Cambio Automatico 3D” è impostato su “Si” ma nessuna immagine 3D è visualizzata, controllare il formato di visualizzazione del contenuto visualizzato. Certi segnali immagine 3D potrebbero non essere riconosciuti automaticamente come immagini 3D. Premere <b>3D MENU</b> per selezionare il formato di visualizzazione appropriato per l’immagine 3D.</li> <li>Gli Occhiali 3D non sono accesi.</li> <li>Gli Occhiali 3D sono impostati in modalità 2D.</li> <li>Gli Occhiali 3D funzionano ricevendo il segnale infrarosso riflesso sullo schermo. Non porre nulla tra lo schermo e il ricevitore infrarossi degli Occhiali 3D.</li> </ul>	53, 54, 55 55 55, 56 52 52 –
Le immagini 3D tremolano quando le si guarda in una stanza.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le immagini possono apparire tremolanti quando luce fluorescente o luce ambientale penetra nel campo visivo.             <ul style="list-style-type: none"> <li>Spegnere le luci.</li> <li>Bloccare tutte le luci ambientali.</li> </ul> </li> </ul>	–
Il ghosting (sdoppiamento dell’immagine) si verifica senza che l’immagine appaia in 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare “Inverti” per modificare l’impostazione.</li> <li>Il segnale ricevuto non supporta il 3D. Controllare se il segnale ricevuto supporta il 3D.</li> <li>Se il proiettore è connesso a un computer per la riproduzione dell’immagine 3D, controllare se è un uso un’applicazione abilitata stereoscopicamente.             <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare il software applicabile</li> <li>Configurare l’applicazione 3D su formato 3D, risoluzione e velocità di aggiornamento adeguati. Per supportare il 3D, la vostra applicazione 3D dev’essere configurata in modo da funzionare con le impostazioni corrette per questo proiettore.</li> </ul> </li> <li>Se c’è una forte luce ambientale, bloccarla. Un’illuminazione ad alta intensità può interferire con la comunicazione fra gli Occhiali 3D e lo schermo, causando tremolio.</li> <li>Un’immagine proiettata simultaneamente da più di più di due proiettori potrebbe non apparire in 3D. Utilizzare solo un proiettore alla volta.</li> </ul>	55 71 – – – –
L’immagine proiettata è scura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quando un’immagine in 3D viene proiettata, l’immagine può apparire più scura del normale.</li> </ul>	–
Gli Occhiali 3D si spengono automaticamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>C’è un ostacolo tra gli Occhiali 3D e lo schermo, o c’è qualcosa che copre il ricevitore infrarossi degli Occhiali 3D? Gli Occhiali 3D si spengono automaticamente dopo 3 minuti se non viene ricevuto alcun segnale. Non porre nulla tra lo schermo e il ricevitore infrarossi degli Occhiali 3D.</li> </ul>	–
Premendo il tasto di accensione sugli Occhiali 3D non si causa l’accensione della luce LED.	<ul style="list-style-type: none"> <li>La batteria negli occhiali 3D è esaurita. Se la luce LED non si accende dopo la pressione del tasto di accensione per più di un secondo, la batteria è esaurita. Sostituire la batteria.</li> </ul>	51

L’unità è dotata di un microprocessore, le cui prestazioni potrebbero venire compromesse dall’utilizzo inappropriato o da interferenze. In questo caso scollegare l’unità e attendere per più di 5 minuti prima di ricollegarla.

# Per l'assistenza SHARP

Se sorgono dei dubbi durante l'impostazione o l'utilizzo di questo proiettore, fare prima riferimento alla sezione "Risoluzione dei problemi" alle pagine **72 a 74**. Se questo manuale di istruzioni non basta per risolvere il problema, rivolgersi al Reparto di servizio del vostro rivenditore autorizzato della SHARP elencato di seguito.

<b>Stati Uniti</b>	<b>Sharp Electronics Corporation</b> 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277) lcdsupport@sharpsec.com <a href="http://www.sharpusa.com">http://www.sharpusa.com</a>	<b>Benelux</b>	<b>SHARP Electronics Benelux BV</b> 0900-SHARPCE (0900-7427723) Nederland 9900-0159 Belgium <a href="http://www.sharp.nl">http://www.sharp.nl</a> <a href="http://www.sharp.be">http://www.sharp.be</a> <a href="http://www.sharp.lu">http://www.sharp.lu</a>
<b>Canada</b>	<b>Sharp Electronics of Canada Ltd.</b> (905) 568-7140 <a href="http://www.sharp.ca">http://www.sharp.ca</a>	<b>Australia</b>	<b>Sharp Corporation of Australia Pty. Ltd.</b> 1300-135-022 <a href="http://www.sharp.net.au">http://www.sharp.net.au</a>
<b>Messico</b>	<b>Sharp Electronics Corporation Mexico Branch</b> (525) 716-9000 <a href="http://www.sharp.com.mx">http://www.sharp.com.mx</a>	<b>Nouva Zelanda</b>	<b>Sharp Corporation of New Zealand</b> Telefono: (09) 573-0111 Fax: (09) 573-0112 <a href="http://www.sharp.net.nz">http://www.sharp.net.nz</a>
<b>America latina</b>	<b>Sharp Electronics Corp. Latin American Group</b> (305) 264-2277 <a href="http://www.servicio@sharpsec.com">www.servicio@sharpsec.com</a> <a href="http://www.siempresharp.com">http://www.siempresharp.com</a>	<b>Singapore</b>	<b>Sharp-Roxy Sales (S) Pte. Ltd.</b> 65-226-6556 <a href="mailto:ckng@srs.global.sharp.co.jp">ckng@srs.global.sharp.co.jp</a> <a href="http://www.sharp.com.sg">http://www.sharp.com.sg</a>
<b>Germania</b>	<b>Sharp Electronics (Europe) GMBH</b> 01805-234675 <a href="http://www.sharp.de">http://www.sharp.de</a>	<b>Hong Kong</b>	<b>Sharp-Roxy (HK) Ltd.</b> (852) 2410-2623 <a href="mailto:dcmktg@srh.global.sharp.co.jp">dcmktg@srh.global.sharp.co.jp</a> <a href="http://www.sharp.com.hk">http://www.sharp.com.hk</a>
<b>Regno Unito</b>	<b>Sharp Electronics (U.K.) Ltd.</b> 08705 274277 <a href="http://www.sharp.co.uk/customersupport">http://www.sharp.co.uk/customersupport</a>	<b>Taiwan</b>	<b>Sharp Corporation (Taiwan)</b> 0800-025111 <a href="http://www.sharp-scot.com.tw">http://www.sharp-scot.com.tw</a>
<b>Italia</b>	<b>Sharp Electronics (Italy) S.P.A.</b> (39) 02-89595-1 <a href="http://www.sharp.it">http://www.sharp.it</a>	<b>Malesia</b>	<b>Sharp-Roxy Sales &amp; Service Co.</b> (60) 3-5125678
<b>Francia</b>	<b>Sharp Electronics France</b> 01 49 90 35 40 <a href="mailto:hotlineced@sef.sharp-eu.com">hotlineced@sef.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.fr">http://www.sharp.fr</a>	<b>U.A.E.</b>	<b>Sharp Middle East Fze</b> 971-4-81-5311 <a href="mailto:helpdesk@smeft.global.sharp.co.jp">helpdesk@smeft.global.sharp.co.jp</a>
<b>Spagna</b>	<b>Sharp Electronica Espana, S.A.</b> 93 5819700 <a href="mailto:sharpcl@sees.sharp-eu.com">sharpcl@sees.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.es">http://www.sharp.es</a>	<b>Tailandia</b>	<b>Sharp Thebnakorn Co. Ltd.</b> 02-236-0170 <a href="mailto:svc@stcl.global.sharp.co.jp">svc@stcl.global.sharp.co.jp</a> <a href="http://www.sharp-th.com">http://www.sharp-th.com</a>
<b>Svizzera</b>	<b>Sharp Electronics (Schweiz) AG</b> 0041 1 846 63 11 <a href="mailto:cattaneo@sez.sharp-eu.com">cattaneo@sez.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.ch">http://www.sharp.ch</a>	<b>Corea</b>	<b>Sharp Electronics Incorporated of Korea</b> (82) 2-3660-2002 <a href="mailto:lcd@sharp-korea.co.kr">lcd@sharp-korea.co.kr</a> <a href="http://www.sharpkorea.co.kr">http://www.sharpkorea.co.kr</a>
<b>Svezia</b>	<b>Sharp Electronics (Nordic) AB</b> (46) 8 6343600 <a href="mailto:vision.support@sen.sharp-eu.com">vision.support@sen.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.se">http://www.sharp.se</a>	<b>India</b>	<b>Sharp Business Systems (India) Limited</b> (91) 11- 6431313 <a href="mailto:service@sharp-oa.com">service@sharp-oa.com</a>
<b>Austria</b>	<b>Sharp Electronics (Europe) GMBH Branch Office Austria</b> 0043 1 727 19 123 <a href="mailto:pogats@sea.sharp-eu.com">pogats@sea.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.at">http://www.sharp.at</a>		

# Specifiche tecniche

Modello	XV-Z17000	
Dispositivi di visualizzazione	Chip DLP® a 0,65" x 1	
Risoluzione	1080P (1920 x 1080)	
Lente	Numero di F	F 2,5 – 2,7
	Zoom	Manuale, x1,15 (f = 21,0 – 24,2 mm)
	Fuoco	Manuale
Terminali di ingresso	HDMI	x 2
	Computer/Componente (mini D-sub a 15 pin)	x 1
	Componente (3RCA)	x 1
	S-Video (mini DIN a 4 pin)	x 1
	Video (RCA)	x 1
Terminali di controllo e comunicazione	RS-232C (mini D-sub a 9 pin)	x 1
Lampada di proiezione	250 W	
Tensione	CA 100 – 240 V	
Frequenza	50/60 Hz	
Corrente di ingresso	3,7 A	
Consumo (attesa)	353 W (7,6 W) con CA 100 V 339 W (8,3 W) con CA 240 V	
Temperatura operativa	Da 41°F a 95°F (Da +5°C a +35°C)	
Contenitore	Plastica	
Dimensioni (solo corpo principale) [L x A x P]	15 3/4" x 3 15/16" x 13 13/64" (400 x 100 x 335 mm)	
Peso (circa)	12,8 lbs. (5,8 kg)	

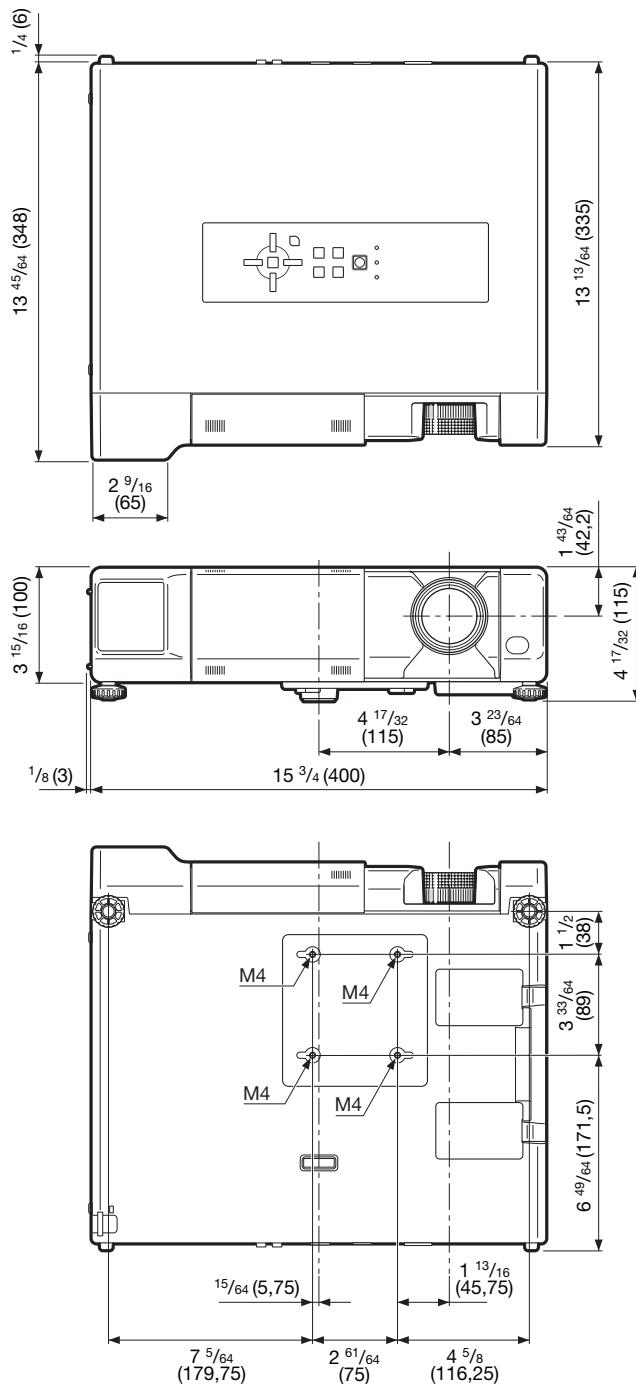
In linea con la sua politica di miglioramento continuo dei prodotti, la SHARP si riserva il diritto di apportare modifiche al design e alle funzioni di questo prodotto senza preavviso. I dati relativi alle specifiche inerenti le prestazioni qui riportati rappresentano dei valori nominali misurati su determinate unità produttive e possono variare da unità a unità.

Questo proiettore SHARP utilizza un chip DLP®. Questo sofisticatissimo pannello contiene 2.073.600 pixel (microspecchi). Al pari di altri grandi apparecchi elettronici ad alta tecnologia quali i televisori muniti di schermo di grandi dimensioni, i sistemi video e le videocamere, questo apparecchio deve essere conforme ad alcune tolleranze accettabili.

Questa unità presenta alcuni pixel inattivi all'interno di tolleranze accettabili che possono produrre puntini inattivi sullo schermo dell'immagine. Ciò non si ripercuote sulla qualità dell'immagine o sulle aspettative di durata dell'unità.

# Dimensioni

Unità: pollici (mm)



# Indice

16:9 .....	30	Presa CA .....	23
Accessori .....	9	REG-PRO .....	46
Accessori opzionali .....	9	REG-SCH .....	43
Avanzate .....	38	REG-SEG .....	41
Barra di sicurezza .....	11	Regola Profondità 3D .....	55
Batterie .....	13	Riproduzione One Touch .....	46
C.M.S. .....	38	Rotazione .....	26, 45
Cambio Automatico 3D .....	55	RS-232C .....	47
Cavo di alimentazione .....	9, 23	Saturazione .....	39
Cinema1, 2 .....	37	Sel. colore .....	39
Clock .....	41	Sensori telecomando .....	13
Colore .....	37	Sfera .....	26, 44
Connettore standard di sicurezza Kensington .....	11	Sfumatura .....	37
Contrasto .....	37	Sinc.auto .....	41
Coprilente .....	23, 28, 63	Sistema video .....	42
Definizione .....	37	Sostituzione della lampada .....	62
Dimensioni dello schermo e distanza di proiezione .....	18	Spegn. Automatico .....	46
Dinamico .....	37	Spost. imm. H .....	27, 43
DNR .....	40	Spost. imm. V .....	27, 43
DOT BY DOT .....	31	Standard .....	37
Effetto .....	39	Stand-by sistema .....	46
Enfasi bianca .....	40	Tasti di regolazione .....	35
Fase .....	41	Tasti HDMI1, 2 .....	27
Fondo .....	45	Tasti IRIS1, 2 .....	29
Formato 3D .....	55	Tasti MAGNIFY .....	29
Gamma .....	38	Tasto 3D MENU .....	54, 55
Gamma dinamica .....	42	Tasto 3D ON/OFF .....	53, 54
Ghiera della messa a fuoco .....	24	Tasto AUTO SYNC .....	28
Ghiera dello zoom .....	24	Tasto COMPONENT .....	27
Gioco .....	37	Tasto COMPUTER .....	27
Immagine .....	37	Tasto ECO+QUIET .....	29
Immetti nome .....	47	Tasto ENTER .....	35
Impos. video .....	42	Tasto FREEZE .....	28
Indicatore della lampada .....	60	Tasto IMAGE SHIFT .....	27
Indicatore di alimentazione .....	23, 60	Tasto INPUT .....	27
Indicatore di avvertimento della temperatura .....	60	Tasto KEYSTONE .....	25
Info segnale .....	42	Tasto MENU .....	35
Info sulla durata della visione .....	55	Tasto MENU HIDE .....	29
Installazione a soffitto .....	17	Tasto ON .....	23
Inverti .....	55	Tasto PICTURE MODE .....	28
IRIS1, 2 .....	38	Tasto RESIZE .....	30
Leva di HEIGHT ADJUST .....	24	Tasto RETURN .....	35
Lingua (lingua di visualizzazione sullo schermo) .....	45	Tasto STANDBY .....	23
Livello Emissore IR .....	55	Tasto STANDBY/ON .....	23
Luminos .....	37	Tasto S-VIDEO .....	27
Luminosità OSD .....	45	Tasto VIDEO .....	27
Maniglia di trasporto .....	11	Telecomando .....	12
MENU 3D .....	55	Temp col (temperatura del colore) .....	37
Migliora dett. .....	40	Terminali COMPONENT .....	19
MNR .....	40	Terminali RS-232C .....	22
Mod. Immagine .....	37	Terminali S-VIDEO .....	19, 20
Modalità ventola .....	47	Terminali VIDEO .....	19
Modo di proiezione (PRO) .....	17, 45	Terminali COMPUTER/COMPONENT .....	19, 21
Modo economia .....	46	Terminali HDMI1, 2 .....	19, 20
Modo Film .....	40	Timer lam. (dur) .....	47
Naturale .....	37	Tipo segnale .....	41
Occhiali 3D .....	50-52	Tonalità .....	39
Orizz. .....	41	Tutto resettato .....	47
Overscan .....	43	Valore .....	39
Piedi di regolazione .....	24	Vert. .....	41
Vis.OSD .....	45	ZOOM 14:9 .....	31
ZOOM CINEMA .....	30	ZOOM RAPIDO .....	31

# SHARP®

SHARP CORPORATION

In China gedruckt  
Triykt i Kina  
Stampato in Cina  
Gedrukt in China  
TINS-E931WJZZ  
11P01-CH-NM