

Projektor DLP Cinema®

NEC

Manual do usuário

Projektor DLP Cinema®

NC1000C

Sharp NEC Display Solutions, Ltd.

Modelo nº
NP-NC1000C

Informação importante

Precauções: Leia este manual com atenção antes de utilizar o **NC1000C** e o mantenha por perto para futura referência.

O NC1000C (unidade do projetor) é chamado de "projetor", e o NP-90MS02 (servidor de mídia integrada) é chamado de "bloco de mídia" ou "IMB" neste manual.

- DLP, DLP Cinema e seus respectivos logotipos são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da Texas Instruments.
- Microsoft, Windows e Internet Explorer são marcas comerciais ou registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.
- Java é uma marca registrada da Oracle e/ou de empresas afiliadas.
- Outros nomes de produtos e nomes de fabricantes descritos neste manual são as marcas comerciais registradas ou marcas comerciais de suas respectivas empresas.
- As telas de exibição e as ilustrações mostradas neste manual podem diferir ligeiramente das reais.
- Licenças de Software GPL/LGPL
O produto inclui software licenciado sob licença GNU General Public License (GPL), GNU Lesser General Public License (LGPL) e outras.
- Para obter mais informações sobre cada software, consulte "readme.pdf" na pasta "about GPL&LGPL" no site.

AVISO

PARA PREVENIR INCÊNDIOS OU RISCOS DE CHOQUE, NÃO EXPONHA ESTA UNIDADE À CHUVA OU UMIDADE.

CUIDADO

PARA REDUZIR O RISCO DE CHOQUE ELÉTRICO, NÃO ABRA A TAMPA. NÃO EXISTEM PEÇAS INTERNAS REPARÁVEIS PELO USUÁRIO. CONSULTE PESSOAL QUALIFICADO PARA PROCEDER À REPARAÇÃO.



Este símbolo avisa ao usuário que a tensão sem isolamento existente no interior da unidade pode ser suficiente para causar choque elétrico. Por isso, é perigoso entrar em contato com qualquer peça no interior da unidade.



Este símbolo alerta ao usuário que foi fornecida literatura importante relativa à operação e manutenção da unidade. As informações devem ser lidas com atenção para evitar problemas.

AVISO

A operação deste equipamento em um ambiente residencial pode causar interferência de radiofrequência.

CUIDADO

- Para reduzir qualquer interferência com a recepção de rádio e televisão, utilize um cabo de sinal que inclua um núcleo de ferrite. Utilizar cabos de sinal que não incluam núcleo de ferrite pode causar interferência com a recepção de rádio e televisão.
- Este equipamento foi testado e está em conformidade com os limites para um dispositivo digital de Classe A, conforme a Parte 15 das Regras da FCC. Estes limites foram concebidos para proporcionar uma proteção razoável contra interferências prejudiciais quando o equipamento é operado num ambiente comercial. Este equipamento gera, utiliza e pode irradiar energia de radiofrequência e, se não for instalado e utilizado de acordo com o manual de instalação, pode causar interferência prejudicial às comunicações de rádio. O funcionamento deste equipamento numa área residencial pode causar interferência prejudicial, caso em que o usuário será obrigado a corrigir a interferência por conta própria.

Notas importantes de segurança


Estas instruções de segurança têm como objetivo assegurar a longa vida útil do projetor e para evitar fogo e choque elétrico. Leia-as com atenção e considere todos os avisos.

Instalação


1. Consulte o revendedor para obter informações sobre o transporte e a instalação do projetor. Não tente transportar e instalar o projetor sozinho. O projetor deve ser instalado por um técnico qualificado para assegurar o funcionamento correto e reduzir o risco de lesões corporais.
2. Coloque o projetor em uma superfície plana e lisa, em uma área seca longe de pó e umidade. Inclinar a frente do projetor para cima ou para baixo do nível reto pode reduzir a vida da lâmpada. Não coloque o projetor de lado quando a lâmpada estiver instalada. Isto pode danificar o projetor.
3. Não exponha o projetor à luz solar direta, próximo a aquecedores ou radiadores.
4. A exposição à luz direta do sol, à fumaça ou vapor pode danificar os componentes internos.
5. Manuseie cuidadosamente o projetor. Derrubar ou trepidar o projetor pode danificar os componentes internos.
6. Para carregar o projetor é necessário um mínimo de quatro pessoas.
7. Não segure as peças da lente com as mãos. Caso contrário, o projetor pode tombar ou cair, causando ferimentos pessoais.
8. Não coloque objetos pesados sobre o projetor.
9. Antes de movimentar o projetor, desligue-o e desconecte o cabo de alimentação.
10. As definições do ventilador precisam ser configuradas quando o projetor for usado em um local a uma altitude de aproximadamente 5.500 pés/1.600 metros ou mais. Consulte o revendedor antecipadamente.
11. Não instale e armazene o projetor sob as condições abaixo. A não observância desta precaução pode causar mau funcionamento.
 - Em campos magnéticos fortes
 - Em ambiente de gás corrosivo
 - Ao ar livre

12. Se desejar instalar o projetor no tecto:

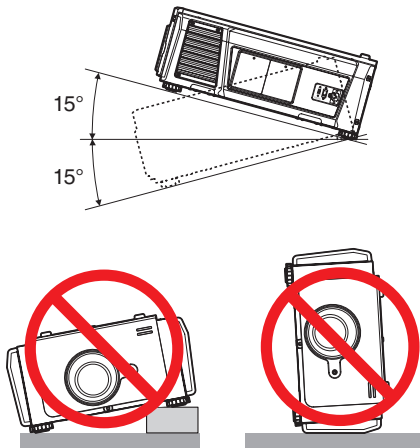
- Não tente instalar o projetor sozinho.
- O projetor tem de ser instalado por um técnico qualificado, de modo a assegurar um funcionamento correcto e reduzir o risco de lesões corporais.
- Além disso, o tecto tem de ser suficientemente forte para suportar o projetor e a instalação tem de estar de acordo com os códigos locais quanto a edifícios.
- Para mais informações, por favor, consulte o seu revendedor.

 **AVISO**

1. Não cubra a lente com a capa da lente fornecida ou equivalente enquanto o projetor estiver ligado. Isto pode deformar ou derreter a capa e queimar as suas mãos devido ao calor emitido pela saída de luz.
2. Não coloque objectos, que possam ser facilmente afectados pelo calor, à frente da lente do projetor. Se o fizer o objecto pode derreter devido ao calor emitido pela lâmpada.



Não incline o projetor para a frente ou para trás num ângulo maior que 15°. Se o fizer pode resultar em funcionamento defeituoso. Quando montar o projetor no teto, seleccione uma opção apropriada para [Fan Tilt Setting].



Fonte de alimentação

1. O projetor é projetado para funcionar apenas com a tensão da fonte de alimentação descrita abaixo.
 - CA100–130 V 12,2 a 9,0 A 50/60 Hz monofásica
 - CA200–240 V 5,8 a 4,8 A 50/60 Hz monofásicaVerifique se a fonte de alimentação atende esta exigência antes de tentar usar o projetor.
2. O cabo de alimentação não está incluído com o projetor. Pergunte ao revendedor qual cabo de alimentação seleccionar e comprar. Use um cabo de alimentação que atenda aos padrões e à tensão da fonte de alimentação do país em que estiver usando o projetor. Consulte “2-2. Conexão do cabo de alimentação” (página 17) para obter detalhes de como conectar o cabo de alimentação.

3. Manuseie cuidadosamente o cabo de alimentação. Um cabo danificado ou desgastado pode causar choque elétrico ou fogo.
 - Não dobre ou puxe o cabo de alimentação de forma excessiva.
 - Não coloque o cabo de alimentação sob o projetor, ou qualquer objeto pesado.
 - Não cubra o cabo de alimentação com outros materiais macios, como tapetes.
 - Não aqueça o cabo de alimentação.
4. Colocar o cabo de alimentação e o cabo de sinal muito perto um do outro pode causar ruído de batimento. Caso isso aconteça, mantenha os dois separados de modo que o ruído não seja gerado. O ruído de batimento é a corrupção da imagem vista com frequência como uma faixa ondulante movendo-se pela imagem.
5. Não toque o projetor durante uma trovoadas. Isto pode causar choque elétrico ou fogo.
6. Ao instalar no teto, instale o disjuntor em um local de fácil alcance da mão.

Precauções contra fogo e choque

1. Verifique se existe ventilação suficiente e se as aberturas estão desobstruídas para evitar concentrações potencialmente perigosas de ozônio e o acúmulo de calor dentro do projetor. Permita pelo menos 12 pol. (30 cm) de espaço entre o projetor e a parede. Em especial, deixe um espaço de 27,6 pol. (70 cm) ou mais na frente da saída de ar na superfície traseira e 19,8 pol. (50 cm) ou mais na frente da saída de ar do lado da lâmpada.
2. Impeça que objetos estranhos, como cliques de papel ou pedaços de papel caiam dentro do projetor. Não tente recuperar quaisquer objetos que caiam dentro do projetor. Não insira quaisquer objetos metálicos, como um fio ou uma chave de fenda, no projetor. Se algo cair dentro do projetor, desconecte-o imediatamente e peça a uma pessoa qualificada para remover o objeto.
3. Desligue o projetor, retire a ficha do cabo de alimentação da tomada e solicite a reparação do projetor a pessoal de assistência qualificado sob as seguintes condições:
 - Quando o cabo da alimentação ou a ficha estiverem danificados ou dobrados.
 - Se for derramado líquido em cima do projetor, ou se este tiver sido exposto à chuva ou água.
 - Se o projetor não funcionar normalmente quando seguir as instruções descritas neste manual de utilização.
 - Se deixar cair o projetor, ou se a estrutura exterior ficar danificada.
 - Se o projetor apresentar uma distinta mudança no desempenho, indicando a necessidade de reparação.
4. Mantenha todos os itens como lentes de aumento fora do caminho da luz do projetor. A luz projetada da lente é abrangente, então todo tipo de objetos anormais que possam redirecionar a luz saindo da lente podem causar resultados imprevisíveis, como fogo ou lesões oculares.
5. Ao usar um cabo LAN:
Por segurança, não conecte ao conector de dispositivo periférico fiação que possa ter tensão excessiva.

Informação importante

6. Não olhe diretamente para a lente quando o projetor estiver ligado. Isto pode causar sérios danos aos seus olhos.



7. Não tente tocar as saídas de ar no projetor durante a operação normal do projetor, pois elas estão quentes.

Limpeza

1. Desligue o projector e retire a ficha da tomada antes de proceder à limpeza da estrutura exterior ou de substituir a lâmpada.
2. Limpe periodicamente o gabinete com um pano. Se estiver muito sujo, utilize um detergente suave. Nunca use detergentes ou solventes fortes como álcool ou tiner.
3. Utilize um soprador ou papel para lente para limpar a lente e seja cuidadoso para não riscar ou machucar a lente.
4. Não toque o projetor ou o plugue de potência com as mãos úmidas. Isto pode causar choque elétrico ou fogo.

CUIDADO

1. Não retire o cabo de alimentação da ficha ou do projector quando o projector está ligado. Isto pode danificar o projetor.
 - Durante a projeção de imagens
 - Durante o resfriamento após o projetor ter sido desligado.(O LED do botão POWER pisca em verde enquanto o ventilador está girando, e “cooling...” é exibido na tela de LCD. O ventilador de resfriamento continua a funcionar por 90 segundos.)
2. Não desligue a alimentação durante 90 segundos após a lâmpada ter sido ligada e enquanto o indicador POWER estiver a piscar a verde. Se o fizer, pode fazer com que a lâmpada falhe prematuramente.
3. Recomenda-se a utilização de uma ficha com um disjuntor de 20 A ou mais.

Cuidado ao Transportar o Projector/Manusear a Lente Opcional

Quando empacotar o projector com a lente, remova a mesma antes de o empacotar. Envolve sempre a cobertura da lente para a proteger do pó sempre que esta não esteja montada no projector. A lente e o mecanismo de mudança da lente podem ficar danificadas devido ao manuseamento incorrecto durante o transporte.

Conectar o cabo de alimentação ao fio terra

Este equipamento foi projetado para ser usado na condição do cabo de alimentação conectado ao fio terra. Se o cabo de alimentação não estiver conectado ao terra, poderá provocar choque elétrico. Verifique se o cabo de alimentação está conectado à tomada diretamente e aterrado corretamente.

Não use um adaptador conversor de plugue com 2 núcleos.

Substituição da Lâmpada

1. Utilize a lâmpada especificada para segurança e desempenho.
2. Para substituir a lâmpada, siga todas as instruções dadas na página 52.
3. Como a lâmpada é selada em um ambiente pressurizado, existe um pequeno risco de explosão, caso não operada corretamente. Há um risco mínimo envolvido se a unidade estiver em ordem de funcionamento adequada, mas se estiver danificada ou funcionando além das horas recomendadas, o risco de explosão aumenta. Observe que existe um sistema de aviso interno, que exibe a seguinte mensagem quando é atingido um tempo operacional predefinido “Lamp1 OverTime” ou “Lamp2 OverTime”. Ao ver essa mensagem, substitua a lâmpada 1 ou lâmpada 2. Se a lâmpada explodir, fumaça será descarregada das aberturas localizadas na parte traseira da unidade. Não permaneça em frente das aberturas durante a operação. Essa fumaça é composta de vidro particulado e gás Mercúrio e não causará ferimento se não atingir os olhos. Se os seus olhos ficarem expostos ao gás, lave-os imediatamente com água e procure imediatamente atenção médica. Não esfregue os olhos! Isto pode causar ferimentos sérios.

Características de uma lâmpada

O projetor contém uma lâmpada de descarga para fins especiais como uma fonte de luz. Uma lâmpada tem uma característica, que é o facto da luminosidade desaparecer gradualmente com o tempo. Além disso, ligar e desligar repetidamente a lâmpada aumenta a possibilidade da luminosidade diminuir.

CUIDADO

- NÃO TOQUE NA LÂMPADA imediatamente após ter sido usada. Ela estará extremamente quente. Desligue o projector e depois desligue o cabo de corrente. Aguarde pelo menos uma hora para a lâmpada arrefecer antes de a manusear.
- Quando retirar a lâmpada de um projector que esteja montado no tecto, certifique-se de que ninguém se encontra debaixo do projector. Podem cair fragmentos de vidro se a lâmpada estiver fundida.

Descarte de pilhas e baterias (Apenas para o Brasil)

Após o uso, as pilhas/baterias NÃO podem ser dispostas em lixo doméstico, nem descartadas a céu aberto ou em corpos d'água, conforme Resolução CONAMA 401/08. Em respeito ao meio ambiente, a NEC tem como boa prática a coleta de pilhas e baterias, dando a destinação adequada das mesmas.

Descartando produtos usados



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

Depois de coletar os produtos usados, eles serão reutilizados e reciclados da maneira apropriada. Esse esforço nos ajudará a reduzir resíduos assim como o impacto negativo poderá ser mantido em níveis mínimos. Por exemplo, o mercúrio contido nas lâmpadas, que é prejudicial à saúde humana e ao ambiente.

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

Para perguntas sobre dúvidas ou reparos

Contate o revendedor ou as filiais de suporte a seguir para perguntas sobre dúvidas, mau funcionamento e reparos do produto.

Na Europa

Nome da empresa: Sharp NEC Display Solutions Europe GmbH

Endereço: Landshuter Allee 12-14, D-80637 Munich, Alemanha

Telefone: +49 89 99699 0

Fax: +49 89 99699 500

E-mail: infomail@nec-displays.com

Site: <https://www.sharpnecdisplays.eu>

Na América do Norte

Nome da empresa: Sharp NEC Display Solutions of America, Inc.

Endereço: 3250 Lacey Rd, Ste 500
Downers Grove, IL 60515 U.S.A.

Telefone: +1 866-632-6431

E-mail: cinema.support@sharpnec-displays.com

Site: <https://www.sharpnecdisplays.us>

Na China

Nome da Empresa: Sharp NEC Display Solutions (China), Ltd.

Endereço: 1F-North, A2 Building, Foxconn Technology Group, No. 2, 2nd Donghuan Road, Longhua District, Shenzhen City, P.R.C.

Telefone: 4008-900-678

E-mail: nec-support@sharpnec-displays.cn)

Em Hong Kong e Taiwan

Nome da empresa: Strong Westrex, Inc.

Endereço: Room 4108 China Resources Building, No. 26 Harbour Road, Wanchai, Hong Kong

Telefone: +852 2827 8289

Fax: +852 2827 5993

E-mail: Felix.chen@btn-inc.com

Na Coreia do Sul

Nome da empresa: Hyosung ITX Co., Ltd.

Endereço: 1F, Ire Building, 2, Yangpyeong-dong 4-ga, Yeongdeungpo-gu, Seoul, Korea 150-967

Telefone: +82-2-2102-8591

Fax: +82-2-2102-8600

E-mail: moneybear@hyosung.com

Site: <http://www.hyosungitx.com>

Na Austrália e Nova Zelândia

Nome da empresa: NEC Australia Pty Ltd

Endereço: 26 Rodborough Road Frenchs Forest NSW 2086

Telefone: 131 632 (de qualquer lugar na Austrália)

E-mail: displays@nec.com.au

Site: <http://www.nec.com.au>

Na Tailândia, Singapura, Malásia, Indonésia e Filipinas

Nome da empresa: Goldenduck International Co., Ltd.

Endereço: 65 Soi Phutthamothon Sai 1, 21 Bangramad, Talingchan, Bangkok, Thailand 10170

Telefone: +66-2887-8807

Fax: +66-2887-8808

E-mail: contact@goldenduckgroup.com



Tabela de conteúdos

Informação importante	2
1.O que há na caixa? e Nomes das peças do projetor.....	7
1-1. Recursos	7
1-2. O que há na caixa?	9
1-3. Nomes das peças do projetor	10
2.Instalação e conexão.....	16
2-1. Etapas para configurar e conectar	16
2-2. Conexão do cabo de alimentação	17
2-3. Conexão dos terminais de entrada da imagem.....	22
2-4. Conexão dos vários terminais de controle	22
3.Projeção de imagens (Operação básica)	23
3-1. Etapas de projeção das imagens.....	23
3-2. Como ligar o projetor.....	24
3-3. Seleção do título do sinal de entrada.....	27
3-4. Ajuste da posição e do tamanho da tela projetada.....	28
3-5. Prevenção de operações incorretas.....	33
3-6. Como ligar/desligar a lâmpada com o projetor ligado	34
3-7. Como desligar o projetor	35
4.Utilização de menus	37
4-1. Operação básica com menus de ajuste	37
4-2. Tabela de menus de ajuste.....	42
4-3. Seleção de título	43
4-4. Configuração.....	44
4-5. Configuração de título	47
4-6. Informações.....	47
5.Manutenção do projetor	51
5-1. Limpeza do gabinete.....	51
5-2. Limpeza da lente	51
5-3. Substituição da lâmpada e do filtro de ar.....	52
6.Apêndice	64
6-1. Solução de problemas	64
6-2. Lista de exibição de indicadores.....	65
6-3. Operação com um navegador HTTP	68
6-4. Gravação do arquivo de log (Save Information).....	70
6-5. Desenho em linhas gerais.....	73
6-6. Especificações	74
6-7. Cabo de alimentação.....	75
6-8. Atribuição de pinos e funções de terminal.....	77
6-9. Lista de produtos relacionados.....	84

1.

O que há na caixa? e Nomes das peças do projetor

1-1. Recursos

- **Projetor DLP Cinema®**

Cumprir com os rígidos padrões de projeção definidos pela organização especializada Digital Cinema Initiatives (DCI) nos Estados Unidos, usando tecnologia de imagem de vanguarda da NEC. Ele também é compatível com projeção em 3D e alta taxa de quadros (HFR).

- **Espaço de instalação reduzido e maior liberdade por meio de um corpo mais compacto e leve**

Empregando um chip DLP Cinema de 0,69", o projetor DLP Cinema é compacto e leve, com dimensões de 621 mm (largura) x 798 mm (profundidade) x 314 mm (altura) e pesa aproximadamente 44 kg.

O projetor não precisa ser conectado a um duto de exaustão externo. Ele pode ser instalado tanto no piso quanto no teto. Por isso, o projetor oferece instalação em espaço reduzido e maior liberdade. Uma grande variedade de lentes opcionais (vendidas separadamente) também estão disponíveis ao projetor para aceitar uma ampla variedade de métodos de instalação (a lente não é montada quando o projetor é enviado da fábrica).

- **Tempo de manutenção reduzido através da substituição da lâmpada no nível da unidade**

As lâmpadas podem ser substituídas no nível da unidade. Este método facilita a substituição da lâmpada e reduz consideravelmente o tempo do trabalho de manutenção. O projetor opera enquanto mantém o consumo de energia em nível mínimo através da adoção de uma luz de mercúrio de alta pressão.

Com a utilização de um sistema de duas lâmpadas, mesmo se uma lâmpada apagar, a projeção poderá continuar usando a outra lâmpada, embora com a degradação do brilho (o projetor não atende aos padrões DCI no que se refere ao uso de apenas uma lâmpada).

- **Equipado com funções fáceis de usar**

(1) Equipado com uma função de memorização da lente e função de memorização da luz, é possível fazer as configurações de ajuste com apenas um toque

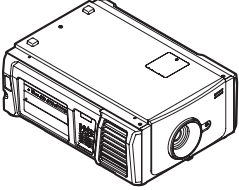
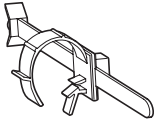


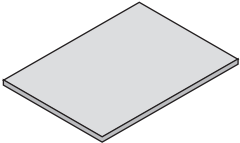
O projetor está equipado com uma função de memorização da lente que grava a posição do zoom e a posição do desvio da lente, além da função de memorização da luz, que grava as configurações de brilho para cada sinal de entrada. Desta forma, é possível fazer projeções usando configurações pré-definidas simplesmente selecionando o sinal, mesmo que esteja projetando diversos sinais de entrada diferentes com tamanhos de telas e configurações de brilho diferentes (consulte "6-9. Lista de produtos relacionados" (página 84) para obter detalhes sobre as lentes compatíveis com a função de memorização da lente).

1. O que há na caixa? e Nomes das peças do projetor

- (2) Os títulos mais usados podem ser registrados em botões predefinidos
O projetor foi equipado com 16 botões predefinidos que facilitam a seleção do título registrado (sinal de entrada). Neste projetor podem ser registrados no máximo 100 títulos (registro de sinal de entrada). Entre os títulos registrados, oito (16) títulos podem ser atribuídos aos botões predefinidos.
- (3) É possível operar e configurar o projetor através de uma rede de um PC
Você pode operar e configurar o projetor por uma rede de um PC usando o software Digital Cinema Communicator (DCC) para S2, fornecido separadamente.

1-2. O que há na caixa?

Verifique o conteúdo dos acessórios.

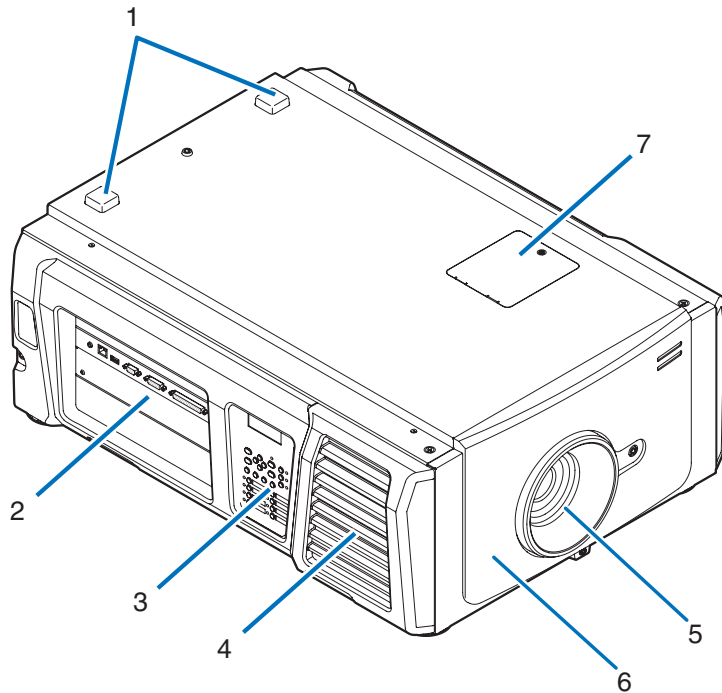
<input type="checkbox"/> Projetor	<input type="checkbox"/> Limitador do cabo de alimentação
	
<input type="checkbox"/> Capa contra poeira para lente	
<input type="checkbox"/> Chave para porta de serviço x 2	<input type="checkbox"/> Suporte de preenchimento
	
<input type="checkbox"/> Informação importante	
	

DICAS Caso você não receba todos os acessórios indicados acima, ou alguns estiverem danificados, contate imediatamente o revendedor/distribuidor.

Existem ligeiras diferenças nos desenhos apresentados neste manual, mas não há problema na utilização real.

1-3. Nomes das peças do projetor

1-3-1. Parte frontal do projetor



1. Indicador de STATUS

Indicam o status do projetor. Quando o projetor estiver funcionando normalmente, eles acenderão/piscarão em verde ou laranja. Quando ocorrer um erro, eles acenderão/piscarão em vermelho. Quando ocorrer um erro, verifique o conteúdo do display na tela LCD. (Consulte a página 67)

2. Terminais de conexão

Vários cabos de sinal de imagem devem ser conectados aqui. (Consulte a página 13)

Para expandir terminais de entrada de sinal, instale a placa opcional (Consulte a página 84).

Contate o revendedor/distribuidor para obter mais informações sobre produtos opcionais vendidos separadamente.

3. Painel de controle

No painel de controle, a alimentação do projetor é ligada ou desligada, títulos são selecionados e vários ajustes são feitos da tela projetada. (Consulte a página 14)

4. Entrada de ar / Filtro de ar

A entrada de ar para o resfriamento do interior do projetor. Não cubra.

Um filtro de ar é preso sobre a entrada de ar para impedir a entrada de pó. Consulte o item "5-3. Substituição da lâmpada e do filtro de ar" (página 52) para saber como substituir o filtro de ar.

5. Lente (opcional)

As imagens são projetadas a partir da lente. Solicite ao revendedor/distribuidor para instalar ou substituir a lente.

6. Conector de travamento (dentro da parte frontal do projetor)

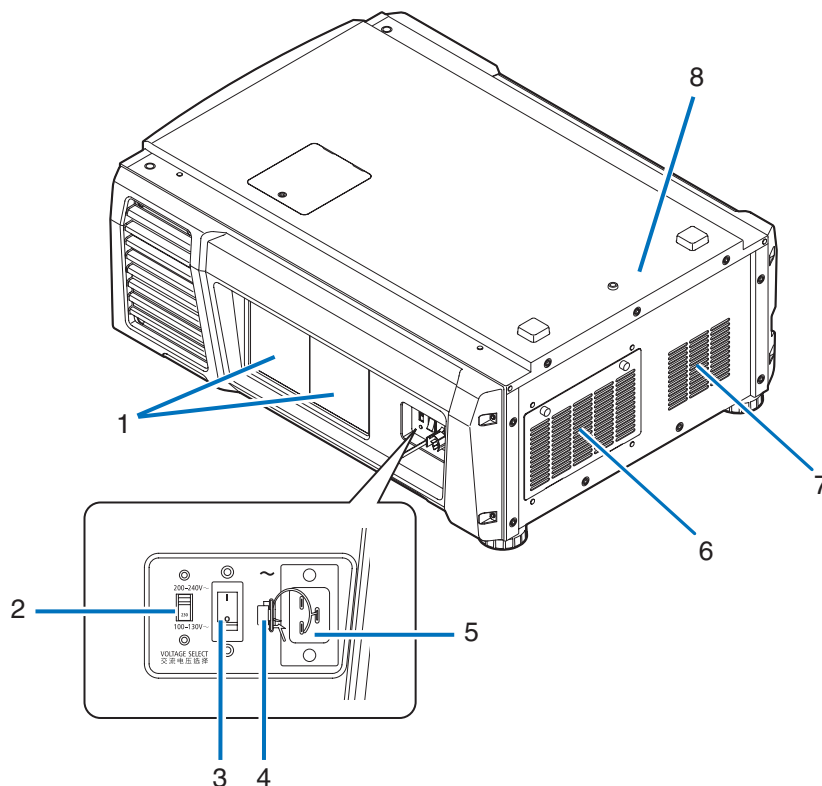
Este é o conector do dispositivo de segurança do projetor. É usado para controlar o projetor de uma fonte externa. Consulte o revendedor/distribuidor sobre como utilizá-lo.

7. Tampa do filtro notch

Remova a tampa quando substituir o filtro notch. Contate o revendedor/distribuidor para obter detalhes sobre a substituição de filtros notch.

NOTA Não cubra as entradas e saída de ar durante a operação do projetor. Ventilação insuficiente pode elevar a temperatura interna e causar fogo ou mau funcionamento.

1-3-2. Parte traseira do projetor



1. Tampa da lâmpada

Quando aberta permite a substituição da lâmpada. Consulte o item “5-3. Substituição da lâmpada e do filtro de ar” (página 52) para saber como substituir a lâmpada.

2. Chave VOLTAGE SELECT

Pode ser alternada para corresponder à tensão da fonte de alimentação. (Consulte a página 17)

3. Chave principal de alimentação

Quando a energia CA está sendo fornecida, coloque a chave de alimentação principal na posição LIGADO (1), e o projetor entrará no estado de espera.

4. Limitador do cabo de alimentação

Impede que o plugue de alimentação caia do projetor.

5. Entrada CA

Conecta ao cabo de alimentação CA. O cabo de alimentação CA não é um acessório. Consulte o revendedor/distribuidor sobre o cabo de alimentação CA.

6. Entrada de ar / Filtro de ar

A entrada de ar para o resfriamento do interior do projetor. Não cubra.

Um filtro de ar é preso sobre a entrada de ar para impedir a entrada de pó. Consulte o item “5-3. Substituição da lâmpada e do filtro de ar” (página 52) para saber como substituir o filtro de ar.

7. Saída de ar

A saída de para a exaustão do calor no interior do projetor. Não cubra.

8. Campainha (dentro da parte traseira do projetor)

A campainha toca quando a alimentação é ligada ou ocorreu um erro.

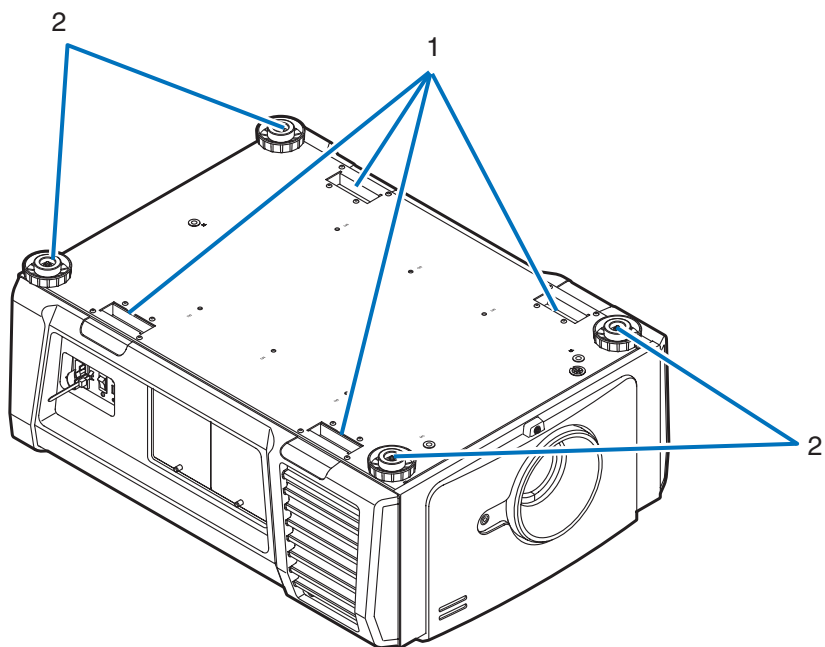
1. O que há na caixa? e Nomes das peças do projetor

NOTA Não cubra as entradas e saída de ar durante a operação do projetor. Ventilação insuficiente pode elevar a temperatura interna e causar fogo ou mau funcionamento.

⚠ CUIDADO:

NÃO TOQUE A LÂMPADA imediatamente após ter sido usada. Ela estará extremamente quente. Desligue o projetor e, então, desconecte o cabo de alimentação. Espere pelo menos uma hora para o resfriamento da lâmpada antes de manuseá-la.

1-3-3. Parte inferior do projetor



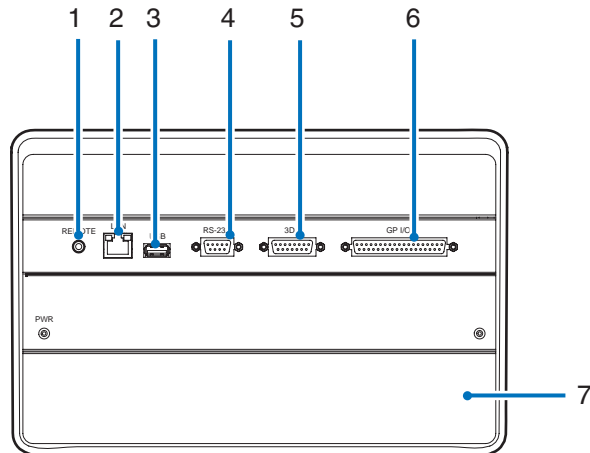
1. Alça (4 locais)

Alças para a movimentação do projetor.

2. Ajustadores de nível (em quatro posições)

Na instalação comum, é possível ajustar a inclinação do projetor em 4 posições.

1-3-4. Terminais de conexão



1. Terminal de serviço (REMOTE) (mini estéreo)

Este terminal é usado apenas para serviço.

2. Porta Ethernet (LAN) (RJ-45)

A porta para a interface com um servidor de sinal de imagem ou controle do projetor de um PC por uma rede. Conecte o projetor e o PC com um cabo Ethernet disponível no mercado (10/100/1000Base-T).

3. Porta USB (USB) (tipo A)

A porta para a manutenção do projetor.

4. Terminal de controle PC (RS-232) (D-Sub 9P)

O terminal para operação do projetor de um PC por uma porta RS-232C ou para pessoal de manutenção definir dados para o projetor. Conecte o projetor e o PC com um cabo direto RS-232C disponível no mercado.

5. Terminal 3D (3D) (D-Sub 15P)

O terminal para a conexão de um sistema de imagem 3D com o projetor. (Consulte a página 83)

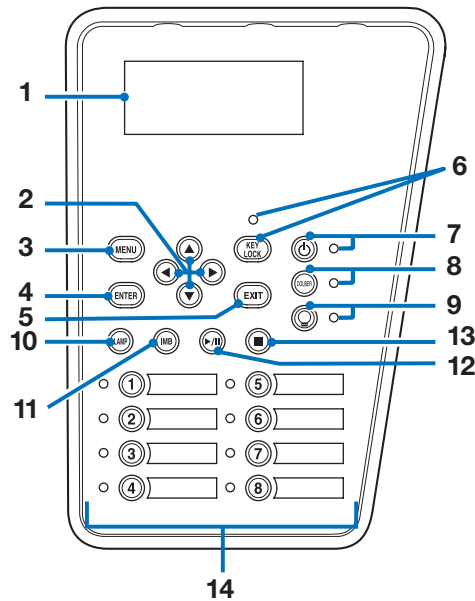
6. Terminal de controle externo (GP I/O) (D-Sub 37P)

O terminal para o controle externo do projetor ou a conexão de um sistema de imagem 3D ao projetor. (Consulte a página 78)

7. Slot

O slot é usado para um bloco de mídia (IMB). Contate o revendedor/distribuidor para uma instalação de IMB. Consulte o manual de instruções para obter detalhes sobre o IMB.

1-3-5. Painel de controle



1. Tela LCD

O tela LCD exibe menus e valores definidos para as operações do projetor.

2. ▲/▼/◀/▶ Botões (UP/DOWN/LEFT/RIGHT)

Pressione esses botões para selecionar um item de menu durante a exibição do menu.

3. Botão MENU

Pressione esse botão para exibir o menu de várias definições e ajustes. (Consulte a página 42)

4. Botão ENTER

Pressione esse botão para selecionar o item do menu.

5. Botão EXIT

Pressione esse botão para retornar ao item de menu anterior.

6. Botão KEY LOCK

Pressione esse botão para bloquear (KEY LOCK) os botões no painel de controle. Os botões no painel de controle não funcionarão enquanto KEY LOCK estiver ativado.

Pressionar o botão KEY LOCK por mais de um segundo enquanto KEY LOCK estiver desativado bloqueará os botões.

Pressionar o botão KEY LOCK por mais de um segundo enquanto KEY LOCK estiver ativado desbloqueará os botões. (Consulte a página 33)

NOTA Por padrão, KEY LOCK será automaticamente ativado se o painel de controle ficar inativo no estado de espera por 30 segundos. (Consulte a página 33)

7. Botão POWER

Pressione esse botão por mais de três segundos para ligar ou desligar (espera) o projetor. (Consulte a página 66)

Para inicializar o projetor, ligue a chave de alimentação principal do projetor para deixá-lo no estado de espera. (Consulte a página 24)

8. Botão DOUSER

Pressione esse botão para abrir e fechar o douser. (Consulte a página 66)

9. Botão LAMP ON/OFF

Pressione esse botão por mais de três segundos para ligar ou desligar a lâmpada enquanto o projetor está ligado. (Consulte a página 34)

10. Botão LAMP

Pressione esse botão para exibir o menu de ajuste da lâmpada. (Consulte a página 31)

11. Botão IMB (planejado para compatibilidade em uma futura atualização)

Esse botão é usado quando o bloco de mídia está instalado no projetor.

Pressione esse botão para exibir o menu de operação do bloco de mídia.

12. Botão reproduzir/pausar (planejado para compatibilidade em uma futura atualização)

Esse botão é usado quando o bloco de mídia está instalado no projetor.

Pressione esse botão para reproduzir ou pausar o conteúdo da imagem.

13. Botão Parar (planejado para compatibilidade em uma futura atualização)

Esse botão é usado quando o bloco de mídia está instalado no projetor.

Pressione esse botão para parar a reprodução do conteúdo da imagem.

14. Botões predefinidos

Pressione o botão predefinido para selecionar um título (sinal de entrada) atribuído a cada botão. Até 100 títulos (sinais de entrada) podem ser registrados neste projetor, e quaisquer 16 títulos dentre eles podem ser atribuídos ao botão predefinido. Solicite ao revendedor para registrar e alterar os títulos dos botões conforme necessário.

Os indicadores de botão predefinido mostram o respectivo título atribuído ou o status da seleção. (Consulte a página 65)

DICAS

Para selecionar um título alocado a um dos botões predefinidos, use o procedimento a seguir.

- Para selecionar um título alocado a um de "Preset Button1" a "Preset Button8"

Pressione o botão que corresponde ao número do botão predefinido (botão <1> a <8>).

- Pressione o botão <1> para selecionar o "Preset Button1".
- Pressione o botão <8> para selecionar o "Preset Button8".

- Para selecionar um título alocado a um de "Preset Button9" a "Preset Button16"

Pressione o botão predefinido (botão <1> a <8>) enquanto mantém pressionado o botão UP.

- Pressione o botão <1> enquanto mantém pressionado o botão UP para selecionar o botão "Preset Button9".
- Pressione o botão <8> enquanto mantém pressionado o botão UP para selecionar o botão "Preset Button16".

2.

Instalação e conexão

2-1. Etapas para configurar e conectar

Siga as etapas a seguir para configurar o seu projetor:

- **Etapa 1**

Configure a tela e o projetor. (Contate o revendedor para executar a configuração.)

- **Etapa 2**

Conecte o cabo de alimentação ao projetor. (Consulte a página 17)

- **Etapa 3**

Conecte os cabos aos terminais de entrada de imagem. (Consulte a página 22)

Conecte os cabos aos vários terminais de controle. (Consulte a página 22)

2-2. Conexão do cabo de alimentação

O cabo de alimentação não é fornecido com o projetor. Use um cabo de alimentação que atenda aos padrões e à tensão da fonte de alimentação do país em que estiver usando o projetor. Pergunte ao revendedor qual cabo selecionar e comprar.

AVISO:

Leia com atenção o conteúdo descrito nesta seção antes da conexão e conecte os cabos de acordo com o procedimento correto. O manuseio inadequado pode causar lesões corporais fatais, sérias ou de outros tipos devido ao fogo ou choque elétrico.

CUIDADO:

- Antes de conectar os cabos de alimentação, verifique se a chave de alimentação principal do projetor está desligada. Execute a conexão com a alimentação CA desligada.
- Certifique-se de aterrar o equipamento para garantir a segurança. Use um cabo de alimentação que atenda aos padrões e à tensão da fonte de alimentação do país em que estiver usando o projetor (página 75) e sempre conecte o equipamento ao terra. Se o terra não estiver conectado, ele pode causar choques elétricos.
- Ao conectar os plugues do cabo de alimentação ao AC IN e à tomada elétrica, insira com segurança os plugues totalmente. Se a conexão entre o plugue do cabo de alimentação e a tomada elétrica ficar solta, a área do plugue poderá gerar calor, causando queimaduras e acidentes.
- Troque o cabo de alimentação e a tensão da fonte de alimentação do projetor para que o projetor corresponda à tensão da tomada elétrica à qual está sendo conectado. Caso contrário, ele pode causar danos ou fogo.

CUIDADO

- Este equipamento foi projetado para ser usado com o cabo de alimentação conectado ao fio terra. Se o cabo de alimentação não estiver conectado ao terra, poderá causar choque elétrico. Verifique se o cabo de alimentação está conectado à tomada diretamente e aterrado corretamente. Não use um adaptador conversor de plugue com 2 núcleos.

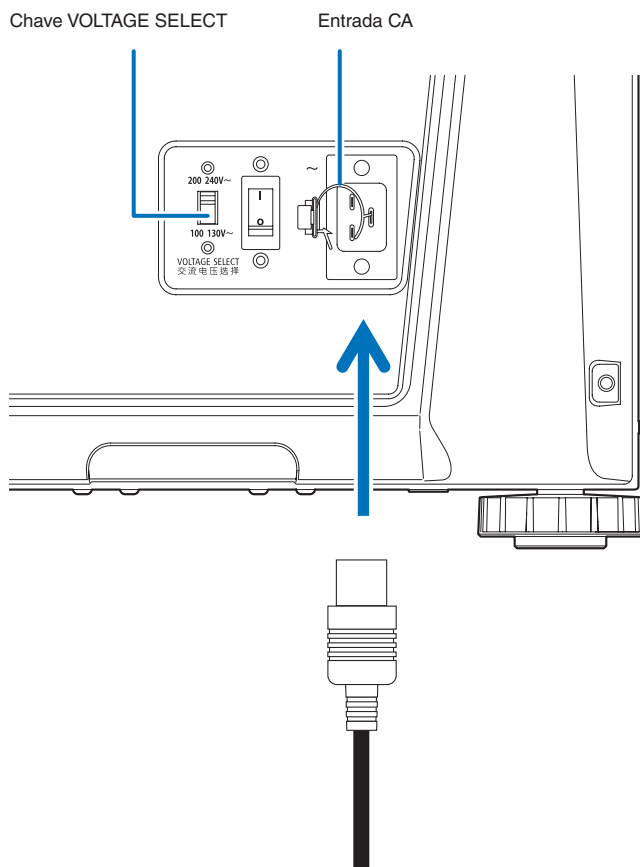
NOTA

- Instale a tomada elétrica perto da unidade principal do projetor, de modo que a fonte de alimentação possa ser interrompida desconectando o cabo de alimentação CA.
- Quando conectar ou desconectar o cabo de alimentação CA, verifique se a chave de alimentação principal está na posição [O]. Caso não esteja, pode danificar o projetor.
- Não use uma fonte de alimentação trifásica. Isto pode causar mau funcionamento.



2. Instalação e conexão

1 Conectar ao cabo de alimentação CA.

Conecte o cabo de alimentação CA ao projetor.



2 Ajuste a chave VOLTAGE SELECT de acordo com a tensão sendo usada.

Tensão de alimentação a ser usada	Cabo de alimentação a ser usado	Posição da chave VOLTAGE SELECT
Tomada 100 V-130 V CA	Cabo de alimentação 100 V-130 V CA	<p>"100 130 V~"</p> <p>200 240V~</p>  <p>100 130V~</p>
Tomada 200 V-240 V CA (monofásica)	Cabo de alimentação 200 V-240 V CA	<p>"200 240 V~"</p> <p>200 240V~</p>  <p>100 130V~</p>

3 Conecte o plugue de alimentação à tomada elétrica.

Isto conclui a conexão do cabo da fonte de alimentação CA.

2. Instalação e conexão

Usando o limitador do cabo de alimentação

Para evitar que o cabo de alimentação se desconecte acidentalmente da entrada AC IN do projetor, fixe-o com o limitador fornecido.

CUIDADO:

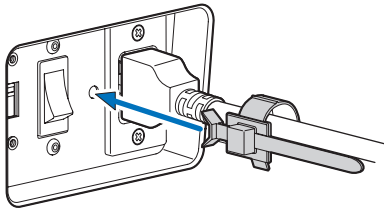
- Para evitar que o cabo fique solto, certifique-se de que as pontas do cabo de alimentação estejam completamente inseridas no terminal AC IN do projetor antes de usar o limitador para fixar o cabo de alimentação. Se o cabo de alimentação estiver com um contato solto, poderá acarretar em choque elétrico.
- Não enfeixe o cabo de alimentação. Isto pode causar calor ou fogo.

NOTA

- Não prenda o cabo de alimentação com outros cabos. Isto pode gerar ruído, que pode afetar de forma negativa o cabo de sinal.
- Cuidado para não inserir a tira ao contrário. Uma vez presa, ela não poderá ser removida da ranhura.

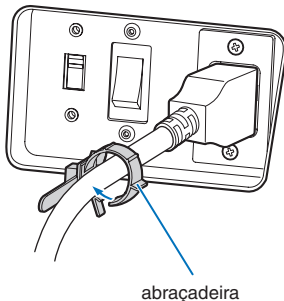
Conexão do limitador do cabo de alimentação

- 1** Insira a extremidade da tira do limitador do cabo de alimentação na ranhura ao lado do AC IN no painel do terminal.

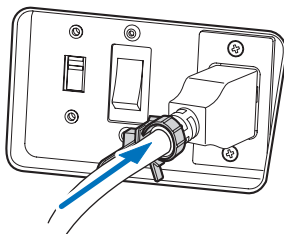


- 2** Use o limitador do cabo para fixar o cabo de alimentação.

Empurre a abraçadeira para travá-la.



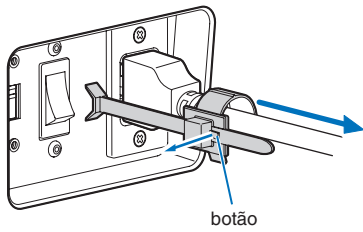
- 3** Deslize a abraçadeira até o punho do cabo de alimentação.



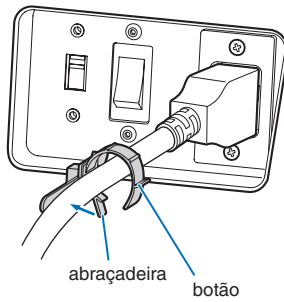
Isto conclui a fixação do limitador do cabo de alimentação.

Remoção do cabo de alimentação do limitador

- 1** Empurre a abraçadeira do limitador do cabo de alimentação para abri-la.



- 2** Empurre a abraçadeira para abri-la o suficiente para retirar o cabo de alimentação.



2-3. Conexão dos terminais de entrada da imagem

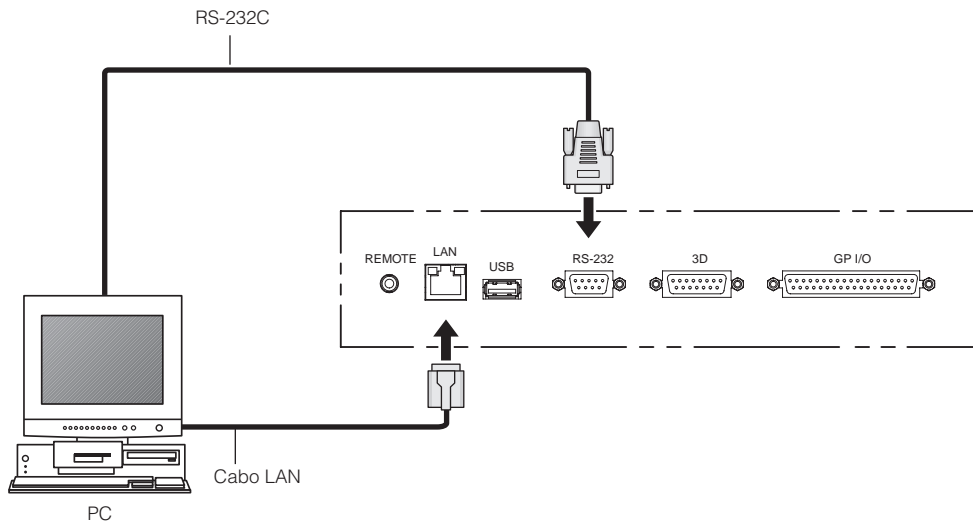
As portas de entrada de vídeo que podem ser usadas com o IMB são apresentadas a seguir. Consulte o manual de instruções do IMB para obter detalhes sobre como conectar as portas de entrada de vídeo com equipamentos externos.

NP-90MS02	Porta de entrada HDMI	x 1
	Porta de entrada SDI 3G	x 2

2-4. Conexão dos vários terminais de controle

Para controle, o projetor é fornecido com tais portas como o terminal de controle de PC e a porta Ethernet (RJ-45).

- Terminal de controle PC (RS-232) ----- Use este terminal quando controlar o projetor em conexão serial de um PC.
- Porta LAN (LAN)----- Use esta porta quando controlar o projetor em conexão LAN de um PC.



3.

Projeção de imagens (Operação básica)

3-1. Etapas de projeção das imagens

- **Etapa 1**

Ligue a alimentação ao projetor. (Consulte a página 24)

- **Etapa 2**

Selecione o título do sinal de entrada. (Consulte a página 27)

- **Etapa 3**

Ajuste a posição e o tamanho da tela projetada. (Consulte a página 28)

- **Etapa 4**

Desligue a alimentação do projetor. (Consulte a página 35)

3-2. Como ligar o projetor



- Preparação:**
- Conecte o cabo de alimentação ao projetor. (Consulte a página 17)
 - Forneça alimentação CA ao projetor.

- NOTA**
- Desligue a chave de alimentação principal do projetor quando fornecer ou cortar a energia CA do projetor. Fornecer ou desligar a alimentação CA enquanto a chave de alimentação principal estiver ligada danificará o projetor.
 - Ligar e desligar o projetor envolve uma operação em duas etapas; “chave de alimentação principal” e o “botão POWER”.
 - Ligar a alimentação. (Consulte esta página)
 - [1] Ligue a “chave de alimentação principal” do projetor.
O projetor é definido em um estado de espera.
 - [2] Se o botão KEY LOCK estiver ativado, pressione-o por um segundo ou mais.
KEY LOCK está desativado e os botões no painel de controle tornam-se operáveis.
 - [3] Pressione o botão POWER por três segundos ou mais.
O projetor está ligado.
 - Desligar a alimentação. (Consulte a página 35)
 - [1] Pressione o botão POWER por três segundos ou mais.
O projetor é definido em um estado de espera.
 - [2] Desligue a “chave de alimentação principal” do projetor.
O projetor está desligado.

- 1** Remova a capa da lente.
- 2** Verifique se a chave VOLTAGE SELECT está ajustada para corresponder à tensão da fonte de alimentação que está sendo usada.

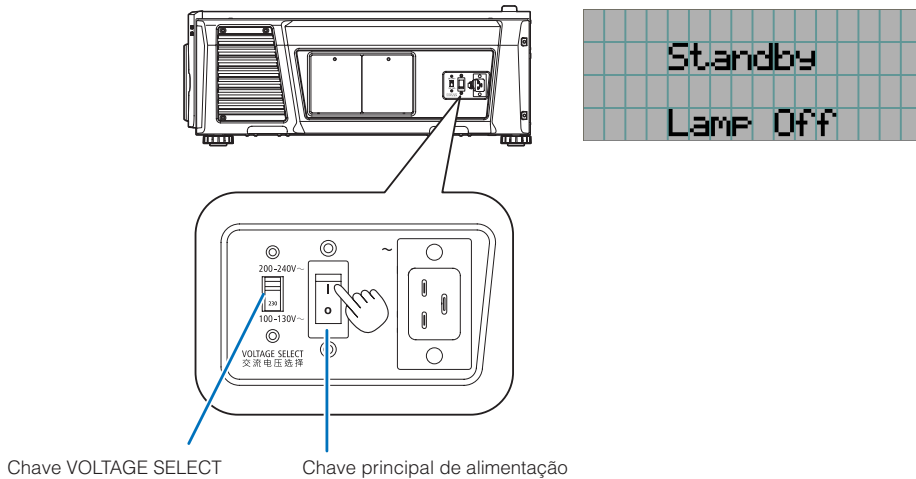
⚠ CUIDADO:

Você deve selecionar um cabo de alimentação apropriado para a tensão da tomada elétrica à qual está conectando o projetor, e ajustar a chave VOLTAGE SELECT corretamente. Se a seleção ou configuração estiver errada, ela poderá causar fogo ou danificar o projetor.

Tensão de alimentação a ser usada	Posição da chave VOLTAGE SELECT
Tomada 100 V-130 V CA	“100 130 V-” 200 240V~  100 130V~
Tomada 200 V-240 V CA (monofásica)	“200 240 V-” 200 240V~  100 130V~

3 Ligue a “chave de alimentação principal” na lateral do projetor.

Uma campainha tocará no projetor. O indicador do botão POWER piscará em verde e o indicador STATUS acenderá em laranja (estado de espera). Por padrão, KEY LOCK será automaticamente ativado se o painel de controle ficar inativo no estado de espera por 30 segundos. Os botões no painel de controle não funcionarão enquanto KEY LOCK estiver ativado. (Consulte a página 33)

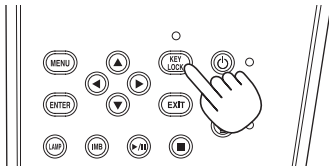


Chave VOLTAGE SELECT

Chave principal de alimentação

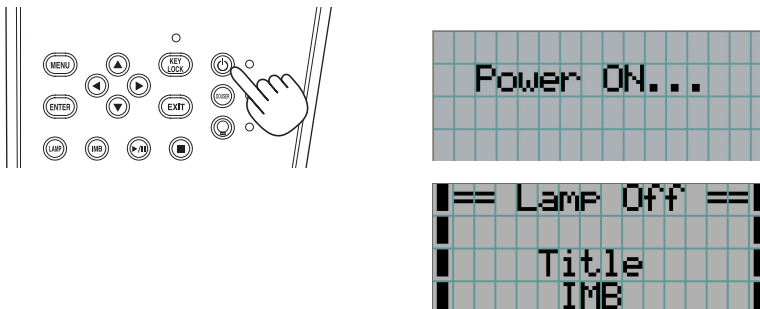
4 Se o botão KEY LOCK estiver ativado, pressione-o por um segundo ou mais.

KEY LOCK fica desativado. O indicador do botão KEY LOCK desliga e os botões no painel de controle tornam-se operáveis. (Consulte a página 33)



5 Pressione o botão POWER no painel de controle do projetor por três segundos ou mais.

O projetor está ligado.



Quando a inicialização do projetor é concluída, o status do botão POWER, botão DOUSER, botão LAMP ON/OFF e botão predefinido (botão <1> a <8>) muda como a seguir.

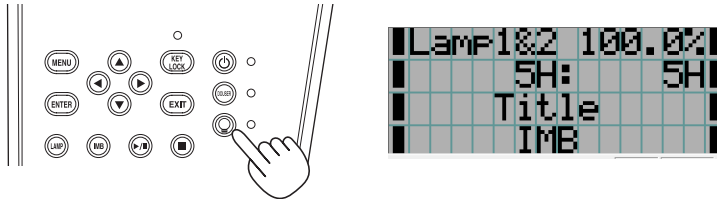
3. Projeção de imagens (Operação básica)

Botão POWER	Acende verde
Botão DOUSER	Definições iniciais: Desligado (douser desligado)
Botão LAMP ON/OFF	Definições iniciais: Piscando verde (lâmpada apagada)
Botão <1> a <8>	O último botão predefinido selecionado está aceso em verde

6 Pressione o botão LAMP ON/OFF no painel de controle por três segundos ou mais.

A lâmpada liga e a tela produz luz cerca de 15 segundos depois. O indicador do botão LAMP ON/OFF pisca em ciclos de 2 (e muda para luz verde contínua 90 segundos depois).

O douser fica fechado até que a luz brilhe na tela (o indicador do botão DOUSER acende em verde). Quando o douser abre, o indicador do botão DOUSER desliga.



NOTA

- Enquanto o projetor está ligado, certifique-se de ter removido a capa da lente. Caso contrário, a capa pode ficar deformada devido ao acúmulo de calor.
- Nos casos a seguir, não será possível ligar o projetor mesmo se pressionar o botão POWER.
 - Quando a temperatura interna estiver demasiadamente alta. A função de proteção impedirá a ligação da alimentação. Aguarde algum tempo (até que o interior do projetor esfrie) e ligue a alimentação.
 - Quando o indicador STATUS estiver piscando em vermelho sem que a lâmpada acenda após ligar a alimentação. O projetor pode estar com problemas. Verifique o display do erro na tela LCD e contate o revendedor/distribuidor para obter instruções.
- Observe que, às vezes, a imagem pode tremer até que a lâmpada estabilize (5 a 10 minutos) após a alimentação. Isto deve-se às características da lâmpada e não a um problema do projetor.

3-3. Seleção do título do sinal de entrada

Este projetor permite selecionar um título pré-registrado (sinal de entrada) usando os botões predefinidos no painel de controle (até 16 títulos). Solicite ao revendedor/distribuidor detalhes sobre o registro e a alteração de títulos. Esta seção explica as etapas para a seleção de títulos registrados.

1 Ligue a alimentação aos dispositivos de imagem conectados ao projetor.

2 Pressione o botão MENU.

3 Pressione o botão LEFT/RIGHT para exibir “Title Select” na tela LCD.

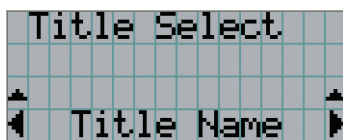
A cada vez que pressionar os botões LEFT/RIGHT, o display apresentará o ciclo “Title Select” ↔ “Configuration” ↔ “(Title Setup)” ↔ “Information.”



4 Pressione o botão DOWN.

O título do sinal de entrada é exibido.

- Se fizer a seleção errada, pressione o botão UP. O display retornará ao menu anterior.

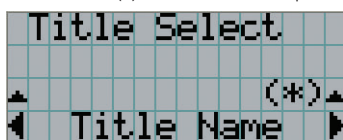


5 Pressione o botão LEFT/RIGHT para exibir “Title of Signal to be Projected” na tela LCD.

6 Pressione o botão ENTER.

O título do sinal a ser projetado é selecionado.

- A marca (*) no LCD indica que este é o item selecionado no momento.

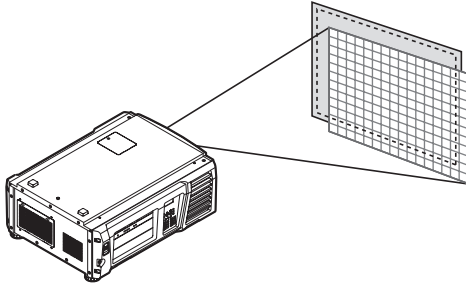


3-4. Ajuste da posição e do tamanho da tela projetada

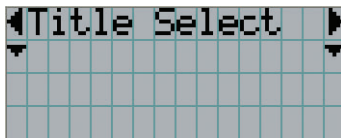
3-4-1. Exibição do padrão de teste

- 1 Pressione o botão MENU ou selecione um padrão de teste dos botões predefinidos (botões <1> a <8>).

Se você registrar os padrões de teste nos botões predefinidos (botões <1> a <8>), selecione o padrão de teste de acordo com "3-3. Seleção do título do sinal de entrada (Consulte a página 27)".

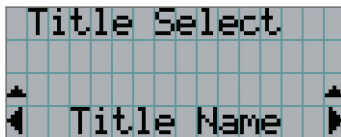


- 2 Pressione o botão LEFT/RIGHT para exibir "Title Select" na tela LCD.



- 3 Pressione o botão DOWN.

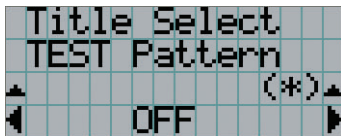
O título do sinal de entrada é exibido.



- 4 Pressione o botão LEFT/RIGHT para exibir "TEST Pattern" na tela LCD.

- 5 Pressione o botão DOWN.

A tela LCD entra no modo em que é possível selecionar um padrão de teste.



- 6 Pressione o botão LEFT/RIGHT.

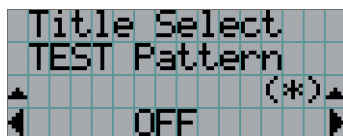
O nome do padrão de teste será trocado na tela LCD.

- 7** Exiba no LCD o nome do padrão de teste a ser projetado e pressione o botão ENTER.

O padrão de teste é exibido.



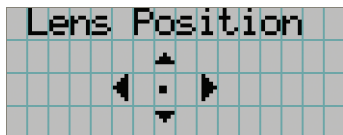
Para cancelar a exibição do padrão de teste, selecione o título do sinal a projetar ou selecione o padrão de teste "OFF".



3-4-2. Ajuste a posição da tela projetada (deslocamento da lente)

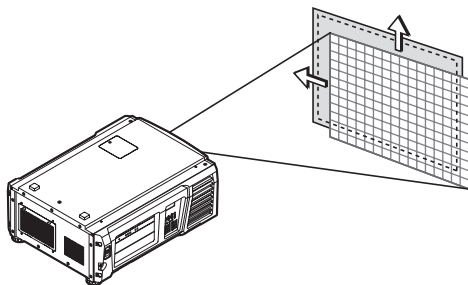
- 1** Pressione o botão MENU.
- 2** Pressione o botão LEFT/RIGHT para exibir "Configuration" na tela LCD.
- 3** Pressione o botão DOWN.
- 4** Pressione o botão LEFT/RIGHT para exibir "Lens Control" na tela LCD.
- 5** Pressione o botão DOWN.

A tela ("Lens Position") para ajustar a posição da tela projetada é exibida.



- 6** Pressione o botão UP/DOWN/LEFT/RIGHT.

A posição da tela projetada move-se na direção selecionada.



- 7** Pressione o botão EXIT quando concluir o ajuste.

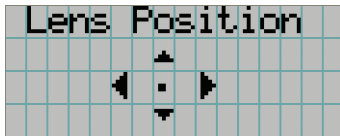
O display retornará ao menu um nível acima (onde "Lens Control" é exibido).

3. Projeção de imagens (Operação básica)

3-4-3. Ajuste do tamanho (zoom) e foco da tela projetada

- 1** Pressione o botão MENU.
- 2** Pressione o botão LEFT/RIGHT para exibir “Configuration” na tela LCD.
- 3** Pressione o botão DOWN.
- 4** Pressione o botão LEFT/RIGHT para exibir “Lens Control” na tela LCD.
- 5** Pressione o botão DOWN.

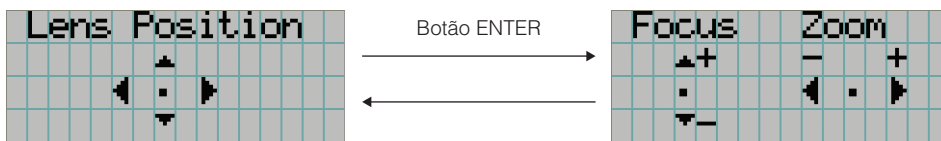
A tela (“Lens Position”) para ajustar a posição da tela projetada é exibida.



- 6** Pressione o botão ENTER.

A tela para ajustar o tamanho e o foco da tela projetada é exibida.

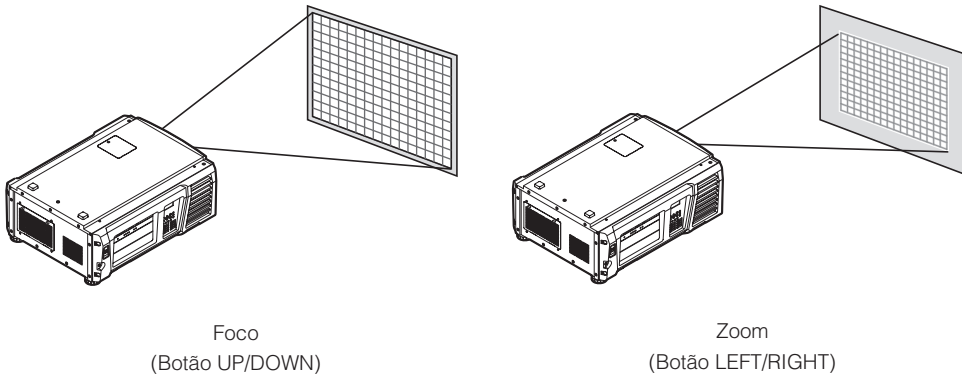
Pressione o botão ENTER para alternar o display entre os ajustes “Lens Position” e “Focus Zoom”.



- 7** Ajuste o tamanho e o foco da tela projetada.

Pressione o botão UP/DOWN para ajustar o foco.

Pressione o botão LEFT/RIGHT para ajustar o tamanho.



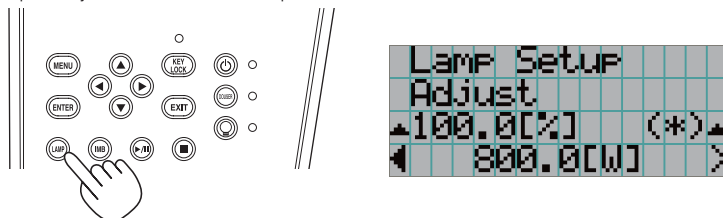
- 8** Pressione o botão EXIT quando concluir o ajuste.

O display retornará ao menu um nível acima (onde “Lens Control” é exibido).

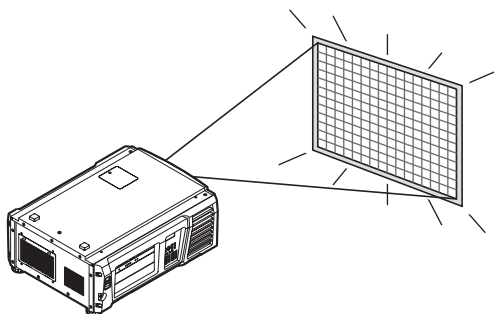
3-4-4. Ajuste do brilho da tela projetada (Saída da lâmpada)

1 Pressione o botão LAMP.

A tela para ajustar a saída da lâmpada é exibida.



DICAS Pressione o botão ENTER para alternar o display entre “Lamp Setup (Adjust)” e “Lamp Setup (Lamp Mode)”. Observe que enquanto o indicador do botão LAMP ON/OFF estiver piscando em verde (página 66), não será possível usar a tela de definições de modo da lâmpada, porque a lâmpada não pode ser desligada e o modo da lâmpada não pode ser definido.

2 Pressione o botão DOWN.**3** Pressione o botão LEFT/RIGHT para ajustar a saída da lâmpada.

O valor de ajuste especificado é aplicado.

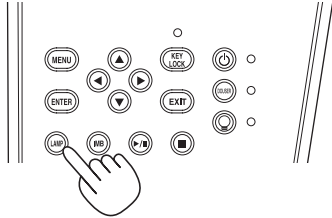
3. Projeção de imagens (Operação básica)

3-4-5. Ajuste o brilho da tela projetada (modo da lâmpada)

NOTA Enquanto o indicador do botão LAMP ON/OFF estiver piscando em verde (página 66), não será possível usar a tela de definições de modo da lâmpada, porque o modo da lâmpada não pode ser definido. Aguarde até que o indicador do botão LAMP ON/OFF mude de piscante para aceso contínuo.

1 Pressione o botão LAMP.

A tela para ajustar a saída da lâmpada é exibida.

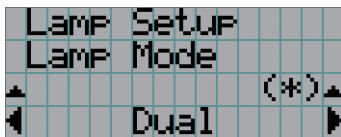


2 Pressione o botão LAMP enquanto a tela de ajuste de saída da lâmpada é exibido.

A tela para selecionar o modo da lâmpada é exibida.

DICAS Pressione o botão ENTER para alternar o display entre "Lamp Setup (Adjust)" e "Lamp Setup (Lamp Mode)".

3 Pressione o botão LEFT/RIGHT para selecionar a lâmpada a ser usada.



Dual	Usa a lâmpada 1 e a lâmpada 2 ao mesmo tempo.
Lamp 1	Usa apenas a lâmpada 1 (lâmpada 2 não é usada).
Lamp 2	Usa apenas a lâmpada 2 (lâmpada 1 não é usada).

4 Pressione o botão ENTER.

- Se a lâmpada estiver ligada, as definições alteradas serão aplicadas imediatamente.
- Se a lâmpada estiver desligada, as definições serão aplicadas na próxima vez em que ela for ligada.

NOTA Quando o modo da lâmpada é alterado, o indicador do botão LAMP ON/OFF pisca em verde (Consulte a página 66). Não é possível alterar o modo da lâmpada enquanto o indicador do botão LAMP ON/OFF está piscando. Aguarde até que o indicador do botão LAMP ON/OFF mude de piscante para aceso contínuo.

3-5. Prevenção de operações incorretas

Os botões no painel de controle podem ser bloqueados (KEY LOCK) para evitar operações erradas. Os botões no painel de controle não funcionarão enquanto KEY LOCK estiver ativado. KEY LOCK precisa estar desativado para operar esses botões.

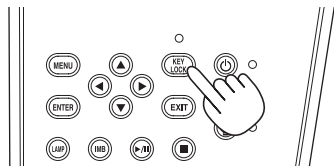
NOTA

- KEY LOCK será automaticamente ativado nos seguintes casos:
 - Quando o projetor tiver entrado no estado de espera ligando-se a chave de alimentação principal do projetor durante o fornecimento de alimentação CA.
 - Quando o projetor tiver entrado no estado de espera após desligar a alimentação usando o botão POWER.
- O momento em que KEY LOCK é ativado enquanto o projetor está no estado de espera depende da definição de "Auto Key Lock" no menu de ajuste.
 - Quando Auto Key Lock for ativado, KEY LOCK será automaticamente ativado se o painel de controle ficar inativo (sem operação) no estado de espera por 30 segundos. KEY LOCK será automaticamente ativado de novo após KEY LOCK ser desativado se o painel de controle ficar inativo (sem operação) por 30 segundos.
 - Quando Auto Key Lock está desativado, KEY LOCK é automaticamente ativado quando o projetor entra no estado de espera; contudo, ele ficará desativado após KEY LOCK ser desligado.

3-5-1. Definição de KEY LOCK

- **Pressione o botão KEY LOCK no painel de controle por um segundo ou mais.**

KEY LOCK fica ativado. O indicador do botão KEY LOCK acende em laranja. Quando você pressionar um botão no painel de controle do projetor enquanto KEY LOCK estiver ativado, "Painel está bloqueado. (KEY LOCK)" será exibido e o botão não funcionará. (Consulte a página 38)



3-5-2. Como desligar KEY LOCK

- **Pressione o botão KEY LOCK por mais de um segundo enquanto KEY LOCK estiver ativado.**
KEY LOCK fica desativado. O indicador do botão KEY LOCK desliga.

3-6. Como ligar/desligar a lâmpada com o projetor ligado

NOTA Os indicadores no painel de controle piscam quando as operações a seguir são executadas. (Consulte a página 65)

- Quando ligar a lâmpada ou alterar o modo da lâmpada
Os indicadores do botão POWER e do botão LAMP ON/OFF piscam em verde. O projetor não poderá ser desligado enquanto o indicador do botão POWER estiver piscando (em ciclos de 2). A lâmpada não poderá ser desligada enquanto o indicador do botão LAMP ON/OFF estiver piscando.
- Quando desligar a lâmpada
O indicador do botão LAMP ON/OFF piscará em verde. A lâmpada não poderá ser desligada enquanto o indicador do botão LAMP ON/OFF estiver piscando.

Se você operar o botão POWER ou o botão LAMP ON/OFF enquanto os indicadores estiverem piscando, a tela LCD exibirá a tela de aviso abaixo. O botão POWER ou o botão LAMP ON/OFF ficará operável quando o tempo restante atingir 0.

```
*Lamp&Power not*
available now!
left 50 sec
* < OK > *
```

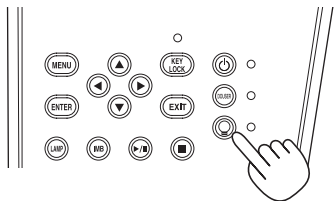
Quando ligar a lâmpada ou alterar o modo da lâmpada

```
*Lamp not
available now!
left 83 sec
* < OK > *
```

Quando desligar a lâmpada

3-6-1. Como desligar a lâmpada

- Pressione o botão LAMP ON/OFF no painel de controle por três segundos ou mais.



3-6-2. Como ligar a lâmpada

- Pressione o botão LAMP ON/OFF no painel de controle por três segundos ou mais.

DICAS A tela LCD exibirá "Lamp Lit Change" se qualquer dos eventos a seguir ocorrer quando o modo da lâmpada estiver definido como "Dual".

- Uma das lâmpadas falhou ao acender quando as lâmpadas foram acesas
- Uma das lâmpadas apagou enquanto as lâmpadas estavam acesas

Para acender novamente uma lâmpada que falhou ao acender ou apagou, pressione os botões LAMP ON/OFF MENU por três segundos ou mais. Mas a lâmpada não poderá ser ligada novamente enquanto o indicador do botão LAMP ON/OFF estiver piscando.

3-7. Como desligar o projetor

NOTA Os indicadores no painel de controle piscam quando as operações a seguir são executadas. (Consulte a página 65)

- Quando ligar a lâmpada ou alterar o modo da lâmpada

Os indicadores do botão POWER e do botão LAMP ON/OFF piscam em verde. O projetor não poderá ser desligado enquanto o indicador do botão POWER estiver piscando (em ciclos de 2). A lâmpada não poderá ser desligada enquanto o indicador do botão LAMP ON/OFF estiver piscando.

Se você operar o botão POWER ou o botão LAMP ON/OFF enquanto os indicadores estiverem piscando, a tela LCD exibirá a tela de aviso abaixo. O botão POWER ou o botão LAMP ON/OFF ficará operável quando o tempo restante atingir 0.

```
*Lamp&Power not*
available now!
left 50 sec
* <   OK   > *
```

Quando você liga a lâmpada ou altera o modo da lâmpada

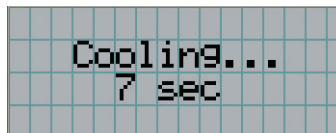
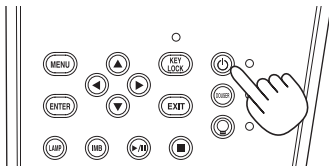
- 1 Pressione o botão POWER no painel de controle do projetor por três segundos ou mais.

A lâmpada é desligada, o indicador do botão POWER pisca em verde e o indicador de STATUS pisca em laranja (estado de resfriamento).

O ventilador continuará a girar durante o resfriamento e o tempo restante para o resfriamento aparecerá na tela LCD.

O tempo de resfriamento é de 90 segundo.

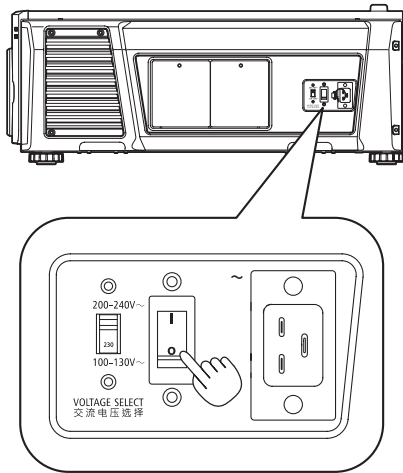
Quando o resfriamento é concluído, o indicador do botão POWER desliga e o indicador de status acende em laranja (estado de espera). Por padrão, KEY LOCK será automaticamente ativado se o painel de controle ficar inativo no estado de espera por 30 segundos. Os botões no painel de controle não funcionarão enquanto KEY LOCK estiver ativado. (Consulte a página 33)



3. Projeção de imagens (Operação básica)

- 2** Aguarde até o projetor entrar no estado de espera antes de desligar a chave de alimentação principal do projetor.

O indicador do botão POWER é desligado, assim como a alimentação principal.



- 3** Desligue a alimentação CA do projetor.

NOTA Nos casos a seguir, não desligue a chave de alimentação principal nem desconecte a alimentação CA. Isto pode danificar o projetor.

- Durante a projeção de imagens
- Enquanto o ventilador estiver funcionando depois de a alimentação ter sido desligada (o tempo de resfriamento é de 90 segundos)

4.

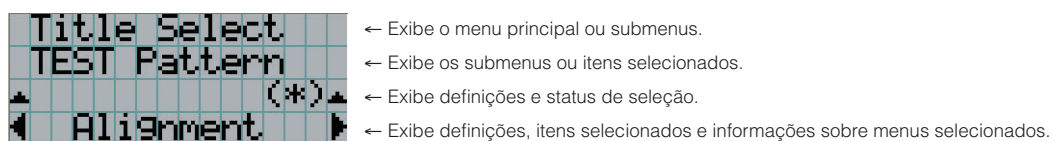
Utilização de menus

4-1. Operação básica com menus de ajuste

Para ajustar o projetor, exiba o menu na tela LCD do painel de controle do projetor.

4-1-1. Exibição da tela

A tela de exibição do menu é composta por um campo de exibição de menu (as duas linhas superiores) e por um campo de exibição de item de definição (as duas linhas inferiores).



Os significados dos símbolos na tela de exibição do menu são descritos abaixo.

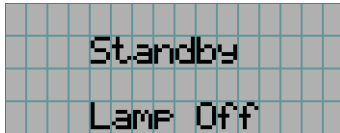
	Indica que existe um menu de um nível superior. Pressione o botão UP para retornar ao menu um nível acima.
	Indica que existe um item ou menu selecionado no mesmo nível. Pressione o botão LEFT/RIGHT para exibir outros itens ou menus selecionados.
	Indica que existe um menu de um nível inferior. Pressione o botão DOWN para exibir o menu um nível abaixo.
	Indica que existem itens de definição de um nível superior ou inferior. Pressione o botão UP para retornar ao menu um nível acima. Pressione o botão DOWN para exibir o item de definição um nível abaixo.

Normalmente, quando não estiver exibindo menus, a tela a seguir é exibida.

4. Utilização de menus

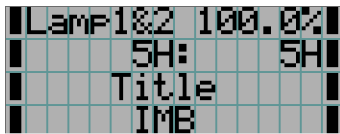
Quando em espera

Quando o projetor estiver no estado de espera (a chave de alimentação principal ligada), o seguinte será exibido.



Quando a alimentação estiver ligada

Quando a alimentação estiver ligada, o seguinte será exibido.



← Exibe o modo da lâmpada e saída da lâmpada (%).

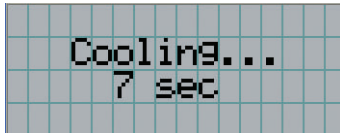
← Exibe o tempo de utilização da lâmpada. (Esquerda: Luz 1, Direita: Luz 2)

← Exibe o título selecionado.

← Exibe a porta de entrada de vídeo selecionada.

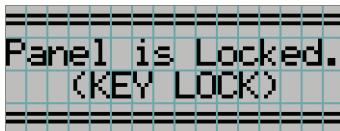
Quando a alimentação estiver desligada

Quando você pressionar o botão POWER no painel de controle do projetor por 3 segundos ou mais, o projetor começará a resfriar. Quando o resfriamento for concluído, o projetor entrará no modo de espera. O tempo restante para o resfriamento é exibido como mostrado abaixo durante o resfriamento.



Quando um botão é pressionado enquanto a função de bloqueio de tecla está ativada

Se um botão no painel de controle for pressionado enquanto a função de bloqueio de tecla está ativada, o seguinte será exibido e o botão não funcionará.



4-1-2. Operação de menus

Preparação: Ligue o projetor. (Consulte a página 24)

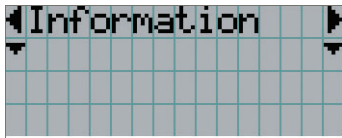
- 1 Pressione o botão MENU no painel de controle do projetor.

O menu é exibido na tela LCD.



- 2 Pressione os botões LEFT/RIGHT para exibir "Information."

A cada vez que pressionar os botões LEFT/RIGHT, o display apresentará o ciclo "Title Select" ↔ "Configuration" ↔ "(Title Setup)" ↔ "Information."

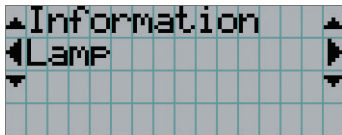


- 3 Pressione o botão DOWN.

O submenu "Lamp" de "Information" é exibido.

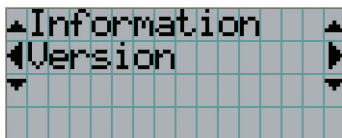
O item de menu pode ser selecionado pressionando o botão ENTER em vez do botão DOWN.

Para retornar ao estado anterior, pressione o botão UP ou o botão EXIT.



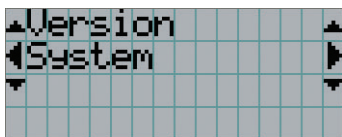
- 4 Pressione o botão LEFT/RIGHT para selecionar o submenu "Version."

A cada vez que pressionar o botão LEFT/RIGHT, o display apresentará o ciclo "Lamp" ↔ "Lens Type" ↔ "Preset Button" ↔ "Usage" ↔ "Error Code" ↔ "Version" ↔ "IP Address" ↔ "Setup Date" ↔ "Option Status."



- 5 Pressione o botão DOWN.

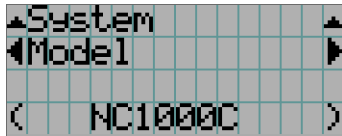
O submenu "System" outro nível inferior a "Version" é exibido.



4. Utilização de menus

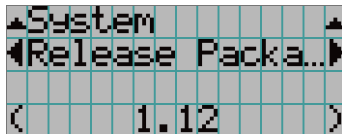
6 Pressione o botão DOWN.

O submenu "BIOS" outro nível inferior a "Model" é exibido.



7 Pressione o botão LEFT/RIGHT para selecionar o submenu "Release Package:"

A cada vez que pressionar o botão LEFT/RIGHT, o display apresentará o ciclo "Model" ↔ "Serial No." ↔ "Release Package" ↔ "Kernel" ↔ "U-Boot" ↔ "System Files" ↔ "Cinema Firmware" ↔ "Cinema Data" ↔ "ICP Firmware" ↔ "ICP ConfigFile" ↔ "FMT FPGA" ↔ "Slave BIOS" ↔ "Slave Firmware" ↔ "Opt MCU" ↔ "Secure Processor" ↔ "Lens" ↔ "Ballast," e as informações de cada versão serão exibidas.



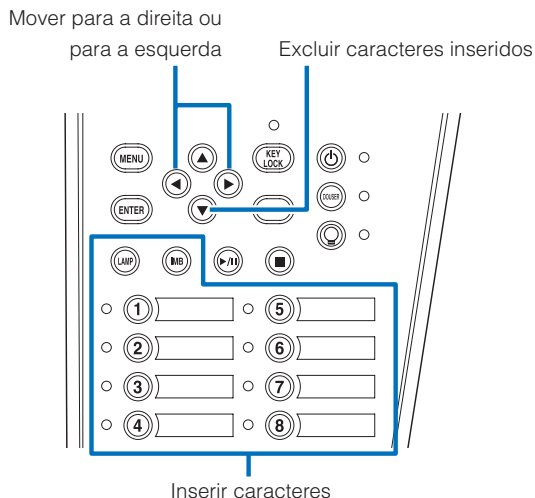
8 Pressione o botão UP várias vezes.

A cada vez que pressionar o botão UP, o display retornará ao menu um nível acima.

4-1-3. Como inserir caracteres alfanuméricos

Caracteres alfanuméricos são inseridos para itens, como o arquivo de log do período especificado é gravado na memória USB. (Consulte a página 70)

Os caracteres podem ser inseridos pressionando botões numéricos no painel de controle do projetor.



Os caracteres podem ser inseridos pressionando cada botão conforme mostrado na tabela a seguir.

- Para excluir um caractere durante a entrada, pressione o botão DOWN.

[Exemplo de entrada]

Para inserir "XGA" por exemplo, use o seguinte procedimento:

- (1) Pressione o botão "8" três vezes.
V → W → X
- (2) Pressione o botão RIGHT.
- (3) Pressione o botão "3".
XG
- (4) Pressione o botão RIGHT.
- (5) Pressione o botão "1".
XGA

Botão	Caractere inserido
1	A → B → C → 1 → a → b → c → ! → ↑
2	D → E → F → 2 → d → e → f → " → ↑
3	G → H → I → 3 → g → h → i → # → ↑
4	J → K → L → 4 → j → k → l → \$ → ↑
5	M → N → O → 5 → m → n → o → % → ↑
6	P → Q → R → 6 → p → q → r → & → ↑
7	S → T → U → 7 → s → t → u → ' → ↑
8	V → W → X → 8 → v → w → x → (→ ↑
LAMP	Y → Z → / → 9 → y → z → ? →) → ↑
IMB	* → , → . → 0 → ; → : → + → - → ↑

4-2. Tabela de menus de ajuste

Menus entre parêntesis são menus para o nosso pessoal de serviço. Em geral, esses menus não podem ser usados.

Menu principal	Submenu		Descrição	Página de referência	
Title Select	"Title Memory Name"		Seleciona o título do sinal a ser projetado.	43	
	TEST Pattern		Seleciona o padrão de teste a ser projetado.	43	
Configuration	Lamp Setup	Adjust	Ajusta o brilho da lâmpada.	44	
		Lamp Mode	Seleciona a lâmpada a usar.	44	
	Lens Control	Lens Position	Ajusta a posição da tela projetada.	45	
		Focus Zoom	Ajusta o tamanho e o foco da tela projetada.	45	
	Reset	(FactoryDefault)	Retorna as definições aos valores padrão. Seleciona entre botões e títulos predefinidos apenas, definições de LAN apenas e todas as definições.	-	
		Lamp Usage	Inicializa o tempo de utilização da lâmpada.	46	
		Filter Usage	Inicializa o tempo de utilização do filtro de ar.	46	
		Filter Cleaning	Inicia o tempo de utilização do filtro de ar (para confirmar quando a limpeza do filtro deve ser realizada).	46	
		(Fan Usage)	Inicializa o tempo de utilização do ventilador.	-	
		(Douser Count)	Reinicia o número de vezes que o douser foi usado.	-	
		(Setup)	Douser Setup	Define o estado aberto/fechado do douser.	-
		Panel Key Lock	Bloqueia os botões no painel de controle do projetor para que não possam ser operados.	-	
		Auto Key Lock	Ativa ou desativa Bloqueio Automático de Tecla.	-	
		3D Connector	Define o terminal de entrada do sinal de um sistema de imagem 3D (terminal 3D ou terminal GPI/O). Define a porta de entrada de vídeo para sistemas de vídeo 3D.	-	
		Unlit Mode	Define a operação do projetor quando a lâmpada não liga.	-	
		Off Timer	Define o tempo até que a alimentação do projetor seja automaticamente desligada.	-	
		Message	Define o tempo de exibição da mensagem indicando o ciclo de substituição da luz, o ciclo de substituição do filtro de ar e o ciclo de limpeza do filtro de ar.	-	
		Silent Mode	Seleciona se usar o indicador de status, campainha, indicadores no painel de controle e luz de fundo.	-	
		(Installation)	Option Slot	Configura o dispositivo instalado no slot (apenas quando o projetor está no modo de espera).	-
			Orientation	Define o método de projeção e modo de operação do ventilador de resfriamento.	-
			Lens Type	Define o tipo de lente (se suporta ou não suporta a função de memória da lente) acoplada ao projetor.	-
			Lens Center	Move a posição de deslocamento da lente para o centro.	-
			Baudrate	Define a velocidade de transmissão de dados (bps) do conector de controle do PC (RS-232).	-
			Date/Time	Define a data e hora no projetor.	-
			Fan Speed Mode	Define o modo de operação do ventilador de resfriamento.	-
			Fan Noise Reduc.	Configura o modo silencioso do ventilador de refrigeração.	-
		(Memory)	Lamp	O conteúdo da memorização da luz selecionada (valor de energia de saída da luz) pode ser sobrescrito com as configurações atuais.	-
			Lens	O conteúdo da memória de lente selecionada pode ser sobrescrito pelas configurações atuais.	-
	(Title Setup)	Preset Button	Preset Button 1–16	Define o título a ser atribuído aos botões predefinidos (botões <1> a <8>).	47
	Information	Lamp	Output	Exibe a definição de saída da lâmpada.	47
			Voltage	Exibe o valor da tensão da lâmpada.	47
			Serial	Exibe o número de série da luz.	47
		Lens Type		Exibe a configuração de tipo de lente.	47
Preset Button		Preset Button 1–16	Exibe os títulos atribuídos aos botões predefinidos (botões <1> a <8>).	48	
Usage		Exibe informações relacionadas ao uso do projetor.	48		
Error Code		Exibe o erro acontecendo no momento.	48		
Version		System	Exibe o nome do modelo e várias informações de versão do projetor.	49	
		IMB	Exibe o nome do vendedor e as informações de versão do bloco de mídia (IMB).	49	
IP Address		System	Exibe o endereço IP do projetor.	49	
Setup Date		Exibe a data em que o projetor foi configurado (data inicial do período de garantia).	50		
Option Status		Exibe o status do link do dispositivo montado no slot e do projetor.	50		

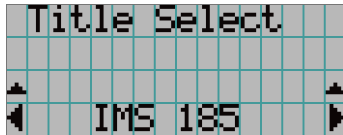
4-3. Seleção de título

4-3-1. Title select (Title Memory)

Seleciona o título do sinal a ser projetado.

É possível registrar até 100 títulos. Também é possível atribuir títulos registrados aos botões predefinidos (botões <1> a <8>) no painel de controle do projetor e chamá-los diretamente usando esses botões.

Solicite ao revendedor/distribuidor detalhes sobre o registro e a alteração de títulos.



← Exibe o item selecionado atualmente com um asterisco (*).

← Seleciona o título a ser projetado.

4-3-2. Test Pattern

Seleciona o padrão de teste a ser projetado.



← Exibe o item selecionado atualmente com um asterisco (*).

← Seleciona o padrão de teste a ser projetado.

OFF, Alignment, Cross Hatch, Convergence, Red, Green, Blue, White, Black, White 50% [IRE], H-Ramp, Logo

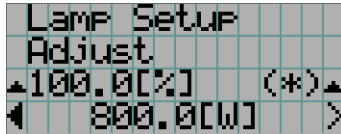
4-4. Configuração

Solicite ao revendedor/distribuidor para executar as configurações.

4-4-1. Lamp Setup

Adjust

Ajusta a saída da lâmpada (brilho).

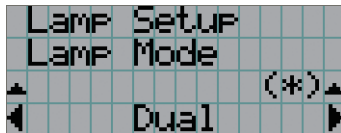


← Exibe o valor de potência de saída (%) atual quando a saída nominal da lâmpada é de 100%.

← Exibe o valor da potência atual (W).

Lamp Mode

Seleciona a lâmpada a usar. Quando "Dual" é selecionado, a lâmpada 1 e a lâmpada 2 ligam e desligam ao mesmo tempo. Quando "Lamp 1" ou "Lamp 2" é selecionado, a outra lâmpada não é usada.



← Exibe o item selecionado atualmente com um asterisco (*).

← Exibe a definição.

Dual	Usa a lâmpada 1 e a lâmpada 2 ao mesmo tempo.
Lamp 1	Usa apenas a lâmpada 1 (lâmpada 2 não é usada).
Lamp 2	Usa apenas a lâmpada 2 (lâmpada 1 não é usada).

DICAS

- Se o modo da lâmpada for alterado quando a lâmpada estiver ligada, as definições alteradas serão aplicadas imediatamente.
- Se o modo da lâmpada for alterado quando a lâmpada estiver desligada, as definições alteradas serão aplicadas na próxima vez que a lâmpada for ligada.

NOTA

Quando o modo da lâmpada é alterado, o indicador do botão LAMP ON/OFF pisca em verde (Consulte a página 66). Não é possível alterar o modo da lâmpada enquanto o indicador do botão LAMP ON/OFF está piscando. Aguarde até que o indicador do botão LAMP ON/OFF mude de piscante para aceso contínuo.

4-4-2. Lens Control

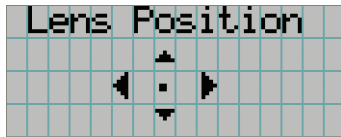
Ajuste a posição, o tamanho e o foco da tela projetada.

Pressione o botão ENTER para alternar o display entre os ajustes "Lens Position" e "Focus Zoom". Pressione o botão EXIT para retornar ao menu um nível acima.

Lens Position

Ajusta a posição da tela projetada.

A tela projetada se move na direção selecionada quando o botão UP/DOWN/LEFT/RIGHT é pressionado.

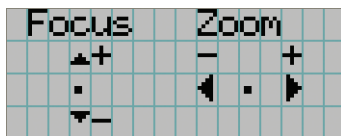


Focus Zoom

Ajusta o tamanho (Zoom) e o foco (Focus) da tela projetada.

Pressione o botão UP/DOWN para ajustar o foco.

Pressione o botão LEFT/RIGHT para ajustar o tamanho da tela projetada.



4. Utilização de menus

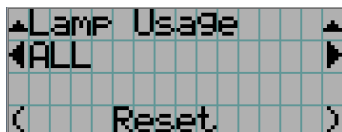
4-4-3. Reset

É usado para reiniciar os tempos de uso do filtro de ar e da lâmpada.

Lamp Usage

Reinicia o tempo de utilização da lâmpada. Quando as lâmpadas 1 e 2 forem substituídas ao mesmo tempo, reinicie os tempos de utilização das duas lâmpadas (1 e 2).

- [1] Pressione o botão LEFT/RIGHT para selecionar a lâmpada da qual reiniciar o tempo de utilização, e pressione o botão ENTER.
- [2] Pressione a tecla ENTER na tela "Lamp1", "Lamp2" ou "ALL" e a tela de confirmação aparecerá.
- [3] Selecione "Yes" e pressione a tecla ENTER na tela de confirmação para exibir a tela de entrada do número de série para a luz selecionada.
- [4] Após inserir o número de série da luz, pressione ENTER para reiniciar o tempo de uso da luz. (Se selecionou "ALL", insira o número de série da luz 1 e luz 2.)



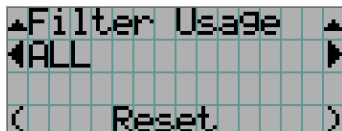
← Seleciona a lâmpada para reiniciar o tempo de utilização.

← Pressione o botão ENTER para exibir a tela de confirmação.

Filter Usage

Reinicia o tempo de utilização do filtro de ar.

- [1] Pressione a tecla LEFT/RIGHT para selecionar o filtro cujo tempo de utilização deseja reiniciar e, então, pressione a tecla ENTER.
- [2] Pressione a tecla ENTER na tela "Filter1", "Filter2" ou "ALL" e a tela de confirmação aparecerá.
- [3] Selecione "Yes" na tela de confirmação e pressione a tecla ENTER para reiniciar o tempo de utilização do filtro.



← Seleciona o filtro em que deseja reiniciar o tempo de utilização.

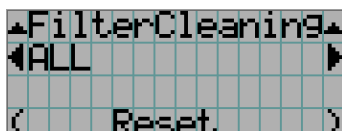
← Pressione a tecla ENTER para exibir a tela de confirmação.

Filter1	Filtro de ar (traseiro)
Filter2	Filtro de ar (lateral)

Filter Cleaning

Reinicia o tempo de utilização do filtro de ar (para confirmar o tempo de limpeza do filtro).

- [1] Pressione a tecla LEFT/RIGHT para selecionar o filtro cujo tempo de utilização deseja reiniciar e, então, pressione a tecla ENTER.
- [2] Pressione a tecla ENTER na tela "Filter1", "Filter2" ou "ALL" e a tela de confirmação aparecerá.
- [3] Selecione "Yes" na tela de confirmação e pressione a tecla ENTER para reiniciar o tempo de utilização do filtro.



← Seleciona o filtro em que deseja reiniciar o tempo de utilização.

← Pressione a tecla ENTER para exibir a tela de confirmação.

Filter1	Filtro de ar (traseiro)
Filter2	Filtro de ar (lateral)

4-5. Configuração de título

Define o título a ser atribuído aos botões predefinidos (botões <1> a <8>) (até 16 títulos). Solicite ao revendedor/distribuidor para executar as configurações.

4-6. Informações

Exibe as horas de uso da lâmpada, as informações da versão e os códigos de erro.

4-6-1. Lamp

Exibe informações relacionadas à lâmpada.

Output

Exibe o modo da lâmpada e o valor da potência de saída da lâmpada (W).



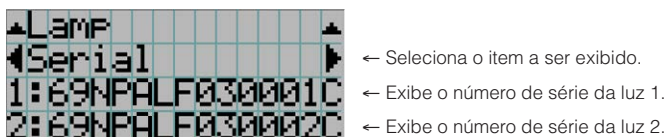
Voltage

Exibe o valor da tensão (V) da lâmpada usada no momento.



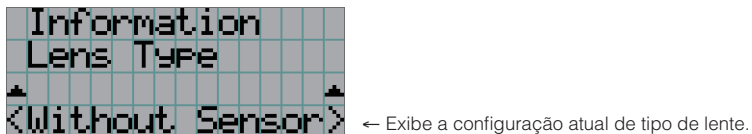
Serial

Exibe o número de série da luz utilizada no momento.



4-6-2. Lens Type

Exibe a configuração de tipo de lente atual. A configuração de tipo de lente é ajustada em "Lens Type" no menu "Configuração" - "Installation" (página 44).

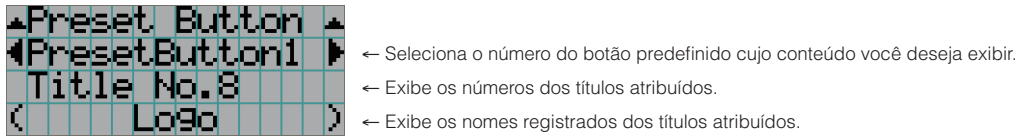


Without Sensor	Usando uma unidade que não oferece suporte à função de memória da lente.
With Sensor	Usando uma unidade de lente que oferece suporte à função de memória da lente.

4. Utilização de menus

4-6-3. Preset Button

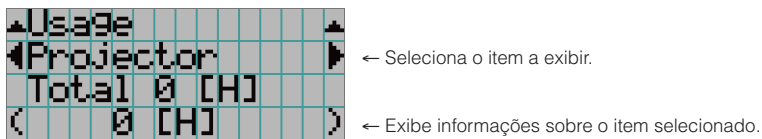
Define o título a ser atribuído aos botões predefinidos (botões <1> a <8>) no painel de controle do projetor.



DICAS Para selecionar um título alocado a um de "Preset Button9" a "Preset Button16", pressione o botão predefinido enquanto mantém pressionado o botão UP. Por exemplo, para selecionar o título alocado a "Preset Button9", pressione o botão <1> enquanto mantém pressionado o botão UP.

4-6-4. Usage

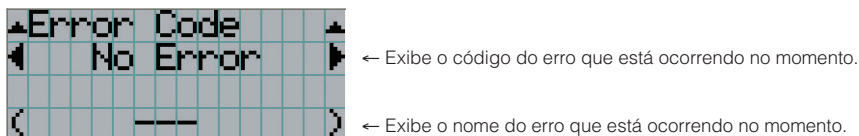
Exibe informações relativas à utilização do projetor, como o tempo de uso do projetor, lâmpadas, filtros de ar e ventilador, e informações sobre o ciclo de substituição da lâmpada.



Projector	Exibe o tempo de utilização do projetor. A linha superior exibe o tempo de utilização, incluindo o modo de descanso, enquanto a linha inferior exibe o tempo de utilização sem incluir o modo de descanso.
Lamp	Exibe o tempo de utilização da lâmpada.
Lamp Remaining	Exibe o tempo de utilização restante (aproximado) estimado do tempo de utilização atual com o estado não usado como 100% e o estado atingindo o tempo de substituição da lâmpada como 0%.
Lamp Strike	Exibe o número de vezes que a lâmpada foi ligada.
Filter	Exibe o tempo de utilização do filtro de ar.
Fan	Exibe o tempo de utilização do ventilador.
Douser Count	Exibe o número de vezes que o douser foi usado.

4-6-5. Error Code

Exibe o código de erro quando um erro ocorre.



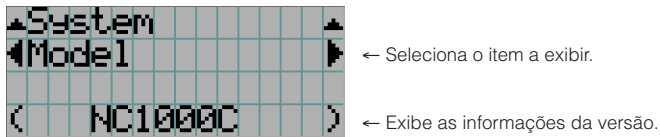
Quando vários erros ocorrem, é possível exibi-los pressionando os botões LEFT/RIGHT.

4-6-6. Version

Exibe informações da versão do projetor, placas opcionais e IMB.

System

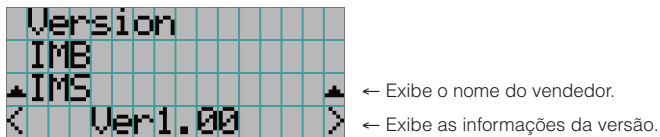
Exibe as informações da versão do projetor.



- Model
- Release Package
- U-Boot
- Cinema Firmware
- ICP Firmware
- FMT FPGA
- Slave Firmware
- Secure Processor
- Ballast
- Serial No.
- Kernel
- System Files
- Cinema Data
- ICP ConfigFile
- Slave BIOS
- Opt MCU
- Lens

IMB

Exibe o nome do vendedor e as informações de versão do bloco de mídia (IMB). Quando o projetor está no modo de espera, o nome do vendedor fica em branco e as informações da versão exibem "---".



4-6-7. IP Address

Exibe o endereço IP definido no projetor.

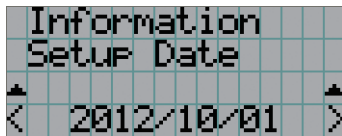


System	Exibe o endereço IP definido para o projetor (Sistema).
--------	---------------------------------------------------------

4. Utilização de menus

4-6-8. Setup Date

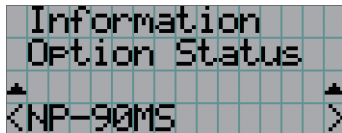
Exibe a data em que o projetor foi configurado (data inicial do período de garantia).



← Exibe a data em que o projetor foi configurado (data inicial do período de garantia).

4-6-9. Option Status

Exibe o status do link do dispositivo montado no slot do projetor. O nome do dispositivo é exibido entre parênteses () quando o projetor está em espera ou quando a conexão com o dispositivo não pode ser confirmada.



← Exibe o status do link do dispositivo no slot.

- NP-90MS: NP-90MS01/NP-90MS02
- <Nome do vendedor> IMB: Bloco de mídia
- Sem placa: Nenhum dispositivo montado

5.

Manutenção do projetor

NOTA Solicite ao revendedor para fazer a limpeza da parte interna do projetor.

5-1. Limpeza do gabinete

Antes de executar a manutenção do projetor, verifique sempre se ele está desligado e o plugue de alimentação está desconectado da tomada elétrica.

- Limpe com um pano macio e seco, sem fiapos.

Quando o gabinete estiver muito sujo, use um pano bem torcido umedecido com detergente neutro diluído com água e, em seguida, finalize com um pano seco.

Ao usar uma flanela química, siga as instruções no manual que a acompanha.

- Nunca use um solvente, como tiner ou benzeno. O revestimento pode deteriorar ou descascar.
- Quando for remover o pó da abertura de ventilação, use um aspirador de pó adaptado com uma escova. Nunca permita que o aspirador entre em contato direto sem um adaptador ou use adaptadores com bocais na limpeza.
- Limpe a abertura de ventilação em intervalos regulares. O acúmulo de poeira aqui, pode causar aquecimento interno levando a problemas de funcionamento. O intervalo, que pode variar de acordo com a localização do projetor, é de aproximadamente 100 horas.
- Não danifique o gabinete, riscando-o ou permitindo que objetos duros o atinjam. Isto pode arranhar o projetor.
- Consulte o revendedor/distribuidor sobre como limpar a parte interna do projetor.

NOTA Não permita que inseticidas nem outros líquidos voláteis respinguem no gabinete, na lente ou na tela. Além disso, não permita que objetos de borracha ou plástico fiquem em contato com o gabinete por um período prolongado. O revestimento pode deteriorar ou descascar.

5-2. Limpeza da lente

Limpe a lente da mesma maneira que as lentes das câmeras (usando um soprador de câmera disponível no mercado ou lenços de limpeza para óculos). Cuidado para não danificar a lente ao limpá-la.

5-3. Substituição da lâmpada e do filtro de ar

5-3-1. Avisos sobre a substituição da lâmpada

Quando o tempo de uso da lâmpada sendo usada como a fonte de luz exceder o tempo de substituição da lâmpada (aproximado), a mensagem "Lamp1 OverTime" ou "Lamp2 OverTime" será exibida na tela LCD do projetor. Quando isso acontecer, a lâmpada atingiu o seu tempo de vida útil e deve ser substituída por uma lâmpada nova.

DICAS

- O tempo aproximado de substituição da lâmpada é de 3.000 horas.
- É possível verificar o tempo de uso restante da lâmpada atual (aproximado) usando os itens a seguir nos menus de ajuste. (Consulte a página 48)
 - Tempo de uso restante da lâmpada atual (aproximado): "Information" → "Usage" → "Lamp Remaining"



CUIDADO

NÃO TOQUE A LÂMPADA imediatamente após ter sido usada. Ela estará extremamente quente. Desligue o projetor e, então, desconecte o cabo de alimentação. Aguarde pelo menos uma hora para o resfriamento da lâmpada antes de manuseá-la.

- Use a lâmpada especificada para segurança e desempenho.
- Não monte a lâmpada que primeiro usou montada na lâmpada 1 na lâmpada 2, e não monte a lâmpada que primeiro usou montada na lâmpada 2 na lâmpada 1. Se fizer isso, o tempo de substituição da lâmpada (aproximado) não será calculado corretamente.
- Compre a lâmpada de substituição no revendedor/distribuidor. Ao fazer o pedido, especifique NP-10LP01 como o número do modelo da lâmpada.
- Substitua os filtros de ar ao mesmo tempo em que substituir a lâmpada. Ao fazer o pedido, especifique NP-9AF01 como o número do modelo do filtro.
- Um kit de reposição de lâmpada e filtro de ar também é fornecido. Ao fazer o pedido, especifique NP-10LF01 como o número do modelo do kit de reposição de lâmpada e filtro.
- Não remova nenhum parafuso além dos especificados.
- A lâmpada tem um revestimento de vidro para protegê-la. Manuseie-o com cuidado para evitar quebrá-lo, acidentalmente. Além disso, não toque a superfície do vidro. Isto pode causar a degradação em termos de brilho.
- Se continuar a usar a lâmpada após a exibição da mensagem, ela poderá estourar. Quando isso acontece, ela se fragmenta produzindo um som alto, e pedaços de vidro podem se espalhar no invólucro da lâmpada. Se isso acontecer, contate o revendedor/distribuidor e solicite a substituição.
- Se for substituir a lâmpada de uma unidade instalada suspensa no teto, garanta que ninguém esteja embaixo da unidade. Se a lâmpada romper, existe o risco de os fragmentos se espalharem.

NOTA

O tempo de substituição da lâmpada não é garantido. O tempo real de substituição varia dependendo do ambiente de utilização.

5-3-2. Avisos sobre a substituição do filtro de ar

Filtros de ar são presos sobre a entrada de ar do projetor para prevenir a entrada de pó. Substitua os filtros de ar periodicamente para manter o desempenho do projetor.

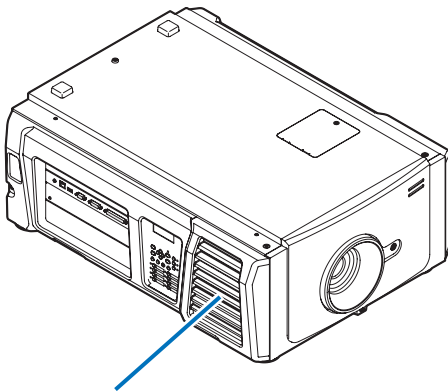
AVISO:

- Quando for substituir os filtros de ar, desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
- A poeira nos filtros de ar atrapalha a ventilação do projetor, o que propicia a elevação da temperatura interna e pode causar fogo ou mau funcionamento.

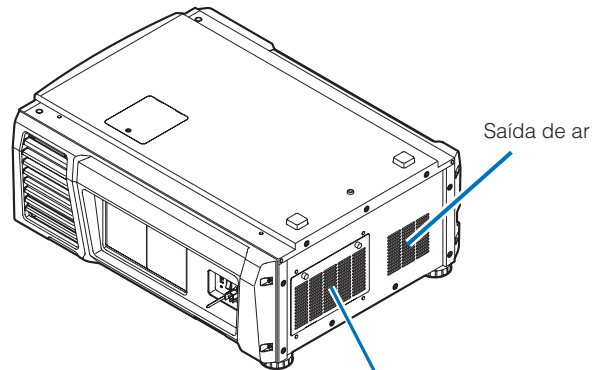
CUIDADO

Antes de substituir os filtros, desligue o projetor, desconecte o cabo de alimentação e permita o resfriamento do gabinete. A falha em fazê-lo pode resultar em choque elétrico ou queimaduras.

- Compre o filtro de ar de substituição no revendedor/distribuidor. Ao fazer o pedido especifique NP-9AF01 (opcional).
- Um kit de reposição de lâmpada e filtro de ar também é fornecido. Ao fazer o pedido, especifique NP-10LF01 como o número do modelo do kit de reposição de lâmpada e filtro.
- Substitua sempre ambos os filtros de ar ao mesmo tempo. Caso contrário, o tempo de utilização do filtro de ar não será calculado corretamente.



- Entrada de ar
- Filtro de ar (lateral)



- Saída de ar
- Entrada de ar
- Filtro de ar (traseiro)

Número do modelo	Ciclo de reposição
NP-9AF01	Substitua sempre que substituir a lâmpada.
NP-10LF01 (Kit de reposição de lâmpada e filtro)	

5. Manutenção do projetor

5-3-3. Procedimento para a substituição da lâmpada e do filtro de ar

- Etapa 1

Substituição da lâmpada (Consulte a página 54)

- Etapa 2

Substituição do filtro de ar traseiro (Consulte a página 58)

Substituição do filtro de ar lateral (Consulte a página 61)

- Etapa 3

Reinício do tempo de utilização da lâmpada e do tempo de utilização do filtro de ar (Consulte a página 63)

5-3-4. Substituição da lâmpada

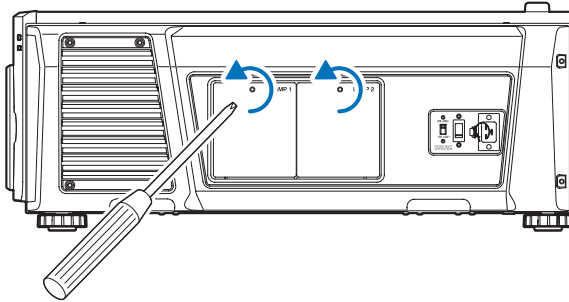
Esta seção descreve o procedimento de substituição de ambas as lâmpadas.

Preparação: Tenha uma chave Phillips disponível.

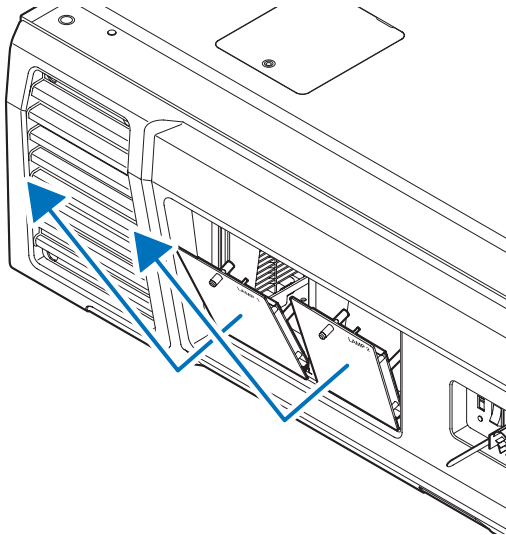
1 Remova a tampa da lâmpada.

1. Solte o parafuso que prende a tampa da lâmpada até que a chave Phillips gire livremente.

O parafuso não é removível.



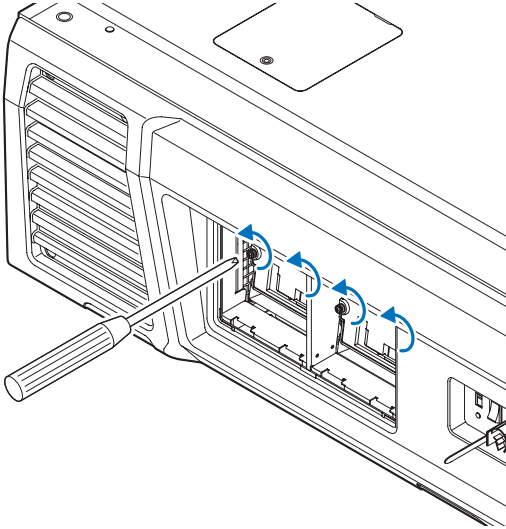
2. Segure a coluna de isolamento do parafuso que prende a tampa da lâmpada e puxe-o para remover a tampa.



2 Remova o invólucro da lâmpada.

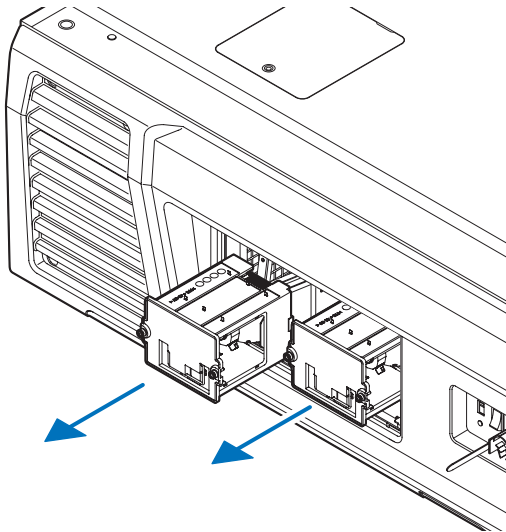
1. Solte os dois parafusos que seguram o invólucro da lâmpada até que a chave Phillips gire livremente.

Os dois parafusos não são removíveis.



2. Segure a alça e remova o invólucro da lâmpada.

Neste momento, puxe o invólucro diretamente para fora.

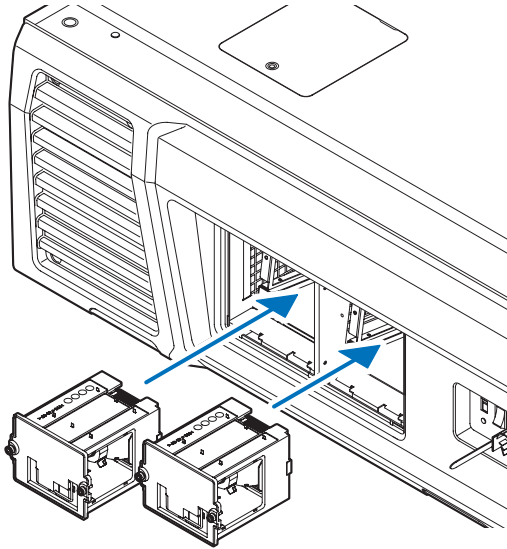


⚠ CUIDADO

Verifique se o invólucro da lâmpada está suficientemente frio antes de removê-lo.

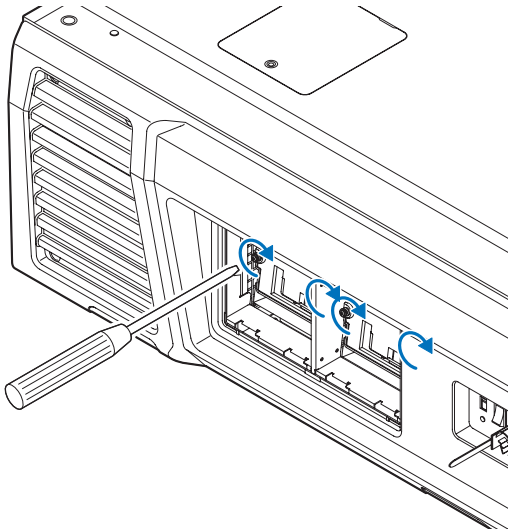
3 Instale o novo invólucro da lâmpada.

1. Insira um novo invólucro da lâmpada até que esteja conectado ao soquete.



2. Prenda-o no lugar com os dois parafusos.

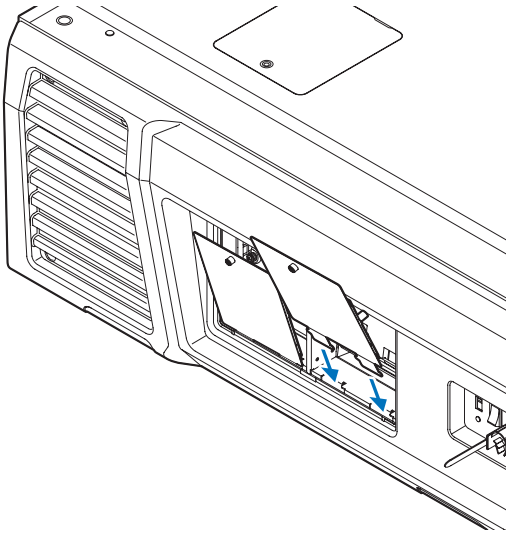
Certifique-se de apertar os parafusos.



NOTA Verifique se instalou a Lâmpada 1 e a Lâmpada 2. O projetor não ligará a não ser que ambas as lâmpadas estejam instaladas.

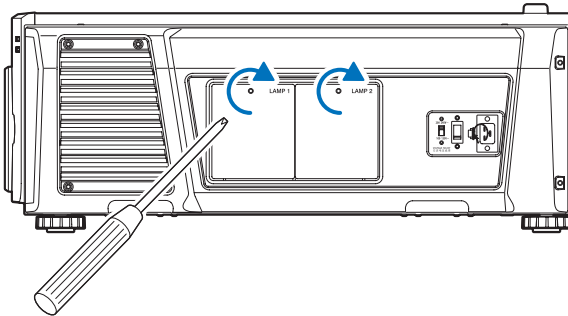
4 Recoloque a tampa da lâmpada.

1. Alinhe as protuberâncias (2 locais) na tampa da lâmpada com os orifícios do receptáculo no projetor e monte a tampa da lâmpada.



2. Aperte o parafuso para prender a tampa da lâmpada.

Certifique-se de apertar o parafuso.



Isto conclui a substituição da lâmpada. Agora, substituir os filtros de ar.

- Substituição do filtro de ar traseiro (Consulte a página 58)
- Substituição do filtro de ar lateral (Consulte a página 61)

NOTA

- Sempre reinicie o tempo de utilização da luz trocada após a substituição da lâmpada. (Consulte a página 46)
- Substitua sempre ambos os filtros de ar ao mesmo tempo.

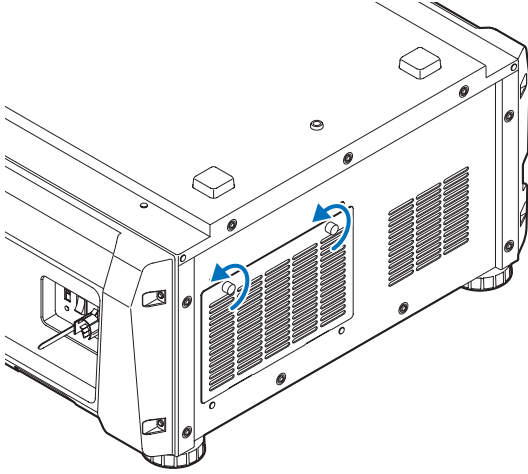
5-3-5. Substituição do filtro de ar traseiro

Preparação: Substitua primeiro a lâmpada. (Consulte a página 54)

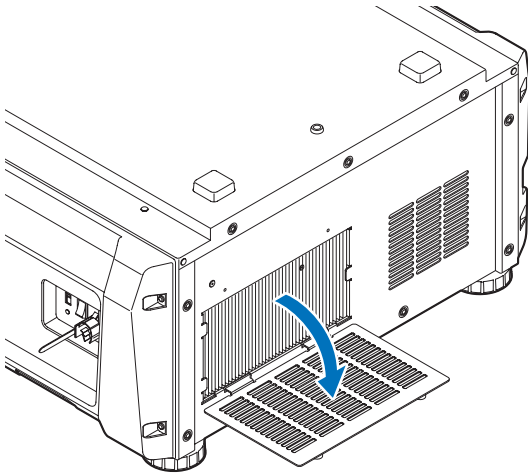
1 Abra a tampa do filtro.

1. Solte cada um dos dois botões girando-os no sentido anti-horário.

Os botões não são removíveis. Caso o botão esteja muito apertado, use a chave Phillips.

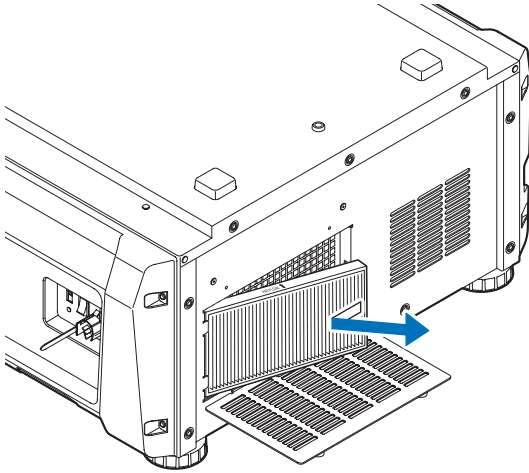


2. Incline a tampa do filtro para fora para abri-la.



2 Remova o filtro de ar.

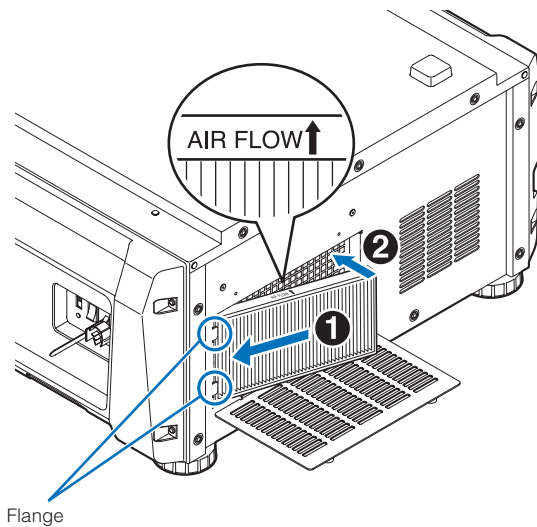
Puxe o lado direito do filtro de ar para fora para removê-lo.



3 Monte o filtro de ar no projetor.

Procure uma seta (↑AIR FLOW) indicando a direção de instalação na lateral do filtro de ar. Aponte a seta para o projetor.

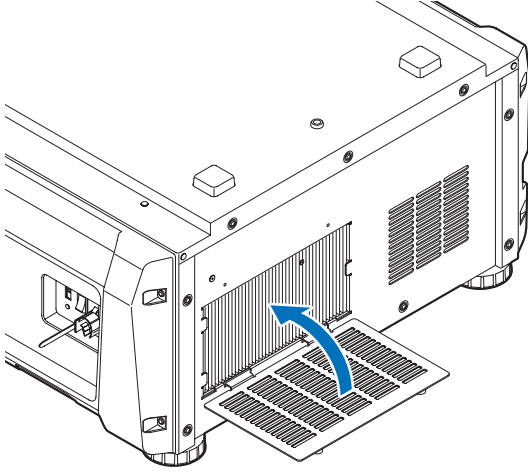
1. Alinhe o filtro de ar ao flange no lado esquerdo da entrada de ar.
2. Empurre o lado direito do filtro de ar contra a entrada de ar no projetor.



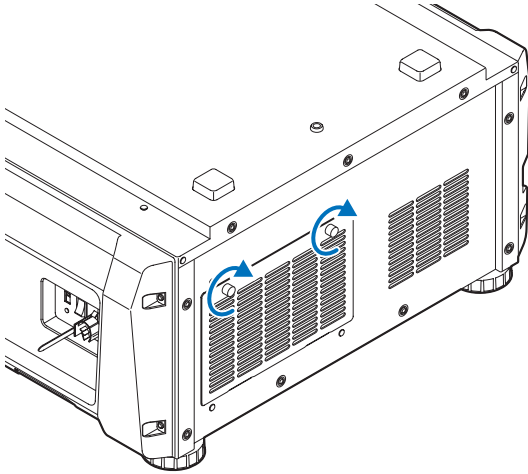
5. Manutenção do projetor

4 Monte a tampa do filtro no projetor.

1. Segure o botão na tampa do filtro e monte-o no projetor.



2. Aperte os dois botões no sentido horário para prender a tampa do filtro.



Isto conclui a substituição do filtro de ar traseiro. Agora, substituir o filtro de ar lateral.

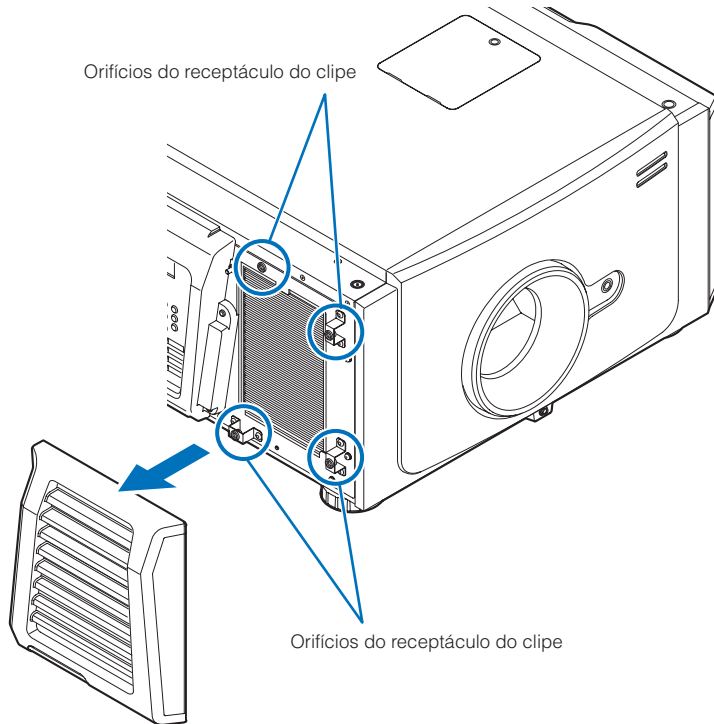
NOTA Sempre reinicie o tempo de utilização do Filtro1 após a substituição do filtro de ar traseiro. (Consulte a página 46)

5-3-6. Substituição do filtro de ar lateral

Preparação: Substitua primeiro a lâmpada. (Consulte a página 54)

1 Remova a tampa do filtro.

A tampa do filtro é presa por cliques plásticos (4 locais). Segure as bordas superior e inferior da tampa e puxe para removê-la.

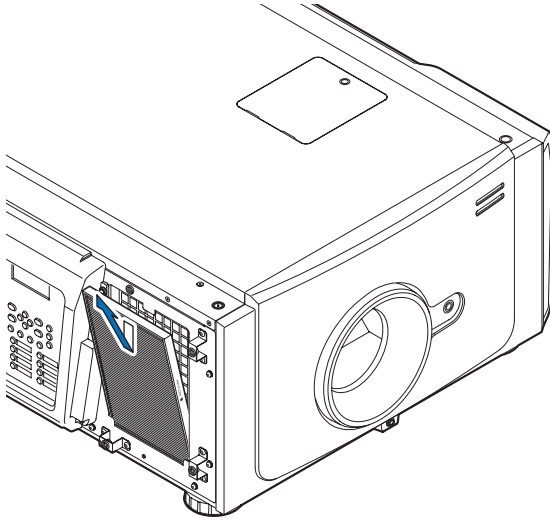


NOTA Remova a tampa do filtro aplicando força uniforme. Se aplicar força apenas de um lado, isso pode danificar os cliques.

5. Manutenção do projetor

2 Remova o filtro de ar.

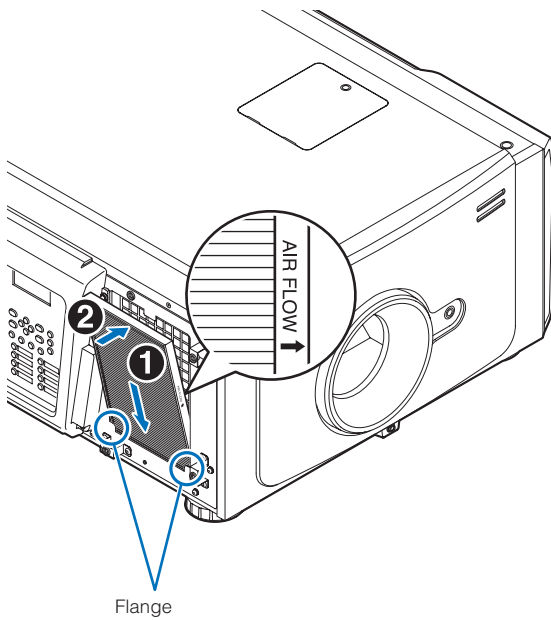
Puxe a parte superior do filtro de ar para fora e levante-o para removê-lo.



3 Monte o filtro de ar no projetor.

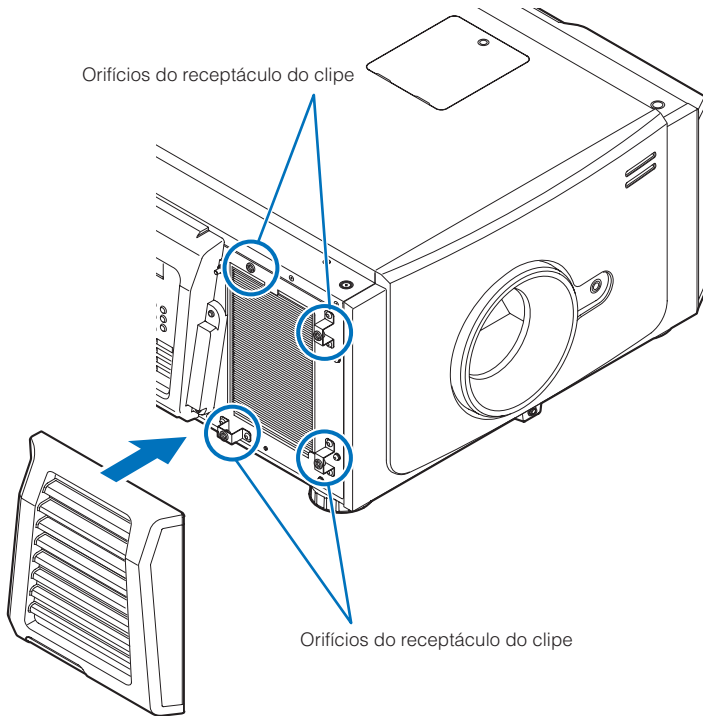
Procure uma seta (↑AIR FLOW) indicando a direção de instalação na lateral do filtro de ar. Aponte a seta para o projetor.

1. Alinhe o filtro de ar ao flange abaixo da entrada de ar.
2. Empurre a parte superior do filtro de ar contra a entrada de ar no projetor.



4 Monte a tampa do filtro no projetor.

1. Alinhe as posições dos cliques plásticos (4 locais) com os orifícios do receptáculo do clipe no projetor.
2. Empurre diretamente para prender a tampa do filtro.



Isto conclui a substituição do filtro de ar lateral. Se ainda não tiver concluído a substituição do filtro de ar traseiro, substitua-o depois (Consulte a página 58).

NOTA Sempre reinicie o tempo de utilização do Filtro2 após a substituição do filtro de ar lateral. (Consulte a página 46)

5-3-7 Reinício do tempo de utilização da lâmpada e do tempo de utilização do filtro de ar

1 Ligue a alimentação ao projetor.**2** Reinicie o tempo de utilização em “Configuration” → “Reset” no menu de ajuste.

- “Lamp Usage”: Reinicia a utilização da lâmpada (Consulte a página 46)
- “Filter Usage”: Reinicia a utilização do filtro (Consulte a página 46)

Este procedimento conclui o reinício do tempo de utilização da lâmpada e do tempo de utilização do filtro de ar.

6.

Apêndice

6-1. Solução de problemas

Antes de solicitar reparo, verifique as conexões, configurações e operações novamente. Caso o problema não possa ser corrigido, contate o revendedor/distribuidor para obter instruções ou solicitar reparo.

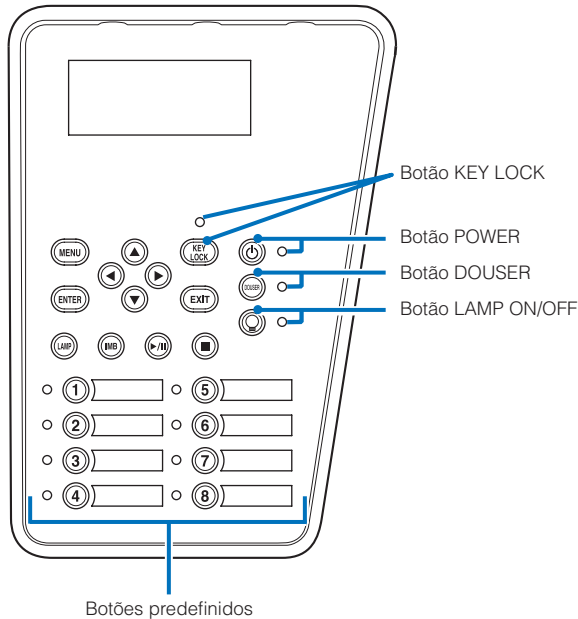
6-1-1. Problemas e onde verificar

Problema	Verificar estes itens
O projetor não pode ser ligado.	Verifique se a alimentação CA está sendo fornecida ao projetor.
	Verifique se a chave de alimentação principal está ligada (ON).
	Verifique se a função de bloqueio de tecla do painel está ativada. Se estiver, os botões de controle da unidade principal estão bloqueados e não funcionarão.
	A temperatura interna do projetor está muito alta? Quando a temperatura interna está muito alta, a função de proteção não permite que o projetor seja ligado. Aguarde um tempo e ligue-o.
	Você está usando o projetor em um local com altitude de aproximadamente 1.600 metros ou mais? As definições do ventilador precisam ser configuradas quando o projetor for usado em altas elevações. Consulte o revendedor/distribuidor para obter instruções.
A imagem não pode ser projetada.	Verifique se a entrada conectada foi selecionada.
	Verifique se um cabo está conectado corretamente ao terminal da entrada.
	Verifique se o douser está fechado.
	Verifique se as definições estão todas ajustadas corretamente.
A imagem está distorcida.	Verifique se o transferidor está configurado corretamente.
A imagem está desfocada.	Verifique se a lente está focalizada corretamente.
	Verifique se a tela e o projetor estão instalados em ângulos corretos.
	A distância da projeção pode ser maior do que o alcance focal.
	Observe se há condensação na lente e em outras peças. Se o projetor está ligado em um lugar quente após ficar armazenado em um lugar frio, a lente e outros componentes ópticos internos podem gerar condensação. Neste caso, aguarde alguns minutos até que a condensação desapareça.
A imagem está alterada.	Verifique se o cabo do sinal conectado ao projetor está desconectado.

Problema	Verificar estes itens
O indicador STATUS pisca em vermelho.	O projetor pode estar com problemas. Consulte o revendedor/distribuidor para obter instruções.
Um código de erro é exibido.	Consulte o revendedor/distribuidor para obter instruções.

6-2. Lista de exibição de indicadores

Consulte as descrições abaixo quando os botões no painel de controle ou o indicador STATUS na traseira do projetor estiverem acesos ou piscando. O projetor também tem uma função de aviso que usa uma campainha.



6-2-1. Botões predefinidos

Condição do indicador	Condição do projetor	Nota	
Off (desligado)	Nenhum título atribuído ao botão.	-	
Luz contínua	Um título é atribuído ao botão.	-	
	Verde	O título está sendo selecionado.	-
	Branco	O título não está selecionado.	-

6-2-2. Botão KEY LOCK

Condição do indicador	Condição do projetor	Nota
Off (desligado)	O bloqueio de tecla está desligado.	-
Luz contínua	Laranja	O bloqueio de tecla está ligado.

6. Apêndice

6-2-3. Botão POWER

Condição do indicador		Condição do projetor	Nota
Off (desligado)		A fonte de alimentação do projetor está desligada.	-
Luz piscante	Laranja	Enquanto o projector estiver iniciando	Aguardar um momento.
	Verde (ciclos de 1) (Nota 1)	Preparando para ligar alimentação/ventilador de resfriamento girando (Estado de desligamento da alimentação para entrar em modo de espera).	Aguardar um momento.
	Verde (ciclos de 2) (Nota 2)	Estado em que a alimentação não pode ser desligada (Imediatamente após ligar a lâmpada ou imediatamente após alteração do modo da lâmpada).	Aguardar um momento. (para um máximo de aproximadamente 90 segundos)
	Verde (ciclo de 3 segundos) (Nota 3)	Quando o temporizador e espera estiver ativado	-
Luz contínua	Verde	O projetor está ligado.	-
	Laranja	O projetor está no modo de descanso.	-

(Nota 1) Repete 0,5 segundo ligado → 0,5 segundo desligado.

(Nota 2) Repete 0,5 segundo ligado → 1,5 segundo desligado.

(Nota 3) Repete 2,5 segundos ligado → 0,5 segundos desligado.

6-2-4. Botão DOUSER

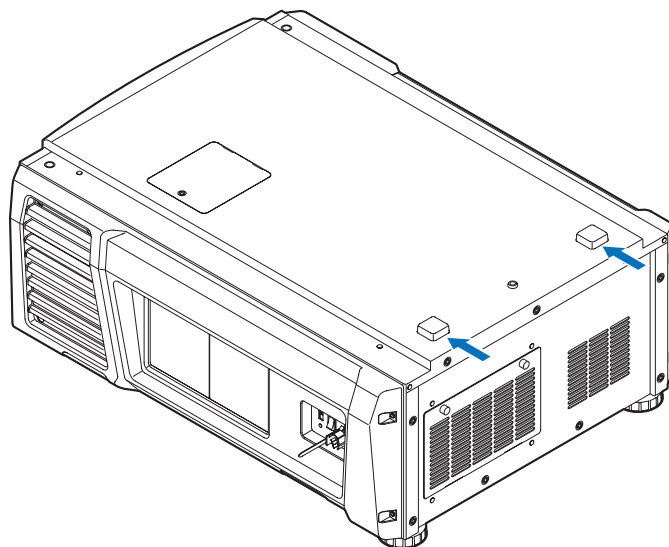
Condição do indicador		Condição do projetor	Nota
Luz contínua	Verde	O douser está fechado.	-
Off (desligado)		O douser está aberto.	-

6-2-5. Botão LAMP ON/OFF

Condição do indicador		Condição do projetor	Nota
Off (desligado)		A lâmpada está desligada.	-
Luz contínua	Verde	A lâmpada está ligada (Dual/Lamp 1/Lamp 2).	-
Luz piscante	Verde (ciclos de 2) (Nota 1)	Estado em que a lâmpada não pode ser ligada/desligada. ou modo da lâmpada não pode ser alterado (Imediatamente após ligar/desligar a lâmpada ou imediatamente após alteração do modo da lâmpada).	Aguardar um momento. (para um máximo de aproximadamente 90 segundos)

(Nota 1) Repete 0,5 segundo ligado → 1,5 segundo desligado.

6-2-6. Indicador de STATUS



Condição do indicador		Condição do projetor	Nota
Off (desligado)		Alimentação principal está desligada.	-
Luz piscante	Verde	O projetor está se preparando para ligar. O douser está fechado. A lâmpada está desligada.	Aguardar um momento.
	Laranja	O projetor está resfriando.	Aguardar um momento.
	Vermelho (com campainha) Vermelho (sem campainha)	Problema de segurança, erro. Erro com possível projeto de imagem em determinadas condições.	Uma mensagem de erro é exibida na tela LCD. Verifique o conteúdo do erro.
Luz contínua	Verde	O projetor está ligado.	-
	Laranja	O projetor está em espera.	-
	Vermelho	Erro em um nível que não afeta a projeção.	Uma mensagem de erro é exibida na tela LCD. Verifique o conteúdo do erro.

6-3. Operação com um navegador HTTP

6-3-1. Visão geral

O uso de funções de servidor HTTP permitirão o controle do projetor de um navegador da web. Usar o "Microsoft Internet Explorer 4.x" ou uma versão posterior como navegador da web.

Este dispositivo usa "JavaScript" e "Cookies" e o navegador deve ser definido para aceitar essas funções. O método de definição variará dependendo da versão do navegador. Consulte os arquivos de ajuda e as outras informações fornecidas no seu software.

NOTA A resposta de display ou botões pode ser retardada ou a operação pode não ser aceita dependendo das configurações da sua rede.
Caso isso ocorra, consulte o administrador da rede.
O projetor pode não responder caso seus botões forem repetidamente pressionados em intervalos rápidos.
Caso isso ocorra, aguarde um momento e repita.
O acesso é obtido às funções do servidor HTTP por e especificando
`http://<o endereço IP do projetor>/index.html`
na coluna de entrada do URL.

6-3-2. Preparação antes do uso

Estabeleça conexões de rede e configure o projetor e confirme que ele está completo antes de envolver-se em operações de navegação.

Operações com um navegador que use um servidor proxy podem não ser possíveis dependendo do tipo de servidor proxy e do método de configuração. Embora o tipo de servidor proxy seja um fator, é possível que itens que tenham sido definidos não sejam exibidos dependendo da eficácia do cache, e o conteúdo definido de um navegador não seja refletido na operação. Recomenda-se que um servidor proxy não seja usado, a menos que seja inevitável.

6-3-3. Tratamento do endereço para operação por um navegador

Com respeito ao endereço real inserido como o endereço ou inserido na coluna de URL quando a operação do projetor é por meio de um navegador, o nome do host pode ser usado como ele é com o nome do host correspondendo ao endereço IP do projetor que foi registrado no servidor de nome de domínio por um administrador da rede, ou o nome do host correspondendo ao endereço IP do projetor que foi definido no arquivo "HOSTS" do computador sendo usado.

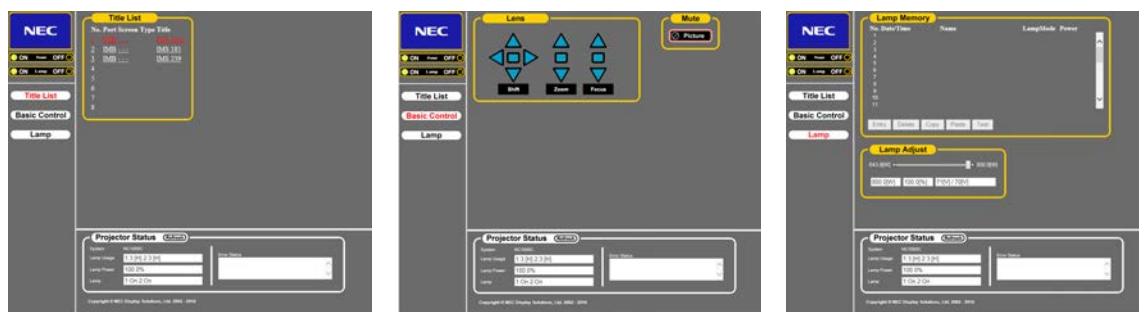
(Exemplo 1) Quando o nome do host do projetor foi definido como "pj.nec.co.jp"

`http://pj.nec.co.jp/index.html` é especificado para o endereço ou a coluna de entrada do URL para acessar funções de servidor HTTP.

(Exemplo 2) Quando o endereço IP do projetor é "192.168.10.10"

`http://192.168.10.10/index.html` é especificado para o endereço ou a coluna de entrada do URL para acessar funções de servidor HTTP.

6-3-4. Estrutura do servidor HTTP



Power		Controla a alimentação do projetor. <ul style="list-style-type: none"> On: Liga a alimentação. Off: Desliga a alimentação.
Lamp		Liga/desliga a lâmpada. <ul style="list-style-type: none"> On: Liga a lâmpada. Off: Desliga a lâmpada.
Title List		Exibe títulos definidos no projetor (como porta de entrada, tipo de tela e título). Selecione o título e o título será alterado.
Basic Control		Exibe os itens de controle básicos.
Lens	Shift	▲ : Move a tela projetada para cima. ▼ : Move a tela projetada para baixo. ◀ : Move a tela projetada para a esquerda. ▶ : Move a tela projetada para a direita. ■ : Interrompe a movimentação. A movimentação também pode ser interrompida clicando no mesmo botão mais uma vez.
	Zoom	▲ : Zoom para cima da lente. ▼ : Zooms para baixo da lente. ■ : Interrompe o zoom. O zoom também pode ser interrompido clicando no mesmo botão mais uma vez.
	Focus	▲ : Foco para cima da lente. ▼ : Foco para baixo da lente. ■ : Interrompe a focalização. A focalização também pode ser interrompida clicando no mesmo botão mais uma vez.
Mute	Picture	Clique e o douser fecha e a imagem projetada desaparece. Clique mais uma vez e a imagem será projetada novamente.
Projector Status		Exibe a condição do projetor. <ul style="list-style-type: none"> Lamp Usage: Exibe as horas de uso da lâmpada. Lamp Power: Exibe a saída da lâmpada (%). Lamp Status: Exibe o status da lâmpada (On: Acesa / Off: Apagada). Error Status: Exibe o status de erros ocorrendo no projetor. Refresh: Atualiza a exibição das condições a seguir.
Lamp Memory	Entry	Salva o modo da luz atual e o valor de saída da luz na memória.
	Delete	Exclui a memória selecionada na lista Memória da luz.
	Copy	Copia a memória selecionada na lista.
	Paste	Salva/sobrescreve a memória copiada na lista de memória selecionada.
	Test	Testa o valor de ajuste da memória selecionada na lista.

6-4. Gravação do arquivo de log (Save Information)

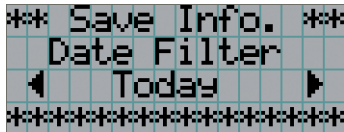
Arquivos de log salvos na unidade principal podem ser gravados na memória USB conectada à porta USB da unidade principal. Para gravar o arquivo de log, use o procedimento a seguir.

1 Conecte a memória USB à porta USB da unidade principal.

Aguarde até que a memória USB seja reconhecida e entre na condição em que possa ser usada (5 segundos ou mais). Para obter detalhes, consulte o guia de instruções da memória USB.

2 Pressione simultaneamente o botão UP e ENTER.

A tela "Save Info." é exibida.



DICAS Se você pressionar botão EXIT durante a operação, ela será interrompida e o display retornará à tela normal.

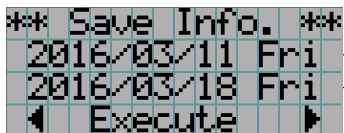
3 Pressione o botão LEFT/RIGHT e selecione o período de gravação do arquivo de log.

Os itens que podem ser selecionados são os seguintes:

Today	Grava os arquivos de log de hoje.
7days	Grava os arquivos de log de 7 dias a partir de hoje.
30days	Grava os arquivos de log de 30 dias a partir de hoje.
2years	Escreve arquivos de registros por 2 anos a partir de hoje.
Manual	Grava os arquivos de log de períodos especificados.

4 Pressione o botão ENTER.

Quando "Today", "7days", "30days" ou "2years" for selecionado, o período de gravação do arquivo de log será exibido.



← O período de gravação do arquivo de log será exibido.

Quando "Manual" for selecionado, especifique o período de gravação do arquivo de log. Para saber como inserir numerais, consulte "4-1-3. Como inserir caracteres alfanuméricos (Consulte a página 41). Se pressionar o botão ENTER, o display avançará para a tela seguinte.

```

** Save Info. **
  Date Filter
  From Date
[2016/03/18 Fri]

```

← Insira a data/hora para iniciar a gravação.

Pressione o botão ENTER.

```

** Save Info. **
  Date Filter
  To Date
[2016/12/21 Wed]

```

← Insira a data/hora para parar a gravação.

Pressione o botão ENTER.

```

** Save Info. **
2016/03/18 Fri
2016/12/21 Wed
◀ Execute ▶

```

← O período de gravação do arquivo de log será exibido.

- 5** Confirme o período de gravação do arquivo de log, pressione o botão LEFT/RIGHT para selecionar "Execute" e pressione o botão ENTER.

Os arquivos de log do período especificado são gravados no dispositivo USB. Quando a gravação é concluída, a tela a seguir é exibida.

```

** Save Info. **
  Complete(USB)
  <OK>
*****

```

DICAS Se selecionar "Cancel" e pressionar o botão ENTER, a gravação dos arquivos de log será interrompida e o display retornará à tela normal.

- 6** Pressione o botão ENTER.

O display retorna à tela normal.

```

|| Lamp1&2 100.0% ||
||      5H:      5H ||
||      Title   ||
||      IMB    ||

```

- 7** Remova o USB da porta USB da unidade principal.

6. Apêndice

6-4-1. Nomes de arquivos de log

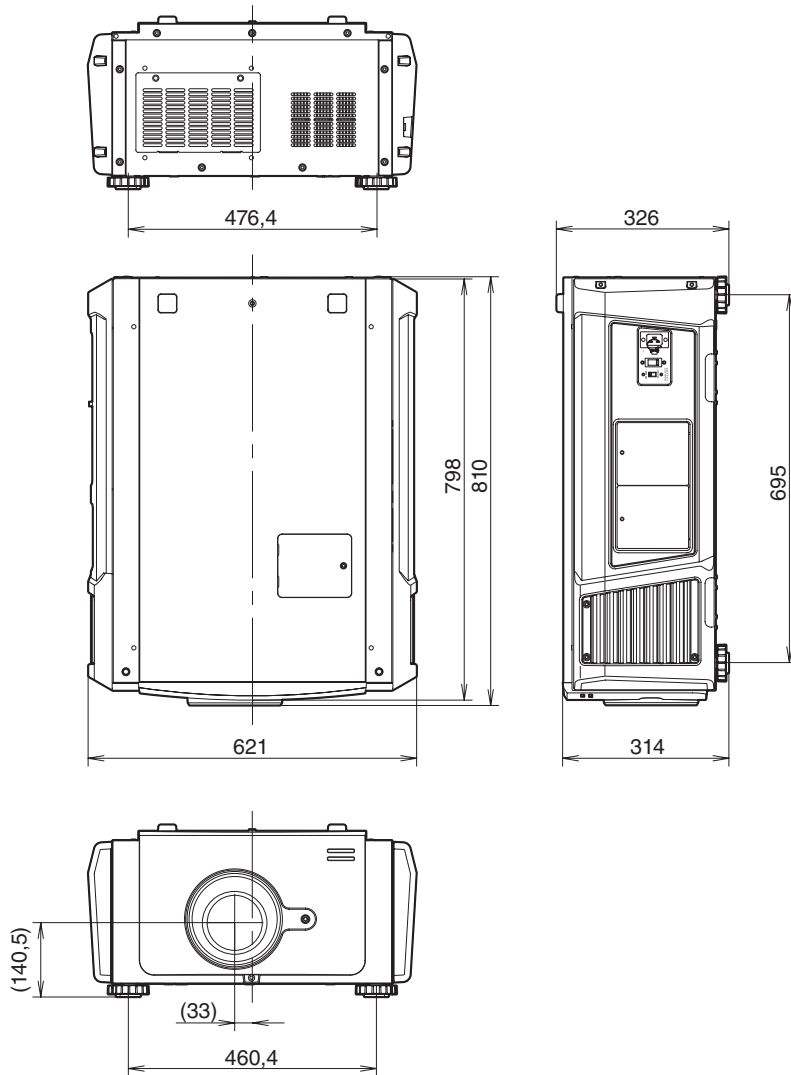
Arquivos de log gravados são salvos com os nomes de arquivo a seguir.

(Nome do modelo)_(Número de série)_YYMMDDHHmm.txt

(Nome do modelo)	Mostra o modelo do projetor.
(Número de série)	Mostra o número de série do projetor.
AAMMDDHHmm	Mostra a data/hora da gravação. AA: Ano (últimos 2 dígitos) MM: Mês (2 dígitos) DD: Data (2 dígitos) HH: Hora (2 dígitos) mm: Minuto (2 dígitos)

Por exemplo, se o arquivo de registro NC1000C for gravado em 1 de junho de 2016 às 14h05, ele será salvo com o nome de arquivo "NC1000C_abcd1234_1606011405.txt".

6-5. Desenho em linhas gerais



Unidades: mm

6-6. Especificações

Nome do modelo	NC1000C
Método de projeção	método 3 chips DLP Cinema®
	0,69 pol. DC2K chip
Resolução do painel	2048 x 1080
Tipo de lâmpada	Lâmpada CA 400 W
Tamanhos de tela	Máx. 10,6 m @14ft-L / Ganho da tela 1,8 (Depende das condições de configuração)
Taxa de contraste	1600:1 com representação de cor especificada DCI
Função de ajuste da lente	Deslocamento da lente motorizado (vertical/horizontal), zoom motorizado, foco motorizado, douser
Portas de entrada de sinal	Quando enviado de fábrica: Vazio (para montagem de componentes opcionais) (Nota 1)
Controle externo	RS-232C (D-sub 9 pinos) x 1 Porta GPIO (D-sub 37 pinos) x 1 Terminal de serviço (estéreo mini jack) x 1 3D CTL (D-sub 15 pinos) x 1 USB (Tipo A) x 1 Porta sincronizada x 1 Porta Ethernet (G-bit RJ-45) x 1
Tensão da fonte de alimentação	CA 100 a 130 V, 50/60 Hz monofásica CA 200 a 240 V, 50/60 Hz monofásica
Corrente de entrada	12,2 a 9,0 A (100 a 130 V) 5,8 a 4,8 A (200 a 240 V)
Consumo de potência	1210 W (100 a 130 V) (Nota 2) 1135 W (200 a 240 V) (Nota 2)
Método de resfriamento	Sistema de resfriamento de ar (inclui filtro contra pó)
Nível de ruído	Menor que 48 dB
Instalação	Orientação: Desktop/frontal, Desktop/traseiro, Teto/frontal, Teto/traseiro
Peso líquido	44 kg (Excluindo lente)
Dimensões	621 mm (W) x 798 mm (D) x 314 mm (H) (Não inclui partes protuberantes, inclui pé.)
Ambiente	Temperatura operacional: 10°C a 35°C Umidade operacional: 10% a 85% (sem condensação) Temperatura de armazenamento: -10°C a 50°C Umidade de armazenamento: 10% a 85% (sem condensação) Altitude operacional: 0 a 3.000 m (1.600 m a 3.000 m: Defina "Fan Speed Mode" como "High Altitude")

(Nota 1) Os slots de entrada de vídeo estão vazios quando o dispositivo é transportado. Portas de entrada podem ser adicionadas com a montagem de placas opcionais, vendidas separadamente. (Consulte a página 84)

(Nota 2) O valor é típico.

* Observe que estas especificações e design podem ser alterados sem prévio aviso.

6-7. Cabo de alimentação

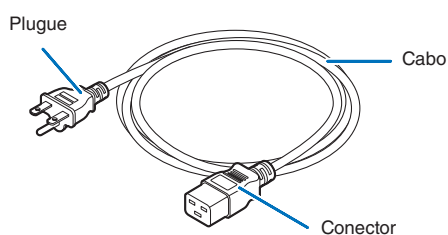
NOTA Pergunte ao revendedor qual cabo selecionar e comprar.

Especificações elétricas do cabo de alimentação

O projetor é equipado com um conector C19 IEC60320 para conectar um cabo de fonte de alimentação CA. Verifique se os cabos de alimentação CA que conectam os conectores embutidos no projetor à rede elétrica CA têm as capacidades mostradas abaixo.

Tensão da fonte de alimentação	Corrente de entrada do projetor	Capacidade de corrente do cabo de alimentação
CA 100 V–130 V	12,2 a 9,0 A	125 V 15 A ou superior 250 V 15 A ou superior
CA 200 V–240 V	5,8 a 4,8 A	250 V 15 A ou superior

Tipo de cabo de alimentação



Use plugues, cabos e conectores adequados aos regulamentos do país de instalação, conforme mostrado na tabela a seguir.

Alemanha

Plugue	Cabo	Conector
CEE 7 	H05VV-F 3G1.5 	IEC 320 C19

EUA

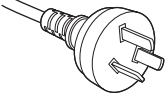

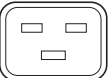
Plugue	Cabo	Conector
NEMA 5-15P 	SJT 3 x AWG 14 	IEC 320 C19

Japão

Plugue	Cabo	Conector
JIS C 8303 	VCTF 3 x 2.0mm 	IEC 320 C19

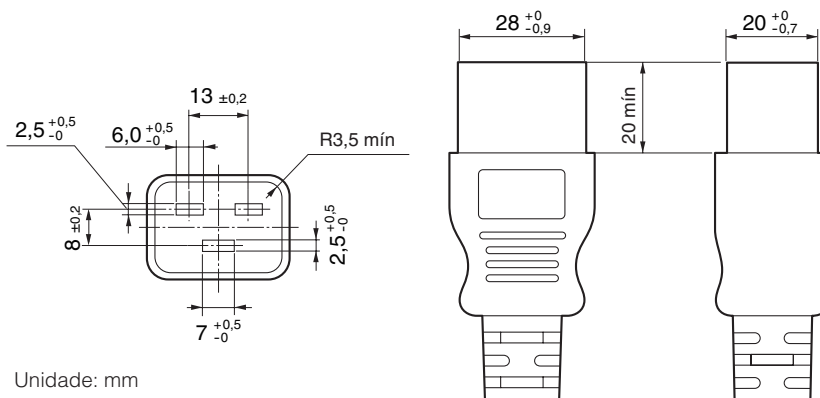
6. Apêndice

China

Plugue	Cabo	Conector
GB2099	RVV 300/500	GB17465.1
		

Conector

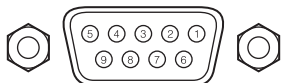
Dimensões do conector do cabo de alimentação são mostradas a seguir.



6-8. Atribuição de pinos e funções de terminal

6-8-1. Conector de controle PC (RS-232) (D-Sub 9 pinos)

É uma interface RS-232C para controlar o projetor de um PC. O projetor funciona como um DCE (Data Communication Equipment), portanto use um cabo direto quando conectar a um PC.



No. pino	Nome do sinal RS-232C	Funções como RS-232C	Operação do conector do projetor
1	CD	Detecção de portadora	Não usado (N.C.)
2	RXD	Recepção de dados	Transmissão de dados a um dispositivo externo
3	TXD	Transmissão de dados	Recepção de dados de um dispositivo externo
4	DTR	Terminal de dados pronto (Nota)	Conexão com 6 pinos
5	GND	Sinal Terra	Sinal Terra
6	DSR	Conjunto de dados ligado (Nota)	Conexão com 4 pinos
7	RTS	Pronto a enviar	SISTEMA: Hi-Z (Não usado) CINEMA: Hi-Z (Usado)
8	CTS	Enviar dados	SISTEMA: Fixo em -6,5 V (Não usado) CINEMA: $\pm 10,5$ V (Usado: Depende do status da comunicação)
9	RI	Indicador de toque	Não usado (N.C.)

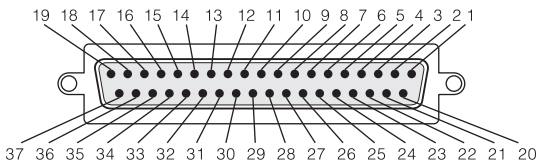
(Nota) Não usar sinais DTR e DSR na comunicação.

6. Apêndice

6-8-2. Conector de controle externo (GP I/O) (D-Sub 37 pinos)

É possível controlar o projetor com um dispositivo externo e controlar o dispositivo externo do projetor usando um conector de controle externo (GPIO: Portas de I/O de Propósito Geral). Cada pino é eletricamente separado dos circuitos internos do projetor por um fotoacoplador. 8 portas de entrada e 8 portas de saída estão disponíveis.

Contate o revendedor/distribuidor para saber como usá-las e operá-las.



Vista dos pinos do conector fêmea

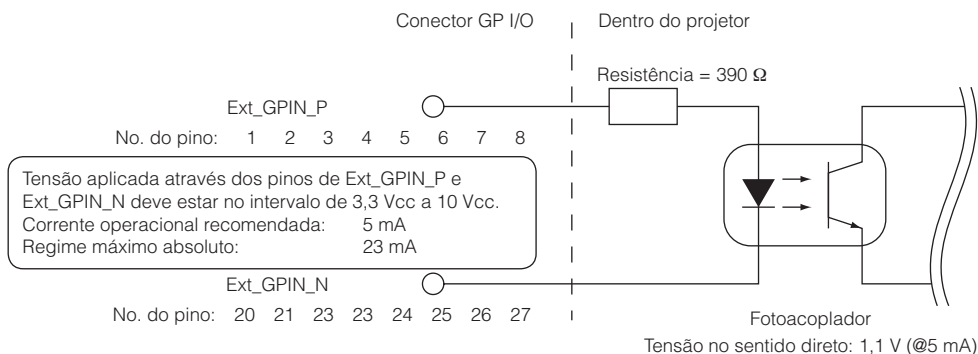
No. pino	Nome do sinal	I/O	No. pino	Nome do sinal	I/O
1	GPIN1+ (Referência de entrada L/R 3D +)	IN	20	GPIN1- (Referência de entrada L/R 3D -)	IN
2	GPIN2+ (Referência de display L/R 3D +)	IN	21	GPIN2- (Referência de display L/R 3D -)	IN
3	GPIN3+ (reservado p/ sistema)	IN	22	GPIN3- (reservado p/ sistema)	IN
4	GPIN4+ (reservado p/ sistema)	IN	23	GPIN4- (reservado p/ sistema)	IN
5	EXT_GPIN1+ (Seleção de Controle e Título +)	IN	24	EXT_GPIN1- (Seleção de Controle e Título -)	IN
6	EXT_GPIN2+ (Seleção de Controle e Título +)	IN	25	EXT_GPIN2- (Seleção de Controle e Título -)	IN
7	EXT_GPIN3+ (Seleção de Controle e Título +)	IN	26	EXT_GPIN3- (Seleção de Controle e Título -)	IN
8	EXT_GPIN4+ (Seleção de Controle e Título +)	IN	27	EXT_GPIN4- (Seleção de Controle e Título -)	IN
9	GPOUT1+ (Referência de Saída L/R 3D Externa +)	OUT	28	GPOUT1- (Referência de Saída L/R 3D Externa -)	OUT
10	GPOUT2+ (reservado p/ sistema)	OUT	29	GPOUT2- (reservado p/ sistema)	OUT
11	GPOUT3+ (reservado p/ sistema)	OUT	30	GPOUT3- (reservado p/ sistema)	OUT
12	GPOUT4+ (Referência de Saída E/D 3D Interna +)	OUT	31	GPOUT4- (Referência de Saída E/D 3D Interna -)	OUT
13	EXT_GPOUT1+ (Projetor Pronto/Ocupado +)	OUT	32	EXT_GPOUT1- (Projetor Pronto/Ocupado -)	OUT
14	EXT_GPOUT2+ (Status de Erro do Projetor +)	OUT	33	EXT_GPOUT2- (Status de Erro do Projetor -)	OUT
15	EXT_GPOUT3+ (Status Reproduzir/Fim IMB +)	OUT	34	EXT_GPOUT3- (Status Reproduzir/Fim IMB -)	OUT
16	EXT_GPOUT4+ (Pulsção do Projetor +)	OUT	35	EXT_GPOUT4- (Pulsção do Projetor -)	OUT
17	NC (não conectado)	-	36	NC (não conectado)	-
18	TERRA	PWR	37	TERRA	PWR
19	TERRA	PWR	-	-	-

EXT_GPIN1 - EXT_GPIN4: É possível controlar o projetor externamente pelas combinações de sinais de entrada (alto/baixo).

(Fonte de alimentação do projetor/ligando ou desligando a lâmpada/silenciador da imagem/seleção do título)

EXT_GPOUT1 - EXT_GPOUT4: As funções na tabela acima são configurações padrão. É possível alterar as funções atribuídas.

Conector de entrada



• Usando controle GPIO

Momentaneamente, o pulso "ON" o habilita a controlar o projetor. Para habilitar o pulso "ON", mantenha-o por mais de 500 ms. Mantenha "OFF" por mais de 500 ms antes de "ON". (Consulte a página 80)

A seguir apresentamos a lista para controlar o projetor usando a porta GPIO.

No. pino	Fotoacoplador ON/OFF				Função
1-20	ON/OFF				Entrada de sinal de sincronização L/R 3D ON/OFF
2-21	ON/OFF				Entrada de sinal de sincronização de display L/R 3D ON/OFF
3-22	-				Reservado p/ sistema (usado internamente)
4-23	-				Reservado p/ sistema (usado internamente)
5-24 6-25 7-26 8-27	8-27	7-26	6-25	5-24	As funções a seguir aplicam-se dependendo da combinação de terminais de entrada.
	OFF	OFF	OFF	ON	Alimentação ON
	OFF	OFF	ON	OFF	Alimentação OFF
	OFF	OFF	ON	ON	Lâmpada ON
	OFF	ON	OFF	OFF	Lâmpada OFF
	OFF	ON	OFF	ON	Douser de imagem ON
	OFF	ON	ON	OFF	Douser de imagem OFF
	OFF	ON	ON	ON	Reservado p/ sistema (usado internamente)
	ON	OFF	OFF	OFF	Seleciona o título registrado para o botão predefinido 1
	ON	OFF	OFF	ON	Seleciona o título registrado para o botão predefinido 2
	ON	OFF	ON	OFF	Seleciona o título registrado para o botão predefinido 3
	ON	OFF	ON	ON	Seleciona o título registrado para o botão predefinido 4
	ON	ON	OFF	OFF	Seleciona o título registrado para o botão predefinido 5
	ON	ON	OFF	ON	Seleciona o título registrado para o botão predefinido 6
	ON	ON	ON	OFF	Seleciona o título registrado para o botão predefinido 7
	ON	ON	ON	ON	Seleciona o título registrado para o botão predefinido 8

Exemplo de imagem dousing: Entrada ON para 5-24 e 7-26 enquanto 6-25 e 8-27 são OFF.

Exemplo para seleção do botão predefinido 2: Entrada ON para 5-24 e 8-27 enquanto 6-25 e 7-26 são OFF.

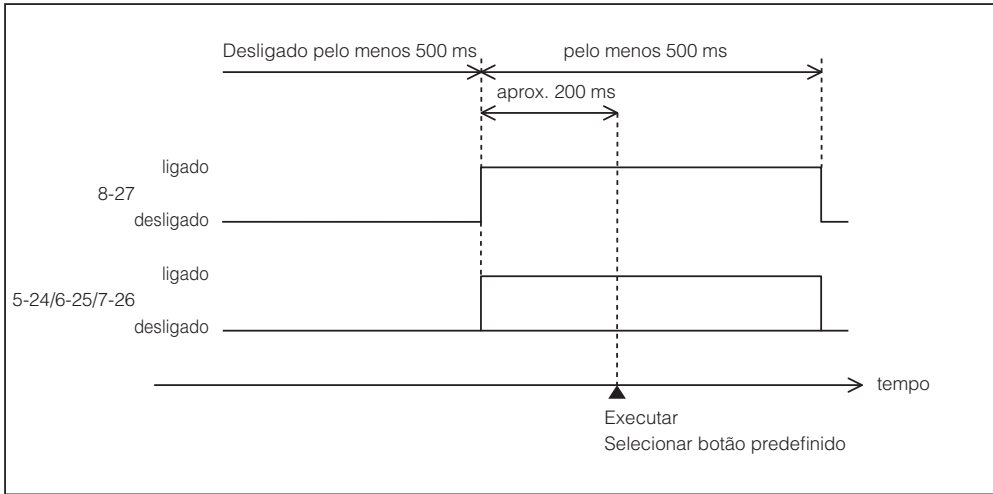
NOTA

- O comando de operação vindo da porta GPI/O será cancelado quando o projetor estiver processando outras tarefas, como resfriamento da lâmpada e trocando título.
- Defina todos os outros pinos que não estão em uso como "OFF".
- O comando da operação é executado sob entrada contínua do pulso "ON" por aproximadamente 200 ms.

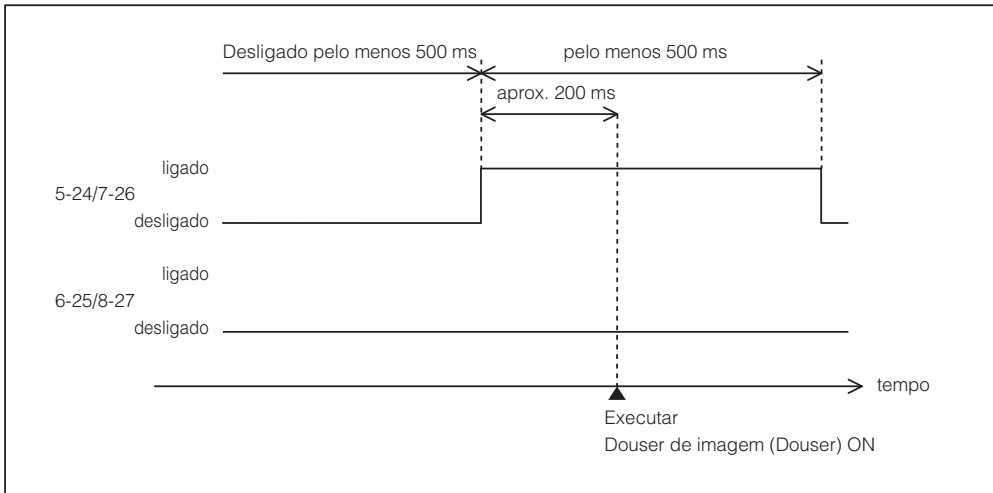
6. Apêndice

• Diagrama de sincronização de controle de GPIO

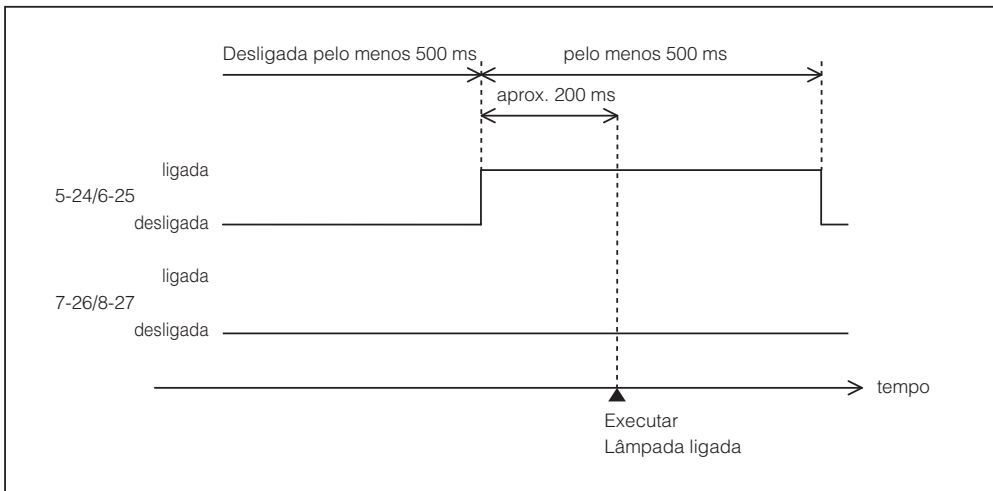
Exemplo de seleção de botão predefinido



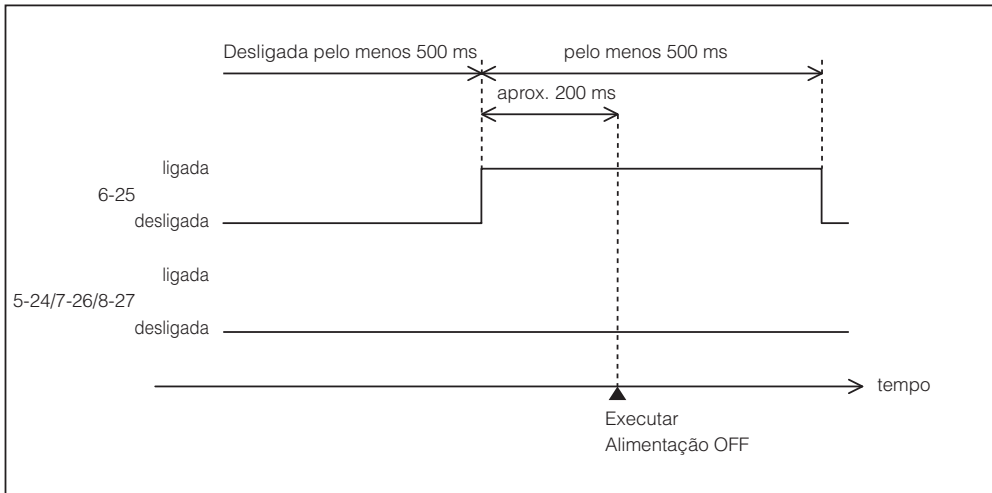
Exemplo para ligar o douser de imagem (Douser)



Exemplo de lâmpada ligada

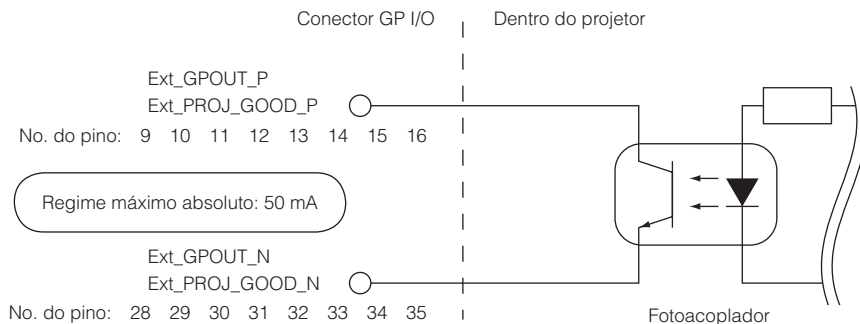


Exemplo para desligar a alimentação



6. Apêndice

Conector de saída



• Usando controle GPIO

É possível usar o controle de GPIO para a verificação da integridade e de erro do projetor. Além disso, é possível usar a saída como o gatilho para controlar dispositivos externos.

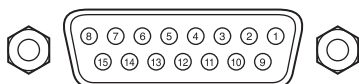
As funções a seguir são atribuídas ao pino número 13-32, 14-33, 15-34 e 16-35 (EXT_GPOUT1 - EXT_GPOUT4) por padrão.

É possível alterar as funções atribuídas.

No. pino	Fotoacoplador ON/OFF	Função
9-28	ON/OFF	Saída de sinal de sincronização L/R 3D externa ON/OFF
10-29	-	Reservado p/ sistema (usado internamente)
11-30	-	Reservado p/ sistema (usado internamente)
12-31	ON/OFF	Saída de sinal de sincronização L/R 3D interna ON/OFF
13-32	ON/OFF	Verificação de status de controle GPIO ON: Controle GPIO (entrada) está indisponível. OFF: Controle GPIO (entrada) está disponível.
14-33	ON/OFF	Verificação de erro ON: Erro OFF: Sem erro
15-34	ON/OFF	Verificação de status IMB ON: O conteúdo está sendo reproduzido. OFF: O conteúdo está parado/pausado.
16-35	ON/OFF	Verificação de integridade (pulsação) ON e OFF saem alternativamente quando as operações estão normais.

6-8-3. Conector 3D (D-sub 15 pinos)

É usado para conectar um sistema de imagem 3D ao projetor.



Vista dos pinos de um conector fêmea

No. pino	Nome do sinal	I/O	Função
1	+12 V	PWR	Fornece alimentação (+12 V) ao sistema de imagem 3D
2	GNDC	TERRA	Terra
3	GNDC	TERRA	Terra
4	RS232_RX	IN	Transmissão de dados do sistema de imagem 3D (1200 Baud, 8 bits, Sem paridade)
5	RS232_TX	OUT	Transmissão de dados para o sistema de imagem 3D (1200 Baud, 8 bits, Sem paridade)
6	CONN_3D_MODE+	OUT	Status do modo 3D (+) (Conecta-se ao coletor do transistor de saída do fotoacoplador dentro do projetor)
7	CONN_SYNC+	OUT	Sinal de sincronização de troca L/R 3D (+) (Conecta-se ao coletor do transistor de saída do fotoacoplador dentro do projetor)
8	3D_INPUT_REFERENCE+	IN	Sinal de sincronização de L/R 3D (+) (Conecta-se ao anodo do diodo de entrada do fotoacoplador dentro do projetor)
9	+12 V	PWR	Fornece alimentação (+12 V) ao sistema de imagem 3D
10	3D_INPUT_REFERENCE+	IN	Sinal de sincronização de L/R 3D (-) (Conecta-se ao catodo do diodo de entrada do fotoacoplador dentro do projetor)
11	3D_DISPLAY_REFERENCE+	IN	Sinal de sincronização de display L/R 3D (+) (Conecta-se ao anodo do diodo de entrada do fotoacoplador dentro do projetor)
12	3D_DISPLAY_REFERENCE-	IN	Sinal de sincronização de display L/R 3D (-) (Conecta-se ao catodo do diodo de entrada do fotoacoplador dentro do projetor)
13	CONN_3D_MODE-	OUT	Status do modo 3D (-) (Conecta-se ao emissor do transistor de saída do fotoacoplador dentro do projetor)
14	CONN_SYNC-	OUT	Sinal de sincronização de troca L/R 3D (-) (Conecta-se ao emissor do transistor de saída do fotoacoplador dentro do projetor)
15	N/C	-	Não usado

6-9. Lista de produtos relacionados

Nome do produto		Memória da lente	Número do modelo
Lente	Lente de zoom 1,63 a 2,03	-	NP-9LS16Z1
	Lente de zoom 2,03 a 2,72	-	NP-9LS20Z1
	Lente de zoom 4,07 a 6,34	-	NP-9LS40Z
	Lente de zoom 1,2 a 1,72	○	NP-9LS12ZM1
	Lente de zoom 1,33 a 2,1	○	NP-9LS13ZM1
	Lente de zoom 1,62 a 2,7	○	NP-9LS16ZM1
	Lente de zoom 2,09 a 3,9	○	NP-9LS20ZM1
Lente de zoom 4,07 a 6,34	○	NP-9LS40ZM1	
Lâmpada	Lâmpada de reposição		NP-10LP01
Filtro de ar	Filtro de reposição		NP-9AF01
Kit de lâmpada e filtro de ar	Lâmpada e filtro de reposição		NP-10LF01
Servidor de Mídia Integrado	Servidor de Mídia Integrado		NP-90MS02

