

Liesegang

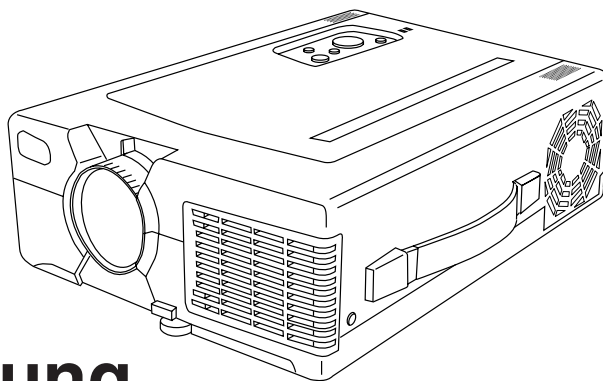
Flüssigkristall-Projektor

Modell

dv225A

BEDIENUNGSANLEITUNG

Wir möchten uns dafür bedanken, daß Sie sich für den Flüssigkristall-Projektor von Liesegang entschieden haben. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung aufmerksam durch, um den Projektor richtig bedienen zu können. Danach sollten Sie die Bedienungsanleitung für spätere Nachschlagzwecke sorgfältig aufbewahren.



Beschreibung

Dieser Flüssigkristall-Projektor kann verschiedene Computer-Signale und NTSC / PAL / SECAM / Videosignale anzeigen.

Merkmale

- (1) Hervorragende Helligkeit**
Hochwirksames optisches System mit einer UHP-Lampe stellt hohe Helligkeit sicher.
- (2) Hohe Auflösung**
Drei separate Flüssigkristall-Tafeln hoher Definition werden für die R-, G- und B-Signale verwendet.
- (3) Kompakte Ausführung, geringes Gewicht für einfachen Transport**
- (4) RGB-Ausgang**
- (5) RS232C Kommunikation**
- (6) Maus-Emulation**
- (7) Manuelle Zoom und Scharfeinstellung**
- (8) Entspricht den VESA DDC1/2B Spezifikationen**
- (9) Automatische Einstellungsfunktion**

Inhalt

Seite

Vor der Verwendung	2
Inhalt des Versandkartons	7
Bezeichnung der Bedienungselemente und ihre Funktionen	7
Installation	11
Grundlegende Bedienungsvorgänge	12
Einstellungen und Funktionen	15
Anschluß an die Videosignal- Eingangsbuchsen	19
Anschluß an die RGB-Signal- Eingangsbuchsen	19
Anschluß an die Steuersignalebene	22
Beispiel der Systemeinstellung	27
Reinigen des Luftfilters	28
Lampe	29
Tabelle der Meldungen	31
Störungsbeseitigung	32
Technische Daten	33

DEUTSCH

Vor der Verwendung

〈 Vor der Verwendung 〉

Bildmarkierungen Verschiedene Bildmarkierungen werden an diesem Produkt und in der Bedienungsanleitung verwendet, damit das Produkt richtig und sicher verwendet werden kann und um Verletzungs- und Beschädigungsgefahr zu vermeiden.



WARNUNG

Unter diesem Titel sind Punkte aufgeführt, die unbedingt eingehalten werden müssen, da sonst Todes- oder Verletzungsgefahr besteht.



VORSICHT

Unter diesem Titel sind Punkte aufgeführt, die unbedingt eingehalten werden müssen, da sonst Verletzungs- und Beschädigungsgefahr besteht.

Beispiele der

Bildmarkierungen



Die Markierung \triangle weist auf eine Warnung (einschließlich Vorsicht) hin. Einschlägige Einzelheiten der Warnung sind in der Bildmarkierung angegeben (die linke Bildmarkierung weist auf Stromschlaggefahr hin).



Die Markierung \odot weist auf ein Verbot hin. Die verbotene Aktion ist in der oder in der Nähe der Markierung angegeben (die linke Markierung weist auf ein Verbot der Demontage hin).






Die Markierung \bullet weist auf einen Vorgang hin, der unbedingt ausgeführt werden muß. Der einschlägige Vorgang ist in der Markierung angegeben (die linke Markierung weist darauf hin, daß der Netzstecker von der Netzdose abgezogen werden muß).


[Sicherheitsmaßnahmen]

Warnung

- **Diese Einheit nur an einem stabilen Ort installieren.** 
Diese Einheit niemals auf einer wackeligen Unterlage, einem schwachen Ständer, einem geneigten Boden usw. installieren. Die Einheit könnte herunter- bzw. umfallen und zu Verletzungen führen.

- **Die Einheit niemals im Badezimmer usw. verwenden.** 
Die Einheit niemals im Badezimmer usw. verwenden. Anderenfalls kann es zu einem Feuer, Stromschlag usw. kommen. Nicht in der Nähe von Wasser verwenden

- **Niemals das Gehäuse öffnen.**
Das Gehäuse nicht öffnen. Im Inneren des Gehäuses herrscht Hochspannung an, so daß Stromschlaggefahr besteht.  
Stromschlaggefahr Demontagerbot
Prüfungen, Einstellungen und Reparaturen im Inneren des Gehäuses sollten nur von Ihrem Fachhändler ausgeführt werden.

- **Niemals direkt in das Objektiv blicken, wenn die Lampe eingeschaltet ist.**
Niemals direkt in das Objektiv blicken, wenn die Lampe eingeschaltet ist. Da eine starke Lampe verwendet wird, kann Ihr Sehvermögen beeinträchtigt werden. Besonders in Anwesenheit von Kindern auf diesen Punkt achten. 

[Sicherheitsmaßnahmen]

Warnung

■ Niemals diese Einheit modifizieren.

Diese Einheit niemals modifizieren. Anderenfalls kann es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen.



Demonta-
geverbot

■ Nur die spezifizierte Stromversorgung verwenden.

Diese Einheit nur mit der spezifizierten Netzspannung betreiben. Anderenfalls kann es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen.



■ Falls eine ungewöhnliche Bedingung auftritt.

- Falls bei normaler Verwendung dieser Einheit ungewöhnlicher Geruch oder Rauch auftritt, kann es zu Stromschlag usw. kommen. Wird eine ungewöhnliche Bedingung festgestellt, sofort die Stromversorgung ausschalten und den Netzstecker von der Netzdose abziehen. Darauf achten, daß die Rauchentwicklung usw. eingestellt wird. Wenden Sie sich danach an Ihren Fachhändler, damit dieser die erforderliche Reparatur ausführen kann. Versuchen Sie niemals selbst diese Einheit zu reparieren, da dies sehr gefährlich sein kann.
- Nach Auftreten einer Störung (wie "kein Bild", "kein Ton", "ungewöhnlicher Ton" usw.) diese Einheit nicht verwenden. Anderenfalls kann es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen. Sofort die Stromversorgung ausschalten und den Netzschalter ziehen. Wenden Sie sich danach an Ihren Fachhändler, damit dieser die erforderliche Reparatur ausführen kann.
- Falls Wasser usw. in das Innere der Einheit gelangt, sofort die Stromversorgung ausschalten und den Netzstecker ziehen. Wenden Sie sich danach an Ihren Fachhändler. Falls Sie die Einheit in diesem Zustand verwenden, kann es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen.



Netzstecker
von
Netzdose
abziehen.

■ Niemals einen mit Flüssigkeit gefüllten Behälter usw. auf dieser Einheit abstellen.

Niemals eine Vase, einen Blumentopf, Kosmetika, Medikamente oder Wasser bzw. kleine Objekte auf dieser Einheit abstellen bzw. ablegen. Falls verschüttete Flüssigkeit in das Innere der Einheit gelangt, kann es zu einem Feuer, Stromschlag usw. kommen.



■ Netzkabel vorsichtig behandeln.

- Die Netzdose und den Netzeinlaß dieses Gerätes richtig verbinden.
- Das Netzkabel nicht zerkratzen, nicht beschädigen und nicht ändern. Auch nicht zu stark biegen. Niemals schwere Gegenstände auf dem Netzkabel abstellen, das Netzkabel nicht erwärmen und niemals am Netzkabel ziehen. Anderenfalls kann das Netzkabel beschädigt werden, so daß es zu einem Feuer, Stromschlag usw. kommt.
 - Niemals am Netzkabel ziehen.
 - Keine schweren Gegenstände am Netzkabel abstellen.
 - Das Netzkabel nicht beschädigen.
 - Das Netzkabel nicht in der Nähe von Heizgeräten anordnen.
- Darauf achten, daß diese Einheit nicht auf dem Netzkabel abgestellt wird. Das Netzkabel könnte beschädigt werden und Feuer, Stromschlag usw. verursachen. Falls das Netzkabel unter einem Teppich usw. verlegt wird, können unbeabsichtigt schwere Gegenstände darauf abgestellt werden.
- Falls das Netzkabel beschädigt ist (freiliegender Draht, unterbrochener Draht usw.), ein neues Netzkabel bei Ihrem Fachhändler besorgen. Anderenfalls kann es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen.
- Darauf achten, daß das Netzkabel nicht verschmutzt ist und richtig in die Netzdose eingesteckt werden kann. Bei einem verschmutzten oder nicht richtig angeschlossenen Netzkabel kann es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen.



Warnung

■ **Niemals Fremdmaterial einführen.**

- Niemals metallische oder brennbare Objekte durch die Belüftungslöcher usw. einführen. Anderenfalls kann es zu einem Feuer, Stromschlag usw. kommen.
- Falls Fremdmaterial in das Innere der Einheit gelangt, sofort die Stromversorgung ausschalten und den Netzstecker von der Netzdose abziehen. Wenden Sie sich danach an Ihren Fachhändler. Falls die Einheit in diesem Zustand verwendet wird, kann es zu einem Feuer, Stromschlag usw. kommen. Besondere Vorsicht ist geboten, wenn sich Kinder in der Nähe der Einheit befinden.



Netzstecker
von
Netzdose
abziehen.

- ## ■ **Da bei eingeschalteter Lampe hohe Temperaturen erzeugt werden, dürfen keine Gegenstände vor die Linse gelegt werden.**



■ **Erschütterungen vermeiden.**


- Falls Sie diese Einheit fallen lassen oder das Gehäuse beschädigt ist, sofort den Stromschalter ausschalten und den Netzstecker ziehen. Wenden Sie sich danach an Ihren Fachhändler. Falls Sie die Einheit in diesem Zustand verwenden, kann es zu einem Feuer, Stromschlag usw. kommen.




Netzstecker
von
Netzdose
abziehen.

Vorsicht


■ Niemals auf diese Einheit steigen und keine schweren Objekte auf der Einheit abstellen.

- Niemals auf diese Einheit steigen. Besonders darauf achten, wenn sich Kinder in der Nähe befinden. Anderenfalls kann die Einheit umfallen oder beschädigt werden und Verletzungen verursachen. 
- Keine schweren Gegenstände auf der Einheit abstellen. Anderenfalls kann die Einheit herunter- oder umfallen und Verletzungen verursachen.

■ Niemals die Belüftungslöcher blockieren.


Die Belüftungslöcher nicht blockieren. Anderenfalls kann es zu einem Wärmestau im Inneren der Einheit kommen, wodurch ein Feuer verursacht werden kann. Diese Einheit nicht auf die folgende Art verwenden: Umgekehrt, auf ihrer Seite, an einem schlecht belüfteten, engen Ort, auf einem Teppich oder auf einer weichen Unterlage, auf einem Tisch mit Tischtuch. Diese Einheit so anordnen, daß ein Mindestabstand von 30 cm zwischen den Belüftungslöchern und der Wand eingehalten wird. 

■ Reinigen


Wenn die Einheit gereinigt wird, vorher immer den Netzstecker von der Netzdose abziehen. 

Netzstecker von Netzdose abziehen.


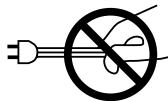
■ Diese Einheit niemals an einem feuchten oder staubigen Ort aufstellen.

- Diese Einheit niemals an einem feuchten oder staubigen Ort aufstellen. Anderenfalls kann es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen. 
- Die Einheit niemals an einem Ort aufstellen, an dem sie Dampf, Ölen usw. ausgesetzt ist. Daher die Nähe von Kochherden, Luftbefeuchtern usw. vermeiden. Anderenfalls kann es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen.



■ Fußrollen ggf. sichern.

Falls die Einheit auf einem Tisch mit Fußrollen angeordnet wird, unbedingt die Fußrollen sichern. Anderenfalls kann der Tisch bewegt werden, wodurch die Einheit umfallen und beschädigt werden könnte. 


■ Das Netzkabel sorgfältig behandeln.

- Niemals das Netzkabel in die Nähe eines Heizgerätes bringen. Die Isolierung des Netzkabels könnte schmelzen, wodurch es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen könnte. 
- Niemals den Netzstecker mit nassen Händen anstecken oder abziehen. Anderenfalls kann es zu Stromschlag kommen. 
- Wenn der Netzstecker abgetrennt werden soll, niemals am Kabel ziehen. Anderenfalls kann das Netzkabel beschädigt werden, wodurch es zu Feuer, Stromschlag usw. kommen kann. Immer den Netzstecker halten, wenn dieser abgezogen werden soll.

■ Verwendung von Batterien.


- Nur die für diese Einheit spezifizierten Batterien verwenden. Niemals alte und neue Batterien gemeinsam verwenden. Anderenfalls kann es zu Feuer und Verletzungen aufgrund eines Berstens der Batterien oder Flüssigkeitsaustritt kommen. 
- Die Batterien immer mit richtiger Polung \oplus und \ominus in die Einheit einsetzen. Bei falsch eingesetzten Batterien kann es zu Verletzungen und Beschädigungen in der Nähe der Einheit kommen, und zwar aufgrund eines Berstens der Batterien, Flüssigkeitsaustritt usw. 

■ Wenn die Einheit für längere Zeit nicht verwendet werden soll.

Wenn die Einheit für längere Zeit nicht verwendet soll (Ferienreise usw.), unbedingt den Netzstecker von der Netzdose abziehen. Auch den Deckel am Objektiv anbringen, damit das Objektiv nicht beschädigt wird. 

Netzstecker von Netzdose abziehen.

■ Innenseite der Einheit mindestens einmal pro Jahr reinigen.

Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler, damit dieser die Innenseite der Einheit mindestens einmal pro Jahr reinigen kann. Falls sich übermäßig viel Staub im Inneren der Einheit ansammelt, kann es zu einem Feuer kommen. Die Einheit sollte besonders vor Beginn der Regenzeit gereinigt werden. Für die Gebühr für das Reinigen der Innenseite der Einheit wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler. 

Vorsicht

■ **Vorsicht beim Austauschen der Lampe.**

- Wenn die Lampe ausgetauscht wird, die Stromversorgung des Projektors ausschalten und den Netzstecker von der Netzdose abziehen. Danach für 45 Minuten warten, um die Lampe abkühlen zu lassen. Anderenfalls kann es zu Verbrennungen kommen.



Netzstecker
von
Netzdose
abziehen.

- Für das Vermüllen der gebrauchten Lampe sind die örtlichen Vorschriften zu befolgen.
- Da die Lampe aus Glas hergestellt ist, diese niemals Stößen aussetzen und auch nicht daran kratzen.

- Niemals eine alte Lampe verwenden. Die Lampe könnte explodieren.

- Falls ein Explodieren der Lampe vermutet wird (Geräusch von der Innenseite vernommen), den Netzstecker von der Netzdose abziehen und die Lampe von Ihrem Fachhändler austauschen lassen. Die Lampe ist von der Frontscheibe und einer luftdichten Struktur abgedeckt, wobei jedoch in seltenen Fällen der Reflektor und die Innenseite des Projektors durch verstreute Glassplitter der explodierten Lampe beschädigt bzw. Verletzungen verursacht werden können.

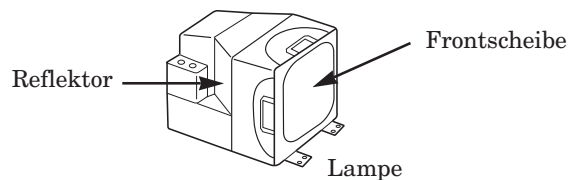
- Wenn die Lampe ausgetauscht wurde, die Gesamtbetriebsdauer der Lampe zurückstellen. Nicht zurückstellen, wenn die Lampe nicht ausgetauscht wurde.

■ **Vorsicht beim Tragen der Einheit.**

- Wenn diese Einheit von einem Ort an einen anderen Ort gebracht werden soll, unbedingt den Objektivdeckel anbringen, den Netzstecker ziehen und alle externen Anschlüsse abtrennen. Anderenfalls können die Kabel beschädigt werden, was zu Feuer, Stromschlag usw. führen kann.



Netzstecker
von
Netzdose
abziehen.



[Allgemeine Vorsichtsmaßnahmen]

■ **Hore Temperaturen vermeiden.**

Niemals die Einheit im Freien verwenden. Direktes Sonnenlicht und die Nähe von Heizgeräten vermeiden. Anderenfalls könnten das Gehäuse und andere Teile beeinträchtigt werden.



■ **Lautstärke**

Immer einen geeigneten Lautstärkepegel verwenden, um Ihre Nachbarn nicht zu stören. Diesen Punkt besonders zu späten Nachtstunden einhalten.

■ **Reinigen des Objektivs.**

Für das Reinigen des Objektivs sollte im Fachhandel erhältliches Objektiv-Reinigungspapier (verwendet für das Reinigen von Kameras, Brillen usw.) verwendet werden. Darauf achten, daß das Objektiv nicht mit harten Gegenständen zerkratzt wird.

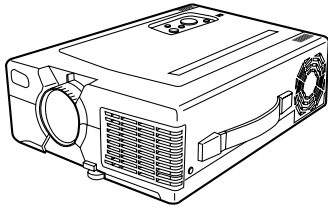


■ **Reinigen des Gehäuses.**

- Da das Gehäuse aus verschiedenen Plastikmaterialien hergestellt ist, kann es zu einer Verfärbung oder zu einem Abblättern des Anstrichs kommen, wenn Benzin, Verdünnner usw. für das Reinigen verwendet wird. Daher unbedingt die Verwendung von Chemikalien vermeiden.
- Wenn ein chemisch behandeltes Tuch verwendet wird, die mit dem Tuch mitgelieferten Vorsichtsmaßnahmen einhalten.
- Niemals flüchtige Mittel wie Insektenvertilgungsmittel usw. auf die Einheit sprühen. Auch darauf achten, daß Gummi- oder Vinyl-Teile nicht für längere Zeit das Gehäuse berühren. Anderenfalls kann es zu einer Verfärbung des Gehäuses kommen oder der Anstrich kann abblättern.
- Das Gehäuse und die Bedienungstafel mit einem weichen Tuch reinigen. Fest anhaftender Schmutz ist mit einem im milder Seifenwasserlösung angefeuchteten Tuch zu entfernen. Danach mit einem trockenen Tuch nachwischen.

Inhalt des Versandkartons

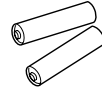
Überprüfen Sie, daß der Karton die folgenden Teile enthält.



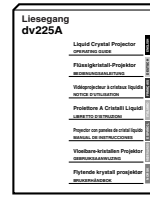
Flüssigkristall-Projektor



Fernbedienung
(Batterien inklusiv)



Batterien × 2



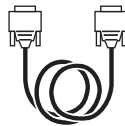
Bedienungsanleitung



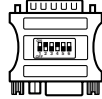
Netz kabel
220V-GB, Europa



Dreidriges
Video/Audio-kabel



RGB-Kabel
(15-15-poliges
M/M-Kabel)



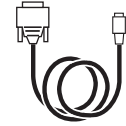
MAC adapter
mit DIP-Schalter



S-Video-kabel
(S-Video Mini DIN,
4-polig)



Kabel für Stereo-
Mini-Buchse



Maus-kabel × 3

DEUTSCH

Bezeichnung der Bedienungselemente und ihre Funktionen

Haupteinheit

STANDBY/ON-Taste

Taste für das Ein/Ausschalten der Stromversorgung. Im ausgeschalteten Zustand ist die Einheit auf den Bereitschaftsmodus geschaltet. (siehe Seite 12,13)

MUTE-Taste

Schaltet den Ton stumm. (Wenn die Einheit in den Stummschaltmodus geschaltet ist, wird durch Drücken dieser Taste der Ton wiederum eingeschaltet.)

RESET-Taste

Stellt die Einheit auf die Werkseinstellungen zurück. (siehe Seite 15)

LAMP-Kontrolleuchte

Diese Kontrolleuchte leuchtet oder blinkt, wenn die Lampe nicht leuchtet. (siehe Seite 31)

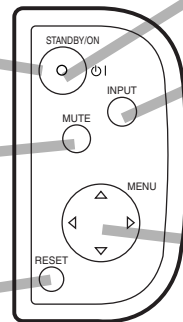
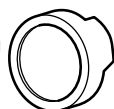
ZOOM-Knopf

Dient für die Einstellung der Bildgröße. (siehe Seite 12)

Fernbedienungssensor

Objektiv

Objektivdeckel

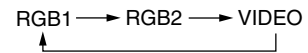


ON-Kontrolleuchte

Blinkt im Bereitschaftsmodus und leuchtet im Betriebsmodus. (siehe Seite 31)

INPUT-Taste

Dient für die Wahl der Eingangsquelle. Mit jedem Drücken dieser Taste wird die Eingangsquelle in der folgenden Reihenfolge umgeschaltet. (siehe Seite 12)



MENU-Taste

Bildeinstellungen. Für Einzelheiten siehe Seite 15~18.

TEMP-Kontrolleuchte

Diese Kontrolleuchte leuchtet oder blinkt, wenn die Temperatur in dem Projektor zu hoch oder der Ventilator abnormal ist. (siehe Seite 31)

Lautsprecher

Lautsprecher

Kühlgebläse (Ansaugseite)

Tragegriff

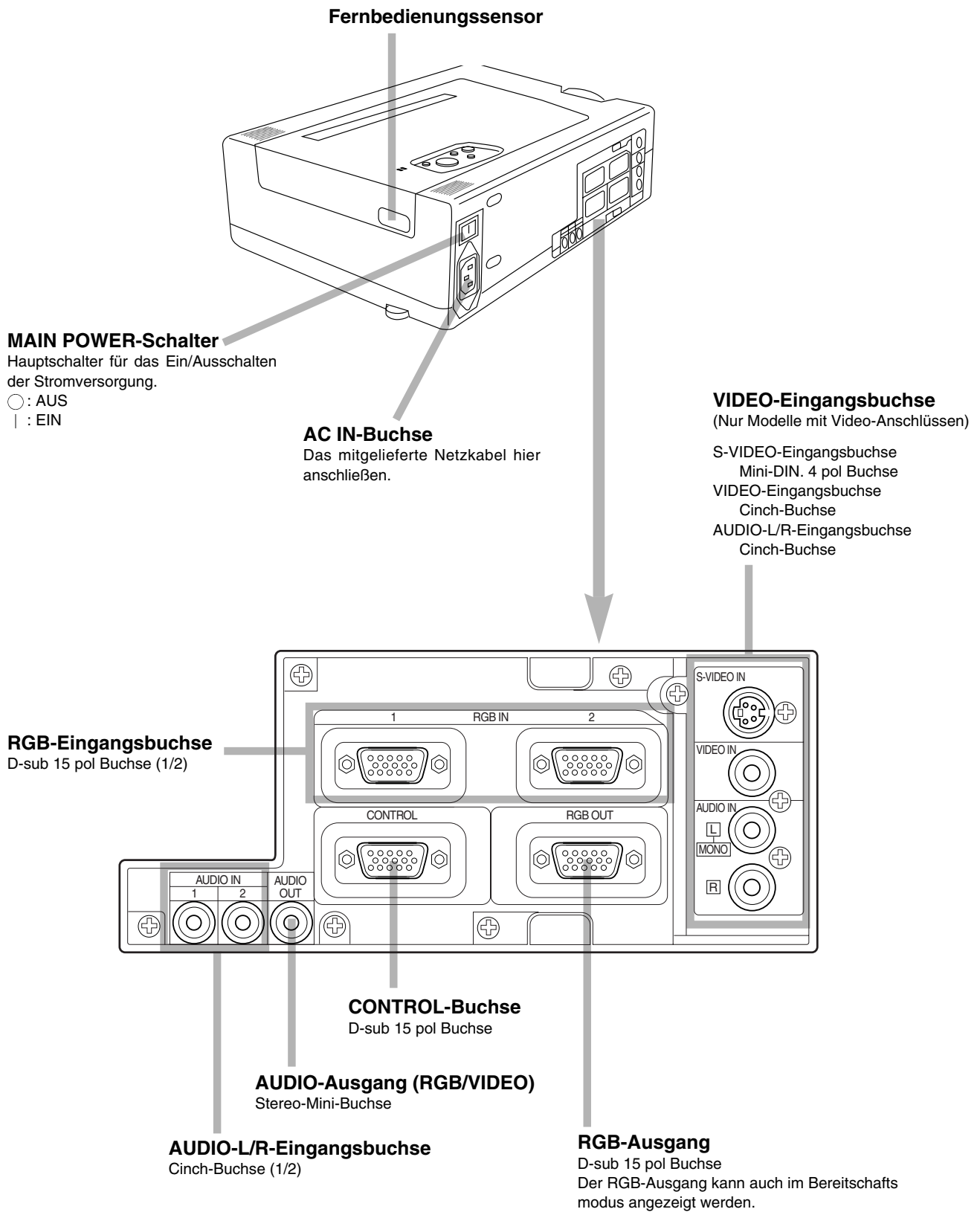
Kühlgebläse (Auslaßseite)

FOCUS-Ring

Dient für die Fokuseinstellung. (siehe Seite 12)

- Den Fernbedienungssender innerhalb eines Bereichs von etwa 5 m von der Vorderseite des Fernbedienungs-Lichtempfangsfensters und innerhalb von 30° nach links und rechts verwenden.

Bezeichnung der Bedienungselemente und ihre Funktionen(Fortsetzung)



Bezeichnung der Bedienungselemente und ihre Funktionen(Fortsetzung)

Fernbedienungssender

Bereitschafts/Einschalttaste (STANDBY/ON)

Ein/Aus-Taste für die Stromversorgung. In Position OFF ist die Einheit auf den Bereitschaftsmodus geschaltet (siehe Seite 12, 13).

Standbild-Taste (FREEZE)

Durch Druck auf diese Taste wird ein Standbild gezeigt (durch Anhalten der Wiedergabe). (siehe Seite 14.)

Vergrößerungstaste (MAGNIFY)

Durch Druck auf diese Taste wird ein angezeigtes Bild teilweise vergrößert. (siehe Seite 14.)

Position-Ein-Taste (POSITION ON)

Das Bild wird nach dem Drücken der POSITION ON-Taste durch Betätigung des DISK-PADS verschoben (nur RGB-Singnaleingang). POSITION kann betätigt werden, während die Hintergrundleuchte eingeschaltet ist. *1

DISK PAD

- ① Wenn die Hintergrundleuchte der MENU ON-Taste eingeschaltet ist, können mit dem DISK PAD DIE menüposten gewählt oder eingestellt werden (siehe Seite 15).
- ② Wenn das Bildschirm-Menü ausgeschaltet ist, arbeitet das DISK PAD als Maus.
- ③ Wenn die Hintergrundleuchte der POSITION ON-Taste eingeschaltet ist, kann das Bild durch Betätigung des DISK PAD verschoben werden. *2

Menü-Ein-Taste (MENU ON)

Zeigt die Bildschirm-Menüs an und schaltet die Hintergrundleuchte ein (siehe Seite 15 ~ 18). Bei eingeschalteter Hintergrundleuchte kann die MENU-Taste betätigt werden.

Leerbild-Taste (BLANK)

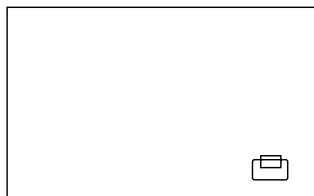
- ① Durch Drücken der BLANK-Taste wird ein Leerbild angezeigt.
- ② Das Leerbild verschwindet, wenn die BLANK-Taste erneut gedrückt wird (siehe Seite 18).

Eingangswahltaste (INPUT)

Wählt den Eingang (siehe Seite 12).

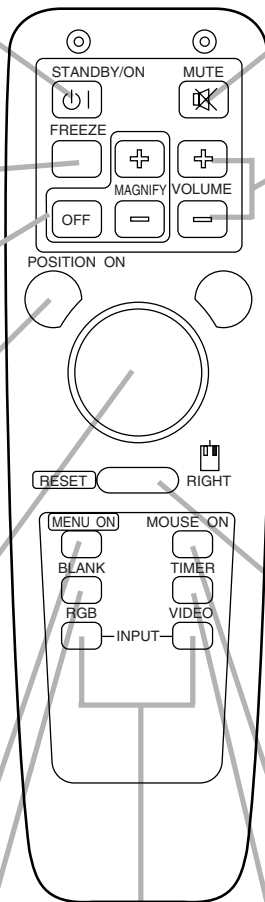
*1 POSITION ON-icon

Wenn die POSITION ON-Taste gedrückt wird, wird die Hintergrundleuchte eingeschaltet und das Icon erscheint. Während das Icon angezeigt ist, können Sie die POSITION ON-Taste betätigen. Das Icon wird auch im Video-Modus angezeigt, wobei jedoch die POSITION ON-Taste nicht verwendet werden kann.



*2

Wenn die Hintergrundleuchte der MENU ON-Taste oder der POSITION ON-Taste eingeschaltet ist, ohne daß das Icon für POSITION ON oder MENU angezeigt wird, kann das DISK PAD ebenfalls betätigt werden. Zeigt das Icon oder MENU gleichzeitig mit dem Start der Operation an. Wenn die MOUSE ON-Taste gedrückt wird, wird der MENU-Modus oder der POSITION ON-Modus gestoppt.



Stummschalttaste (MUTE)

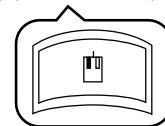
Schaltet den Ton stumm. (Wenn die Einheit in den Stummschaltmodus geschaltet ist, wird durch Drücken dieser Taste der Ton wiederum eingeschaltet).

Lautstärketaste (VOLUME)

Dient für die Einstellung der Lautstärke. Durch Drücken der „+“- oder „-“-Taste kann die Lautstärke erhöht bzw. vermindert werden.

Maus-Linkstaste (MOUSE LEFT)

Die Maus-Linkstaste dient für das linke Anklicken mit der Maus (Taste an der Unterseite) (siehe Seite 22).



Rückstell/Rechtstaste (RESET/RIGHT)

Wenn die Bildschirm-Menüs angezeigt werden, werden die Einstellungen durch Drücken dieser Taste auf die werksseitigen Einstellungen zurückgestellt. Wenn die Maus-Emulation betätigt wird, dient diese Taste für das rechte Anklicken mit der Maus im Computer-Modus. (siehe Seite 22). Nachdem die Position des Bildes verschoben wurde (POSITION ON), wird durch Drücken dieser Taste die Position wieder auf die werksseitige Einstellung zurückgestellt.

Maus-Ein-Taste (MOUSE ON)

Durch Drücken dieser Taste startet der Maus-Emulationsmodus (siehe Seite 22). Wenn ein Menü geöffnet, ein Leerbild oder das Positions-Icon angezeigt wird, dann werden diese durch Drücken dieser Taste gestoppt, wobei die Hintergrundleuchte ausgeschaltet wird.

Timer-Ein/Aus-Taste (TIMER)

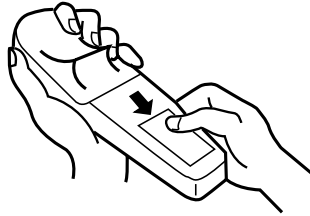
Zeigt die für den Countdown eingestellte Zeit an. Siehe "TIMER" in dem Menü auf Seite 18, wenn die Minuten des Timers eingestellt werden.

Bezeichnung der Bedienungselemente und ihre Funktionen(Fortsetzung)

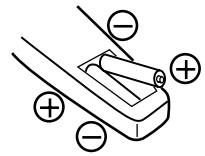
Einsetzen der Batterien Die mitgelieferten Batterien (Mignon (Alkali) in die Fernbedienungssender einsetzen.

1 Den Batteriefachdeckel abnehmen.

Den Batteriefachdeckel in Richtung des Pfeiles schieben und gleichzeitig leicht niederdrücken.



2 Die Batterien einsetzen, wie es im Batteriefach dargestellt ist.



3 Den Deckel wieder anbringen.

Vorsicht Vorsicht bei der Verwendung der Batterien

- Nur die für diese Einheit spezifizierten Batterien verwenden. Auch nicht alte und neue Batterien gemeinsam verwenden. Anderenfalls kann es zu Feuer und Verletzungen aufgrund eines Berstens der Batterien oder zum Austritt von Batterieflüssigkeit kommen.
- Die Batterien unbedingt mit richtiger Polung ⊕ und ⊖ einsetzen. Falls die Batterien mit falscher Polung eingesetzt werden, kann es zu Verletzungen oder Beschädigungen in der Nähe der Einheit aufgrund eines Berstens der Batterien oder Austritt von Batterieflüssigkeit kommen.

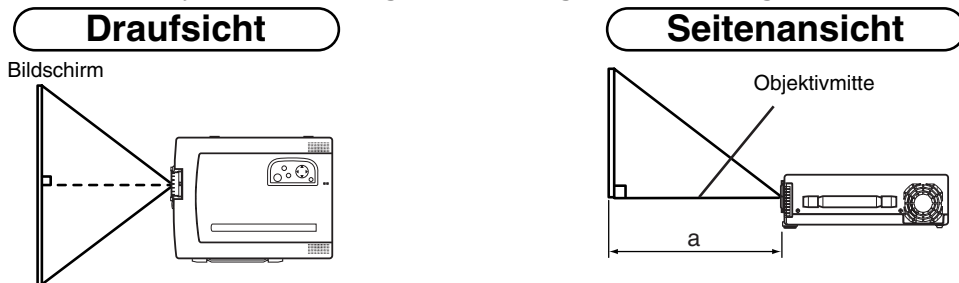
Vorsicht Vorsicht bei der Verwendung

- Den Fernbedienungssender nicht fallen lassen und keinen starken Stößen aussetzen.
- Darauf achten, daß der Fernbedienungssender nicht naß wird und diesen nicht auf einem nassen Objekt ablegen. Anderenfalls kann es zu Fehlbetrieb kommen.
- Falls die Einheit für längere Zeit nicht verwendet werden soll, die Batterien aus der Fernbedienung entfernen.
- Falls die Fernbedienung nicht richtig arbeiten sollte, die Batterien erneuern.

Installation

Installationsbeispiel für den Flüssigkristall-Projektor und den Bildschirm.

Die Bildgröße und den Projektionsabstand gemäß nachfolgender Abbildung bestimmen.



Bildschirm (m)	a (m)	
	Minimum	Maximum
1,0	1,6	2,4
1,5	2,5	3,8
2,0	3,3	5,0
2,5	4,1	6,2
3,0	5,0	7,6
3,8	6,2	9,4
5,0	8,3	—

a: Abstand vom Projektor bis zum Bildschirm
(Toleranz : $\pm 10\%$)

Diese Bildschirmgröße entspricht der vollen Größe
(800 Punkte X 600 Punkte).

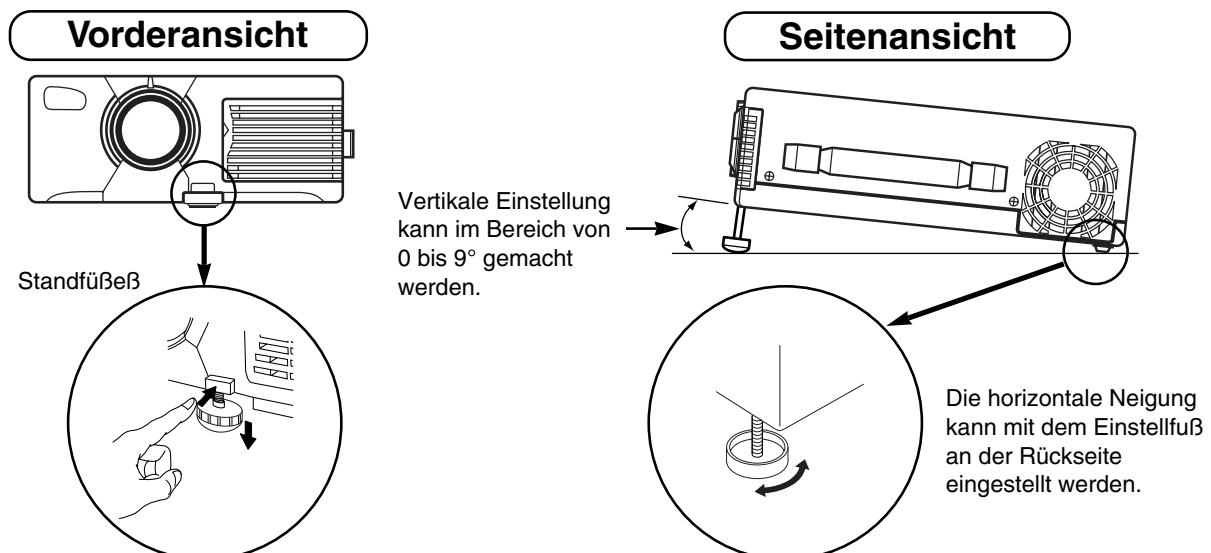
Aufstellung des Flüssigkristall-Projektors

Grundlegend ist der Flüssigkristall-Projektor in horizontaler Position aufzustellen. Falls Sie den Flüssigkristall-Projektor mit nach oben, nach unten oder zur Seite gerichtetem Objektiv verwenden, dann kann es zu Wärmestau in dem Projektor und damit zu Beschädigungen kommen.

Besonders darauf achten, daß beim Einbau die Belüftungslöcher nicht blockiert werden.

Verwendung der höhenverstellbaren Standfüsse

Die Position des Projektors mit Hilfe der an der Unterseite des Projektors angeordneten Standfüsse einstellen.



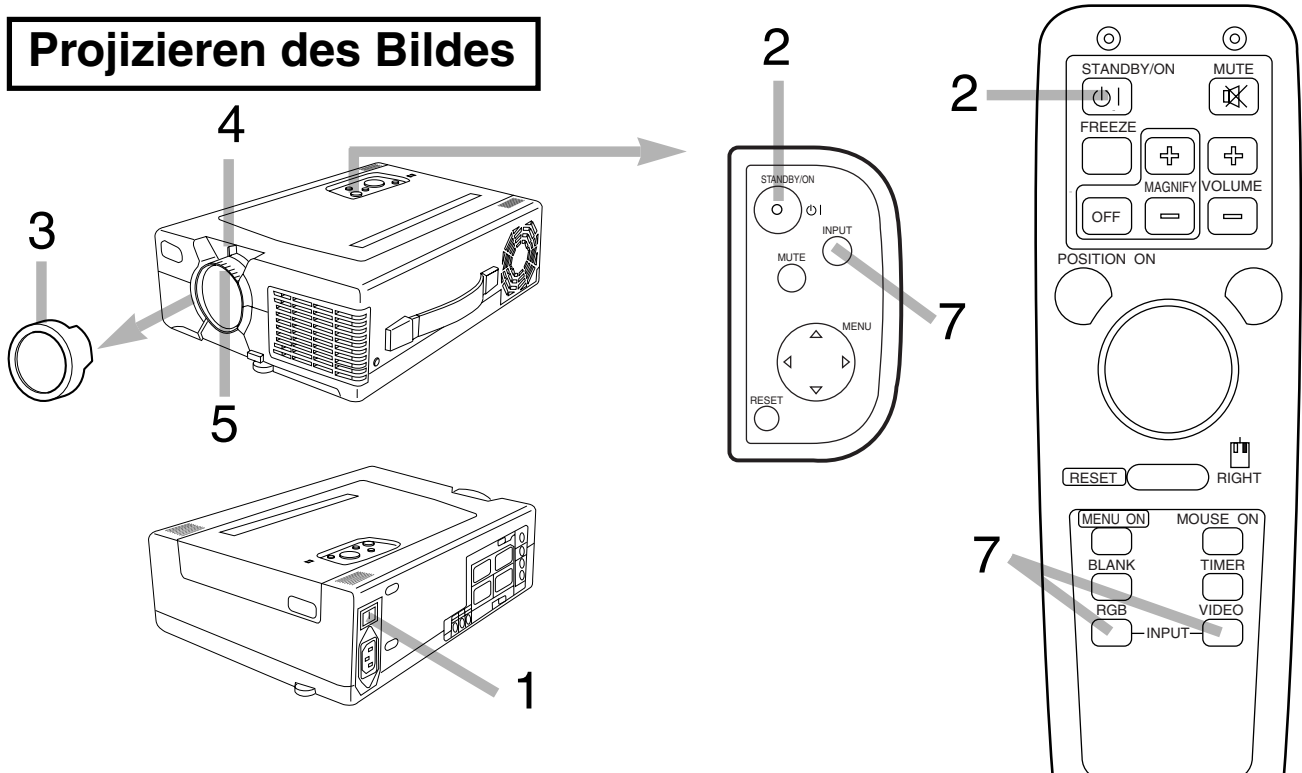
1. Den Projektor anheben und die Taste des Einstellers drücken, um die Verriegelung freizugeben.
2. Den Projektionswinkel einstellen, die Taste des Einstellers freigegeben und diesen sicher verriegeln.
3. Um den Winkel leicht zu verstellen, die Standfüsse drehen.

Vorsicht

- Die Standfüsse nicht entriegeln, wenn der Projektor nicht abgestützt wird, da sonst der Projektor herunterfallen und eine Verletzung verursachen kann.
- Die Standfüsse nicht unter Kraftanwendung drehen, da sonst die Stadfüsse beschädigt werden können.
- Den Einsteller richtig verriegeln.
- Niemals eine übermäßige Kraft von der Oberseite ausüben, wenn der Projektor angehoben wird. Anderenfalls kann der Projektor beschädigt oder ein Finger eingeklemmt und verletzt werden.

Grundlegende Bedienungsvorgänge

Projizieren des Bildes



1 Den MAIN POWER-Schalter am Projektor einschalten. (I: EIN)

- Die ON-Kontrollleuchte leuchtet orange auf.

2 Die STANDBY/ON-Taste drücken.

- Die Einschaltanzeige (ON) blinkt (grün) während des Anwärmens und bleibt dann erleuchtet (grün).
- Die Stromversorgung wird nicht eingeschaltet, auch wenn die STANDBY/ON-Taste innerhalb von 60 Sekunden nach dem Ausschalten der Stromversorgung gedrückt wird, da die Lampe für den nächsten Betrieb abgekühlt wird.

3 Den Objektivdeckel abnehmen.

4 Die Bildgröße einstellen, indem der ZOOM-Knopf des Projektionsobjektives verwendet wird.

5 Den Fokus unter Verwendung des FOCUS-Ringes des Projektionsobjektives einstellen.

6 Die Stromversorgung der angeschlossenen Ausrüstung einschalten.

Für den Anschluß der Ausrüstung siehe Seiten 19 bis 27.

7 Die INPUT-Taste des Projektors oder die INPUT SELECT (VIDEO oder RGB)-Taste der Fernbedienung drücken, um die Quelle der Signale zu wählen, die auf den Bildschirm projiziert werden sollen.

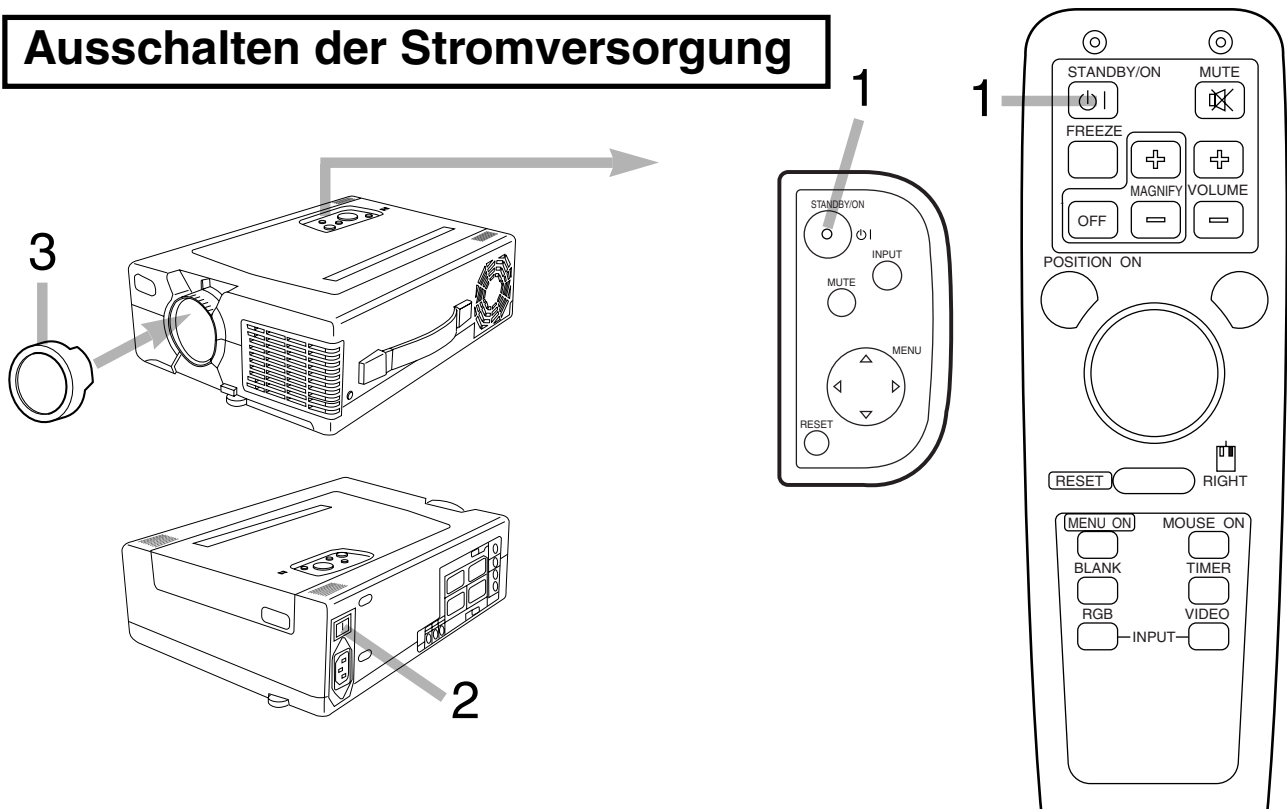
- Der gewählte Signaleingang wird für drei Sekunden rechts unten am Bildschirm angezeigt.

Beispiel der
Bildschirmanzeige

RGB1

Grundlegende Bedienungsvorgänge (Fortsetzung)

Ausschalten der Stromversorgung



DEUTSCH

1 Die STANDBY/ON-Taste für 1 Sekunde drücken.

- Die Einschaltanzeige (ON) blinkt orangefarbig und geht dann aus. Nach etwa einer Minute hält der Ventilator an und die orangefarbige Lampe leuchtet auf.
- Die STANDBY/ON-Taste kurz andrücken (weniger als 1 Sekunde), um den Projektor nicht in den Bereitschaftsmodus zu schalten.

2 Den MAIN POWER-Schalter des Projektors ausschalten. [○ : AUS]

3 Den Objektivdeckel anbringen.

Vorsicht

- Um die Temperatur im Inneren des Projektors zu reduzieren, arbeitet der Ventilator für etwa eine Minute nach dem Ausschalten der Lampe.
- Niemals den MAIN POWER-Schalter bei eingeschalteter Lampe ausschalten, da sonst die Lampe beschädigt wird.

PLUG&PLAY

Dieser Projektor entspricht den VESA DDC1/2B Spezifikationen. PLUG & PLAY ist ein System mit Computer, Peripheriegeräten (einschließlich Projektoren) und Betriebssystem.

Es arbeitet, wenn der Projektor an den DDC-Kanal (Display Data Channel) eines Computers angeschlossen ist, auf dem die Betriebssystem-Software läuft, die die PLUG & PLAY-Funktion enthält.

(Nur RGB 1)

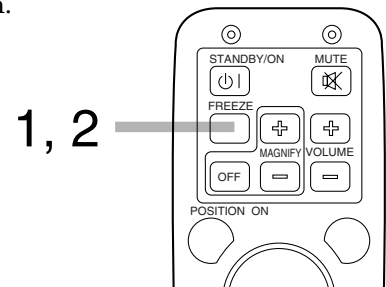
Grundlegende Bedienungsvorgänge (Fortsetzung)

Standbildfunktion (FREEZE)

Diese Funktion kann ein Standbild anzeigen (durch Anhaltend er Wiedergabe). Diese Funktion kann zusammen mit der Vergrößerungsfunktion (MAGNIFY) verwendet werden.

1 Die Taste FREEZE drücken.

Die Display-Anzeige hält an. Während der Standbildfunktion erscheint die Markierung **||** für etwa 3 Sekunden rechts unten am Bildschirm.



[Zum Aufheben von Standbild]

2 Die Taste FREEZE drücken.

Die Standbildfunktion wird aufgehoben. Weiterhin erscheint die Markierung **▶** bei Ausschalten der Standbildfunktion für etwa 3 Sekunden rechts unten am Bildschirm.

Vorsicht

- Wenn die Taste FREEZE gedrückt wird, so wird die Standbildfunktion ein- bzw. ausgeschaltet.
- Die Standbildfunktion wird auch durch Druck auf die Eingabewahltaste oder durch Umschalten des Anzeigemodus des Personalcomputers während der Wiedergabe ausgeschaltet.
- Das Symbol POSITION ON wird während Standbild nicht angezeigt. Bildrollen durch DISK-PAD-Betrieb ist auch nicht möglich.
- Vergessen Sie nicht, die Standbildfunktion auszuschalten, wenn ein Standbildsignal eingegeben wird und die Standbildfunktion eingeschaltet ist.
- Einige Punkte können während Standbild bzw. nicht eingestellt werden. (siehe Seite 16)

Vergrößerungsfunktion (MAGNIFY)

Es ist möglich, ein teilweise vergrößertes Bild anzuzeigen. Diese Funktion kann zusammen mit der Standbildfunktion verwendet werden.

1 Drücken Sie die Taste MAGNIFY +.

- Hierdurch kann die Mitte des Bildes auf doppelte Größe vergrößert werden.

[Ändern der Vergrößerung]

2 Drücken Sie die Taste MAGNIFY +.

- Durch Druck auf diese Taste wird das Bild weiter vergrößert (maximal 4-fach).

3 Drücken Sie die Taste MAGNIFY -.

- Durch Druck auf diese Taste wird das Bild verkleinert (minimal 1,1-fach).

[Verschieben des Anzeigebereiches]

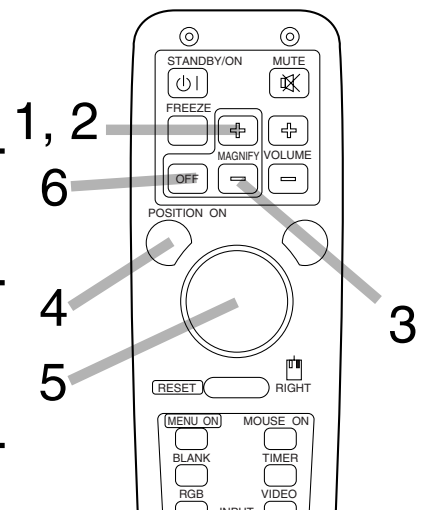
4 Drücken Sie die Taste POSITION ON.

5 Drücken Sie die Taste DISK PAD nach oben, unten, rechts oder links.

- Der vergrößerte Bereich verschiebt sich in der gedrückten Tastenrichtung.

[Rückkehr zur normalen Anzeige]

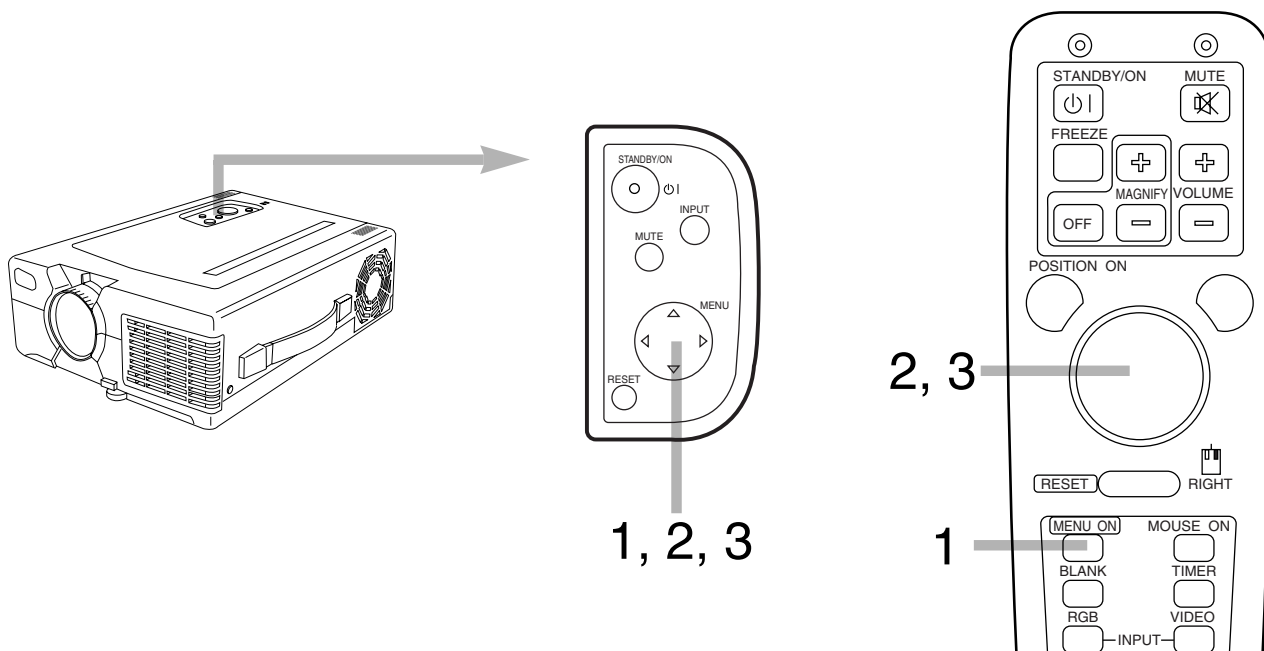
6 Drücken Sie die Taste MAGNIFY OFF.



Vorsicht

- Die Vergrößerungsfunktion wird freigegeben, wenn eine Eingabewahltaste gedrückt wird oder wenn der Anzeigemodus des Personalcomputers während der Anzeige umgeschaltet wird.
- Einige Punkte können während Vergrößerung nicht eingestellt werden. (siehe Seite 16)

Einstellungen und Funktionen



DEUTSCH

1 Die MENU- (▲ ▼ ◀ ▶) Tasten oder die MENU ON/OFF-Taste drücken.

- Die Menüs werden am Bildschirm angezeigt.

2 Das einzustellende Menü unter Verwendung der MENU-(◀ ▶) Tasten oder des DISK PAD wählen.

- Das in Grün angezeigte Menü wird gewählt.

3 Den einzustellenden Posten mit den MENU- (▲ ▼ ◀ ▶) Tasten oder dem DISK PAD wählen.

- Der in Grün angezeigte Posten kann eingestellt werden.

Wenn für 5 bis 10 Sekunden keine Operation ausgeführt wird, verschwindet das Menü.

Speicherfunktion

Individuelle Speicherfunktionen sind für die VIDEO, RGB1 und RGB2 Eingangsbuchsen vorgesehen. Die Einstellungen bleiben auch nach dem Ausschalten der Stromversorgung erhalten.

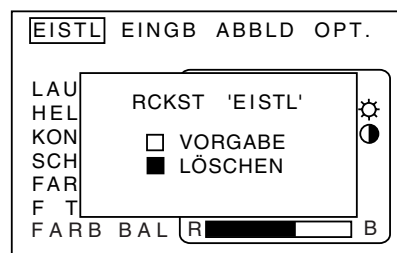
Rückkehr an die anfängliche Einstellung

- Rückstellen der Menüposten (EISTL, EINGB, ABBLD, OPT.)

- (1) Den Menü-Posten wählen, um an die anfängliche Einstellung zurückzukehren.
- (2) Die RESET-Taste drücken.
- (3) DEFAÜLT wählen (um dies zu wählen, wird LÖSCHEN nicht geändert). (Das rechts dargestellte Display erscheint.)

- Rückstellen der Einstellungsposten (LAUTST., HELLE usw.)

- (1) Den Einstellposten wählen, um an die anfängliche Einstellung zurückzukehren.
- (2) Die RESET-Taste drücken.

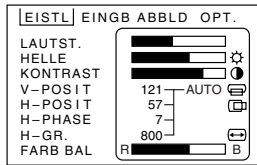


Einstellungen und Funktionen (Fortsetzung)

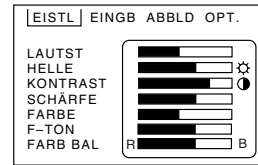


Das Menü EISTL dient für das Ändern der Parameter, die das Bild beeinflussen und die Bildposition verändern.

RGB-Signal eingang



VIDEO-Signal eingang



Einstell punkt	Einzelheiten der Einstellung	Standbild	Vergrößerung	Standbild & Vergrößerung
LAUTST.	Vermindert \longleftrightarrow Erhöht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HELLE (Helligkeit)	Dunkel \longleftrightarrow Hell	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KONTRAST	Schwächer \longleftrightarrow Stärker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SCHÄRFE	Weich \longleftrightarrow Scharf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
FARBE	Dünnere \longleftrightarrow Dichtere	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
F-TON (Farbton)	Rot \longleftrightarrow Grün	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
V-POSIT	Verschiebt das Bild nach oben oder unten. oder automatische Steuerung.	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
H-POSIT	Verschiebt das Bild nach rechts oder links. oder automatische Steuerung.	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
H-PHASE	Reduziert das Flimmern im Bild. oder automatische Steuerung.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
H-GR.	Erweitert oder Verengt die Horizontale Größe des Bildes. oder automatische Steuerung.	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
FARB BAL (Farbbalance)	für Rot \longleftrightarrow für Blau	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

: Betrieb ist möglich. : Betrieb ist nicht möglich.

Verwendung des Einstellmenüs (SET UP)

1. Punkte mit Balkenanzeige (Lautstärke (LAUTST.), Helligkeit (HELLE) usw.)

Bewegen Sie den grünen Cursor zu dem einzustellenden Punkt, und betätigen Sie dann die Menüknöpfe (MENU) am Gerät oder am DISK PAD nach links oder rechts, um die Länge des angezeigten Balkens einzustellen. Einige Punkte können während Standbild bzw. Vergrößerung nicht eingestellt werden. (Bitte beziehen Sie sich auf die obige Tabelle.)

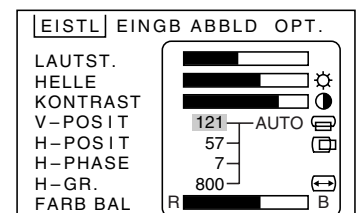
2. Punkte mit Zahlenanzeige (vertikale Position (V-POSIT), horizontale Position (H-POSIT) usw.)

Verwenden Sie manuellen Betrieb oder automatische Einstellung. Einige Punkte können während Standbild bzw. Vergrößerung nicht eingestellt werden. (Bitte beziehen Sie sich auf die obige Tabelle.)

Manueller Betrieb

Stellen Sie die gewünschten Punkte von Hand ein.

- Verwenden Sie die Menüknöpfe (MENU) am Gerät oder den DISK PAD an der Fernbedienung, um den grünen Cursor zu der Nummer des einzustellenden Punktes zu bewegen.
- Mit dem grünen Cursor auf der Nummer, verwenden Sie die Menüknöpfe (MENU) am Gerät oder den DISK PAD an der Fernbedienung, um den Wert zu vergrößern oder zu verkleinern.



Einstellungen und Funktionen (Fortsetzung)

Automatische Einstellung

Der Projektor stellt automatisch vier Punkte ein (vertikale Position (V POSIT), horizontale Position (H POSIT), horizontale Phase (H PHASE), horizontale Größe (H SIZE), und Weißpegel).

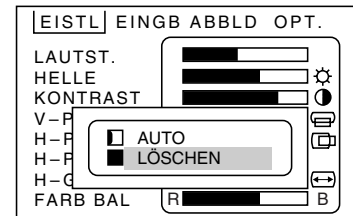
Wenn AUTO gewählt ist (der Cursor bewegt sich von manuellem Betrieb nach rechts), wird der nachfolgend gezeigte Bildschirm für automatische Bestätigung angezeigt.

Bildschirm für automatische Einstellung Bestätigung

Wenn Sie den Cursor nach oben verschieben und AUTO wählen, während das AUTO-Bestätigungsschirmbild wie rechts oben gezeigt angezeigt wird, so führt der Projektor automatische Einstellung durch.

Der rechts unten gezeigte Zustand wird erreicht.

Wenn Annulieren (LÖSHEN) für drei Sekunden gewählt wird, oder wenn die Rückstelltaste (RESET) am Gerät oder an der Fernbedienung gedrückt wird, kehrt der grüne Cursor zu dem Wert für den gewählten Punkt zurück (manueller Betrieb).



Während automatische Einstellung

Rechts unten am Bildschirm blinkt das Wort "AUTO" in grünen Buchstaben.

Nach Beendigung der automatischen Einstellung verschwindet das Wort "AUTO".

Die automatische Einstellung des Weißpegels wird durch

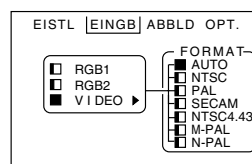
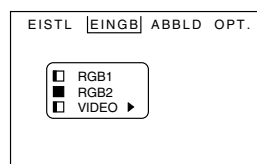
Eingangsumschaltung und durch Wechsel des Signalmodus aufgehoben.

Vorsicht

- Wenn die Startanzeige angezeigt wird (KEIN EINGANGSSIGN oder SYNCBER. ÜBERSCHR wird angezeigt), können andere EISTL-Menüposten als HELLE nicht eingestellt werden.
- F-TON kann mit einem PAL- und SECAM- Videosignaleingang nicht eingestellt werden.
- F-TON, FABRE, und SCHÄRFE können mit einem RGB-Signaleingang nicht eingestellt werden.
- V-POSI, H-POSI, H-PHASE und H-GR, können mit einem VIDEO-Signaleingang nicht eingestellt werden.
- Automatische Einstellung dauert etwa 10 bis 15 Sekunden.
- In einigen Fällen funktioniert automatische Einstellung möglicherweise nicht normal, abhängig vom Typ des angeschlossenen Computers und dem übermittelten Signal.
- Bei einigen Bildern funktioniert automatische Einstellung möglicherweise nicht normal. Verwenden Sie automatische Einstellung nicht mit animierten oder dunklen Bildern.
- Führen Sie automatische Einstellung durch, wenn das auf dem Computer aktivierte Programm auf maximale Displaygröße eingestellt ist.
- Nach der automatischen Einstellung kann der Bildschirm durch die automatische Einstellung des Signalpegels etwas dunkler werden.
- Automatische Einstellung kann während Standbild, Vergrößerung bzw. anfänglicher Bildschirmanzeige (KEIN EINGANGSSIGN oder SYNCBER. ÜBERSCHR) nicht durchgeführt werden.

EINGB

Das Menü EINGB dient für die Wahl der Eingangsquelle.

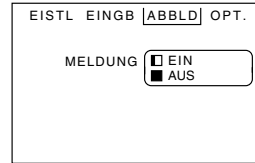
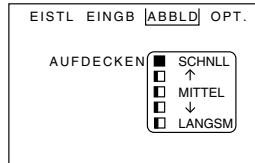
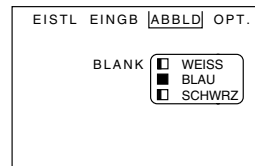
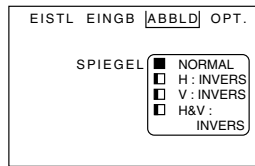
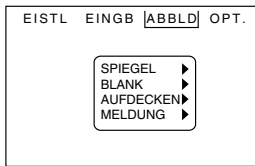


Einstell punkt	Einzelheiten der Einstellung
RGB 1	Dient für die RGB 1 Eingangsbuchse.
RGB 2	Dient für die RGB 2 Eingangsbuchse.
VIDEO	Dient für die VIDEO Eingangsbuchse.
FORMAT	Dient für die video-signaleingang systemen. Wählen Sie unter normalen Umständen AUTO. AUTO unterstützt nicht N-PAL. Wenn das Bild (Video) abnormal ist (keine Farbe), den Eingangssignalmodus (NTSC, PAL, SECAM, NTSC4.43, M-PAL und N-PAL) wählen. Wählen Sie für Eingabe von N-PAL-Signalen N-PAL.

Einstellungen und Funktionen (Fortsetzung)

ABBLD

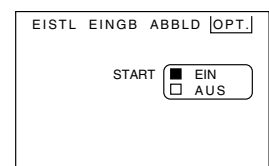
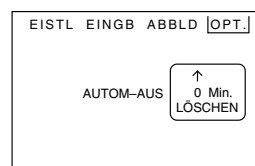
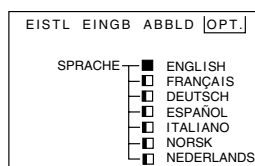
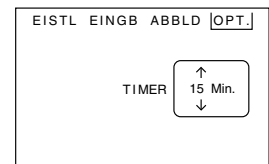
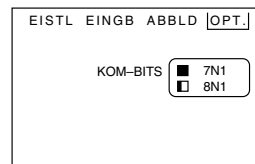
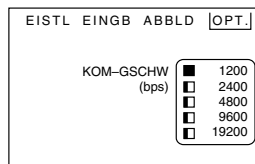
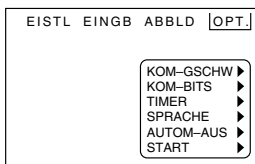
Das Menü ABBLD dient für die Bildumkehr.



Einstell punkt	Einzelheiten der Einstellung
SPIEGEL	<p>Keht das Bild horizontal oder vertikal um.</p> <p>NORMAL Nicht invertiert. H:INVERS Keht das Bild horizontal um. V:INVERS Keht das Bild vertikal um. H&V: INVERS keht das Bild horizontal und vertikal um.</p>
BLANK	<p>Wählt die Austastungsfarbe des Signals. Siehe "BLANK ON-Taste" auf Seite 9. Wenn die Startanzeige angezeigt wird, wird die Anzeige fünf Minuten später ausgeblendet.</p>
AUFDECKEN	<p>Wählt die Anzeigegeschwindigkeit. Siehe "BLANK ON-Taste" auf Seite 9.</p>
MELDUNG	<p>Schaltet die am Bildschirm angezeigten Meldungen aus. (VOLUME, Anzeige der Eingangswahl)</p>

OPT. (OPTION)

Das Menü OPT gestattet Ihnen die Steuerung der Kommunikationsfunktion usw.



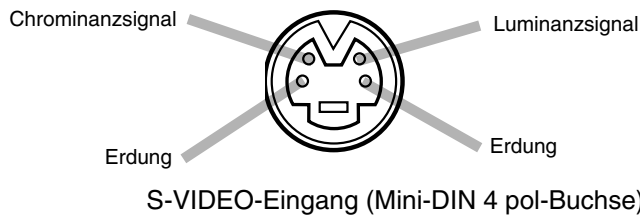
Einstell punkt	Einzelheiten der Einstellung
KOM-GSCHW	<p>Wählt die Datengeschwindigkeit für die Übertragung (fünft Arten).</p>
KOM-BITS	<p>Wählt das Datenformat der Übertragung. 7N1...7 Datenbit, keine Parität, 1 Stoppbit 8N1...8 Datenbit, keine Parität, 1 Stoppbit</p>
TIMER	<p>Stellt die Minuten des Timers ein (0~99 min.).</p>
SPRACHE	<p>Wählt die Sprache für das Dialogmenü. (Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch, Norwegisch, Holländisch)</p>
AUTOM-AUS	<p>Stellt die Zeitspanne (Minuten) vom Start der Startanzeige (KEIN EINGANGSSIGN DETECTED oder SYNCBER. ÜBERSCHR) bis zum Ausschalten der Stromversorgung ein. Einstellzeitit: 1-99 (min.), 0: Nicht eingestellt</p>
START	<p>Stellt die Startanzeige ein oder gibt diese frei, wenn die Stromversorgung eingeschaltet wird oder wenn kein Eingang festgesfelt wird bzw. das Synchronsignal außerhalb des Bereichs liegt.</p>

Anschluß an die Videosignal-Eingangsbuchsen

1. Eingangssignal

S-VIDEO-signal		Luminanzsignal	1,0Vs-s, 75 Ohm Abschluß
		Chrominanzsignal	0,286Vs-s (Burstsignal), 75 Ohm Abschluß
VIDEO-signal		1,0Vs-s, 75 Ohm Abschluß	
AUDIO-signal	Eingang	200mV (effekt.), unter 20 kOhm	
	Ausgang	0~200mV (effekt.), 1 kOhm	

2. Signaleingangsklemmen



Vorsicht

Die Videosignal-Eingangsbuchsen weisen die folgende Vorrangfolge auf.

- ① S-VIDEO-Eingangsbuchse ② Cinch-Eingangsbuchse

Auch wenn das Videosignal angezeigt wird, wird an den RGB-Audio-Ausgangsklemmen nur ein Audiosignal ausgegeben.

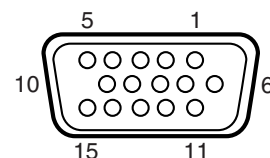
Anschluß an die RGB-Signal-Eingangsbuchsen

1. Eingangs/Ausgangssignal

Videosignal		Analog 0,7Vs-s 75 Ohm Abschluß (positive Polarität)
Horizontales Synchronsignal		TTL-Pegel (positive/negative Polarität)
Vertikales-Synchronsignal		TTL-Pegel (positive/negative Polarität)
Komposit-Synchronsignal		TTL-Pegel
AUDIO-Signal	Eingang	200mV (effekt.), unter 20 kOhm
	Ausgang	0~200mV (effekt.), 1 kOhm

2. Signal-Eingangs/Ausgangsbuchse

1	Videosignal (Rot)	9	Nicht angeschlossen
2	Videosignal (Grün)	10	Erdung
3	Videosignal (Blau)	11	Erdung
4	Nicht angeschlossen	12	DDC (Display Data Channel=Anzeige-Datenkanal) (Nur RGB1)
5	Nicht angeschlossen	13	Horizontales/Komposit-Synchronsignal
6	Erdung (für R)	14	Vertikales Synchronsignal
7	Erdung (für G)	15	DDC (Display Data channel) (Nur RGB1)
8	Erdung (für B)		



D-Sub-15 pol Buchse (Buchse)

Vorsicht

Vorsicht: Niemals ein anderes als das vorgeschriebene RGB-Kabel verwenden. Manche RGB-Kabel arbeiten nicht mit dem DDC (Display Data Channel = Anzeige-Datenkanal), da sie nicht an Stift Nr. ⑮ bis Stift Nr. ⑫ angeschlossen sind.

Anschluß an die RGB-Signal-Eingangsbuchsen (Fortsetzung)

3. Beispiel der Computersignale

Auflösung H X V	fH (kHz)	fV (Hz)	Standard Typ	Note 1	Note 2	Note 3	Anzeigepunkte
640 X 400	24,8	56,4		NEC PC9800		Erweitert	800 X 500
640 X 350	31,5	70,1	VESA	VGA-1		Erweitert	800 X 438
640 X 400	31,5	70,1	VESA	VGA-2		Erweitert	800 X 500
720 X 400	31,5	70,1	VESA	TEXT		Erweitert	800 X 500
640 X 480	31,5	59,9	VESA	VGA-3		Erweitert	800 X 600
640 X 480	35,0	66,7		Mac 13-Zoll Modus	SW 1 ON SW 2 ON	Erweitert	800 X 600
640 X 480	37,9	72,8	VESA	VGA-3(72Hz)		Erweitert	800 X 600
640 X 480	37,5	75,0	VESA	VGA-3(75Hz)		Erweitert	800 X 600
640 X 480	43,3	85,0	VESA	VGA-3(85Hz)		Erweitert	800 X 600
800 X 600	35,2	56,3	VESA	SVGA(56Hz)			800 X 600
800 X 600	37,9	60,3	VESA	SVGA(60Hz)			800 X 600
800 X 600	48,1	72,2	VESA	SVGA (72Hz)			800 X 600
800 X 600	46,9	75,0	VESA	SVGA (75Hz)			800 X 600
800 X 600	53,7	85,1	VESA	SVGA (85Hz)			800 X 600
832 X 624	49,7	74,5		Mac 16-Zoll Modus	SW 2 ON SW 4 ON	Teilweise	800 X 600
1024 X 768	48,4	60,0	VESA	XGA (60Hz)		Komprimiert	768 X 576
1024 X 768	56,5	70,1	VESA	XGA (70Hz)		Komprimiert	768 X 576
1024 X 768	60,0	75,0	VESA	XGA (75Hz)		Komprimiert	768 X 576
1024 X 768	67,5	75,0	VESA	XGA (85Hz)		Komprimiert	768 X 576

Hinweis 1: Signalmodus

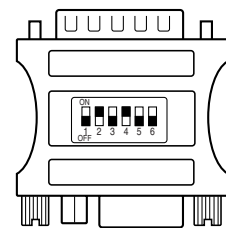
Hinweis 2: MAC-Adapter ist erforderlich für den Auflösungsmodus.

Der Projektor ist kompatibel mit dem 13-Zoll Modus und dem 16-Zoll Modus.

MAC 13-Zoll Modus = Schalter 1 und 2 auf ON.

MAC 16-Zoll Modus = Schalter 2 und 4 auf ON.

Hinweis 3: Anzeigemodus



(Beispiel für 16-Zoll Modus)

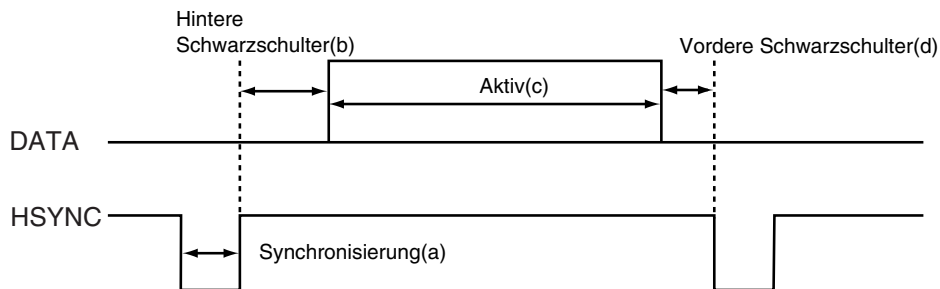
Vorsicht

- Manche Eingangsquellen können nicht richtig angezeigt werden, da sie mit dem Projektor nicht kompatibel sind.
- Manche Eingangsquellen werden vielleicht nicht mit der unter „Anzeigepunkte“ angegebenen vollen Größe angezeigt.

Anschluß an die RGB-Signal-Eingangsbuchsen (Fortsetzung)

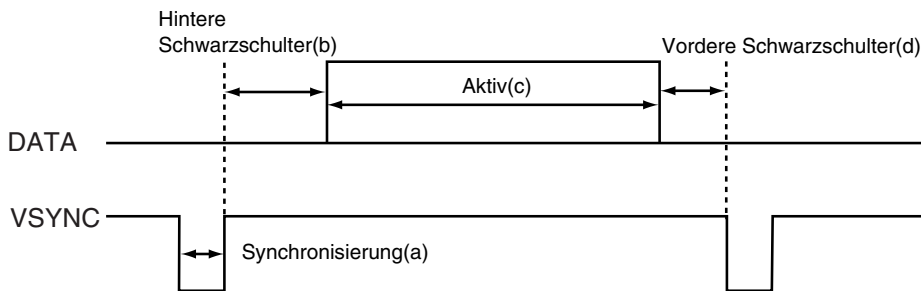
4. Anfängliche eingestellte Signale

Die folgenden Signale sind anfänglich eingestellt. Die Einstellungen können aber in Abhängigkeit vom Computer-Typ abweichen. In diesem Fall sind die Einstellungen gemäß Seite 15-16 einzustellen.



Computer/ signalquelle	DATA-HSYNC (µs)			
	a	b	c	d
VGA-1	3,8	1,9	25,4	0,6
VGA-2	3,8	1,9	25,4	0,6
PC-9800	3,0	3,8	30,4	3,0
TEXT	3,8	1,9	25,4	0,6
VGA-3	3,8	1,9	25,4	0,6
Mac 13-Zoll	2,1	3,2	21,2	2,1
VGA-3 (72Hz)	1,3	3,8	20,3	1,0
VGA-3 (75Hz)	2,0	3,8	20,3	0,5
VGA-3 (85Hz)	1,6	2,2	17,8	1,6
SVGA (56Hz)	2,0	3,6	22,2	0,7
SVGA (60Hz)	3,2	2,2	20,0	1,0

Computer/ signalquelle	DATA-HSYNC (µs)			
	a	b	c	d
SVGA (72Hz)	2,4	1,3	16,0	1,1
SVGA (75Hz)	1,6	3,2	16,2	0,3
SVGA (85Hz)	1,1	2,7	14,2	0,6
Mac 16-Zoll	1,1	3,9	14,5	0,6
XGA (60Hz)	2,1	2,5	15,8	0,4
XGA (70Hz)	1,8	1,9	13,7	0,3
XGA (75Hz)	1,2	2,2	13,0	0,2
XGA (85Hz)	1,0	2,2	10,8	0,5



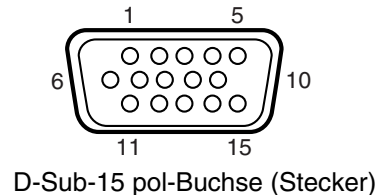
Computer/ signalquelle	DATA-VSYNC (Zeilen)			
	a	b	c	d
VGA-1	2	59	350	38
VGA-2	2	34	400	13
PC-9800	8	25	400	7
TEXT	2	34	400	13
VGA-3	2	33	480	10
Mac 13-Zoll	3	39	480	3
VGA-3 (72Hz)	3	28	480	9
VGA-3 (75Hz)	3	16	480	1
VGA-3 (85Hz)	3	25	480	1
SVGA (56Hz)	2	22	600	1
SVGA (60Hz)	4	23	600	1

Computer/ signalquelle	DATA-VSYNC (Zeilen)			
	a	b	c	d
SVGA (72Hz)	6	23	600	37
SVGA (75Hz)	3	21	600	1
SVGA (85Hz)	3	27	600	1
Mac 16-Zoll	3	39	624	1
XGA (60Hz)	6	29	768	3
XGA (70Hz)	6	29	768	3
XGA (75Hz)	3	28	768	1
XGA (85Hz)	3	36	768	1

Anschluß an die Steuersignalbuchse

1. Steuersignalbuchse

Stift-Nr.	RS-232C	Maus		
		PS/2	ADB	Seriell
1				
2		CLK		
3		DATA	DATA	
4				
5				
6	SELO	SELO		SELO
7	RTS	RTS	RTS	RTS
8				
9		+5V	+5V	
10	GND	GND	GND	GND
11				
12				
13	RDP			
14	TDP			TD
15				



Vorsicht

Vor dem Anschluß unbedingt die Stromversorgung des Projektors und des Computers ausschalten.
Den Computer mit einem geeigneten an die Steuersignalbuchse des Projektors anschließen.
Vor dem Anschluß die Bedienungsanleitungen der einzelnen Geräte beachten.

2. Maus-Emulation

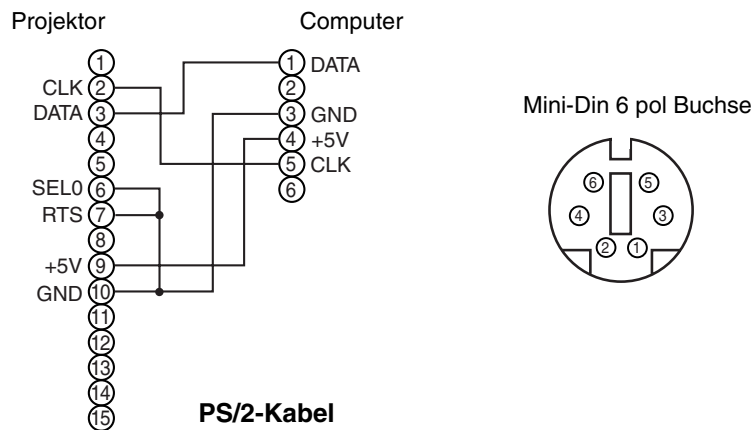
- (1) Bei ausgeschaltetem Projektor und Computer, so daß die Maus-Emulation nicht arbeitet, den Projektor unter Verwendung eines geeigneten Kabels mit dem Mausanschluß des Computers verbinden.
 - (2) Schalten Sie den Hauptschalter des Projektors ein und drücken Sie die Taste STANDBY/ON. Die Anzeige leuchtet auf. (Die ON-Kontrollleuchte leuchtet grün.)
 - (3) Die INPUT-Taste des Projektors oder die RGB-Taste der Fernbedienung drücken und den Eingangsanschluß wählen.
 - (4) Den Computer einschalten.
 - (5) Den Maus-Emulationsmodus starten. Falls der Maus-Emulationsmodus nicht gestartet werden kann, den computer zurückstellen (Software-Rückstellung oder Rückstellschalter).
 - (6) Für die Operation unter Verwendung der Fernbedienung siehe Seite 9.
- Vorsicht : Die Maus kann nicht betätigt werden, während die Startanzeige oder die Menüanzeige angezeigt wird.

Vorsicht

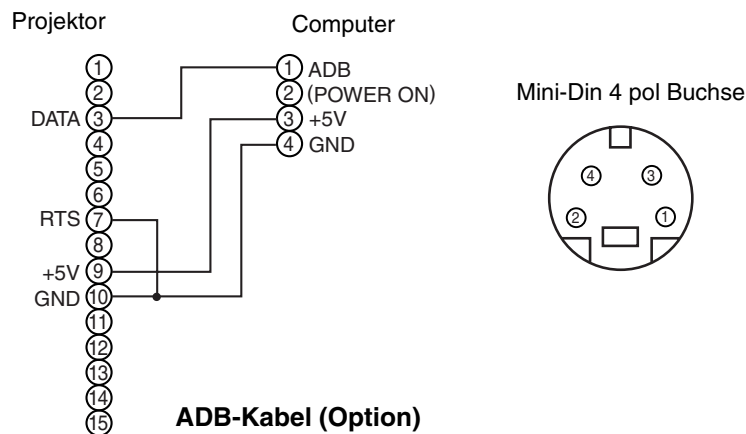
- Bei manchen Notebook-Computern mit internem Zeigergerät arbeitet die Maus-Emulation nicht, wenn nicht das interne Zeigergerät ausgeschaltet wird. In diesem Fall ist das interne Zeigergerät in der BIOS-Einstellung auszuschalten. Um das interne Zeigergerät in der BIOS-Einstellung auszuschalten, siehe die Hardware-Bedienungsanleitungen.
- In manchen Computern arbeitet die Maus-Emulation nicht ohne ein Dienstprogramm. In diesem Fall in der Bedienungsanleitung des Computers nachschlagen.

Anschluß an die Steuersignalebuchse (Fortsetzung)

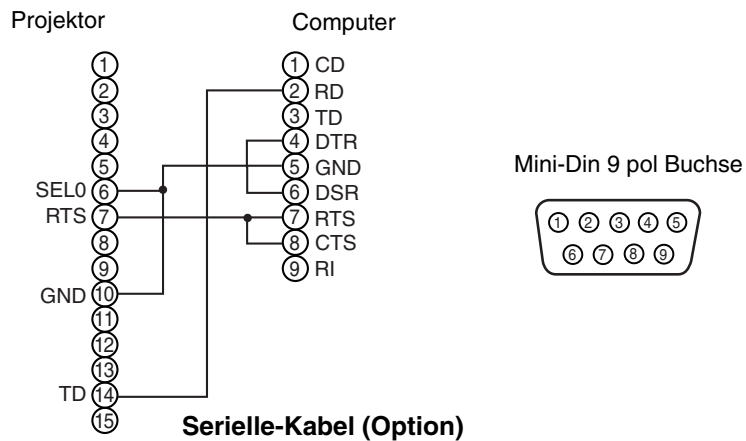
PS/2 maus



ADB maus



Serielle maus



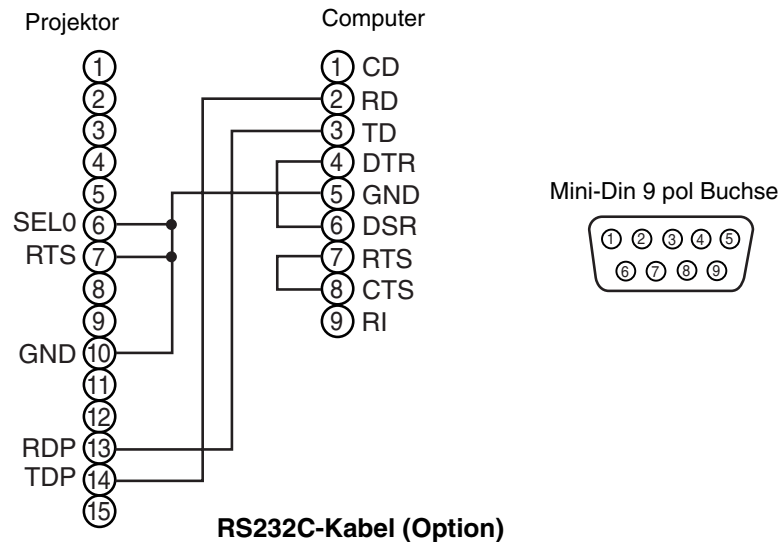
Vorsicht

Kommunikation über die RS-232C-Schnittstelle kann nicht mit einem seriellen Maus kabel erfolgen.

Anschluß an die Steuersignaltuchse (Fortsetzung)

3. Kommunikation

- (1) Den Projektor und den Computer mit RS232C-Kabel verbinden.
- (2) Den Computer einschalten, und nach der Einstellung des Computers auch den Projektor einschalten.
- (3) Die Datengeschwindigkeit (KOM-GSCHW) und das Datenformat (KOM-BITS) des Projektors wählen.
(siehe Seite 18)
- (4) Mit der Kommunikation beginnen.



4. Steuerbefehlscode

Tabelle der Steuerbefehle

Benennung	Projektor → Computer			Computer → Projektor						
	Erwiderungscode			Aufforderungscode		Einstellcode			Vorgabecode	
	1.	2.	Daten	1.	2.	1.	2.	Daten	1.	2.
MAUS	11h	05h	+1	20h	05h	31h	05h	+1	40h	05h
KOMMUNIZIEREN	11h	06h	+1	20h	06h	31h	06h	+1	40h	06h
POWER	11h	11h	+1	20h	11h	31h	11h	+1	—————	
SPEIGEL	11h	14h	+1	20h	14h	31h	14h	+1	40h	14h
EINGB	11h	21h	+1	20h	21h	31h	21h	+1	40h	21h
(VIDEO) FORMAT	12h	22h	+2	20h	22h	32h	22h	+2	40h	22h
LAUTST	11h	23h	+1	20h	23h	31h	23h	+1	40h	23h
MUTE	11h	24h	+1	20h	24h	31h	24h	+1	40h	24h
HELLE	13h	31h	+3	20h	31h	33h	31h	+3	40h	31h
KONTRAST	13h	32h	+3	20h	32h	33h	32h	+3	40h	32h
FARBE	13h	33h	+3	20h	33h	33h	33h	+3	40h	33h
F-TON	13h	34h	+3	20h	34h	33h	34h	+3	40h	34h
SCHÄRFE	13h	35h	+3	20h	35h	33h	35h	+3	40h	35h
H-PHASE	13h	37h	+3	20h	37h	33h	37h	+3	40h	37h
H-POSIT	14h	38h	+4	20h	38h	34h	38h	+4	40h	38h
H-GR.	14h	36h	+4	20h	36h	34h	36h	+4	40h	36h
V-POSIT	14h	3Ah	+4	20h	3Ah	34h	3Ah	+4	40h	3Ah
FARB BAL	13h	3Bh	+3	20h	3Bh	33h	3Bh	+3	40h	3Bh
AUTOMATISCHE EINSTELLUNG	11h	3Ch	+1	20h	3Ch	31h	3Ch	+1	40h	3Ch
BLANK	11h	41h	+1	20h	41h	31h	41h	+1	40h	41h
AUFDECKEN	11h	42h	+1	20h	42h	31h	42h	+1	—————	
MAGNIFY	11h	15h	+1	20h	15h	—————			40h	15h
	16h	15h	+6	—————		36h	15h	+6	—————	
FREEZE	11h	16h	+1	20h	16h	31h	16h	+1	40h	16h

Anschluß an die Steuersignalbuchse (Fortsetzung)

Tabelle der Steuerdaten

Benennung	Datencode
MAUS	00h=Mausfunktion stoppen. 01~7Fh=Maus-Emulation starten
KOMMUNIZIEREN	0Xh=8N1 1Xh=7N1 X0h=1200bps, X1h=2400bps, X2h=4800bps, X3h=9600bps, X4h=19200bps
POWER	3Eh=Strom aus (Bereitschaftsmodus), 3Fh=Strom ein
SPIEGEL	00h=Normal, 01h=H:Invertiert, 02h=V:Invertiert, 03h=H&V:Invertiert
EINGB	11h=VIDEO, 21h=RGB1, 22h=RGB2
(VIDEO) FORMAT	00h 00h=Auto, 00h 01h=NTSC, 00h 04h=NTSC4,43 00h 02h=PAL, 00h 03h=SECAM, 00h 05h=M-PAL, 00h 06h=N-PAL
LAUTST	00h (Abnahme) ~ 24h (Zunahme)
MUTE	00h=Mute aus, 01h=Mute ein
HELLE	00h 00h 00h (dunkel) ~ 00h 00h 24h (hell)
KONTRAST	00h 00h 00h (schwach) ~ 00h 00h 24h (stark)
FARBE	00h 00h 00h (weniger) ~ 00h 00h 24h (mehr)
F-TON	00h 00h 00h (rot) ~ 00h 00h 24h (grün)
SCHÄRFE	00h 00h 00h (weich) ~ 00h 00h 24h (scharf)
H-PHASE	00h 00h 00h ~ 00h 00h 1Fh
H-POSIT	00h 00h 4Fh 00h (links) ~ 00h 00h 17h 05h (rechts)
H-GR.	00h 00h 06h 06h (breit) ~ 00h 00h 04h 0Ch (schmal)
V-POSIT	00h 00h 03h 00h (unten) ~ 00h 00h 00h 06h (oben)
FARB BAL	00h 00h 00h (für Rot) ~ 00h 00h 24h (für Blau)
AUTOMATISCHE EINSTELLUNG	00h (Durchführung von automatischer Einstellung), 07h (Automatische Einstellung abgeschlossen)
BLANK	0Xh=Blank aus 1Xh=Blank ein Bit0 0=Blau aus, 1=Blau ein, Bit1 0=Grün aus, 1=Grün ein Bit2 0=Rot aus, 1=Rot ein, Bit3 0=Nicht geändert aus, 1=Geändert
AUFDECKEN	X1h=Reveal abwärts, X4h=Reveal rechts, X=0 (langsam) - 7 (schnell)
MAGNIFY	(1) Antwortcode wenn Fragecode und Vorgabeeinstellcode ausgegeben werden (Anzahl der Datenbytes = 1) 00h = Normale Anzeige, 01h = Vergrößerte Anzeige (2) Bei Einstellung von Vergrößerung durch Einstellcode (Anzahl der Datenbytes = 6) Erstes und zweites Datenbyte: Vergrößerungsstartpositionen in horizontaler Richtung (linkes Ende) 00h 00h (links) bis 3Ch 05h (rechts) Drittes und viertes Datenbyte: Vergrößerungsstartpositionen in vertikaler Richtung (oben) 00h 00h (oben) bis 0Dh 04h (unten) Fünftes und sechstes Datenbyte: Horizontal vergrößerte Punktnummerdaten 64h 00h (groß) bis 20h 06h (klein)
FREEZE	00h = Normale Anzeige, 01h = Standbildanzeige

Vorsicht Falls der Computer einen nicht definierten Befehls-Code oder Daten-Code sendet, kann der Projektor den Betrieb nicht gewährleisten.

Ein Befehl besteht aus 2 Befehls-Byte und den nachfolgenden Daten-Byte.

Der folgende Code entspricht dem 7N1 Modus. Das höchstwertige Bit (MSB) des IN1 Code ist immer "H" und die anderen Bits sind gleich wie in 7N1.

Des erste Byte bezeichnet die Art des Befehls und die Länge des Befehls.

- '0xH' : Fehlerantwort Projektor sendet an computer.
- '1xH' : Befehlsantwort Projektor sendet an computer.
- '2xH' : Abfragebefehl Computer sendet an Projektor.
- '3xH' : Einstellbefehl Computer sendet an Projektor.
- '4xH' : Vorgabe-Einstellbefehl Computer sendet an Projektor.
- '5xH' - 'FxH' : Reserviert

'x' bezeichnet die Länge der Daten-Byte.

Das zweite Byte bezeichnet den Befehlscode 'yy' gemäß Befehlstabelle.

Die Datentabelle zeigt das Daten-Byte.

Anschluß an die Steuersignalbuchse (Fortsetzung)

Vorgang für die Einstellung des Projektor-Status

- (1) Der Computer sendet den Befehl '20H'+yy' an den Projektor.
- (2) Der Projektor antwortet mit dem Befehl '1xH'+yyH'+Daten-Byte.

Vorgang für die Einstellung des Projektor-Status

- (1) Der Computer sendet den Befehl '3xH'+yyH'+Daten-Byte.
- (2) Der Projektor ändert seinen Status.
- (3) Der Projektor antwortet mit dem Befehl '1xH'+yyH'+Daten-Byte, die den Status angeben.

Vorsicht

- Die (3) Daten-Byte sind nicht immer gleich mit den (1) Daten-Byte. Falls der Projektor den Status der (1) Daten-Byte nicht realisieren kann, stellt der Projektor den richtigen Status ein und antwortet mit den Daten-Byte der neuen Einstellung oder der Projektor antwortet mit der Fehlerantwort '0xH'+yyH'+Daten-Byte gleich wie (1).
- Wenn nur die Stromsteuerung ausgeführt wird, werden ca. 2 bis 140 Sekunden zwischen dem Senden des Einstellungscode und dem Empfang des Antwortcode benötigt.

Vorgang für die Vorgabe-Einstellung des Projektor-Status

- (1) Der Computer sendet der Befehl '4xH'+yyH'
- (2) Der Projektor ändert seinen Status auf die Vorgabe-Einstellung.
- (3) Der Projektor antwortet mit dem Befehl '1xH'+yyH'+Daten-Byte, die Vorgabe anzeigen.

Vorgang für Befehlsfehler

Wenn der Projektor den Befehl von dem PC nicht annehmen kann, wird der Fehlercode '00H'+yyH' zurückgesandt (falls der Befehlscode '2xH' , '3xH' oder '4xH'+yyH'+Daten von dem PC an den Projektor gesandt wird).

Vorgang für Datenfehler

Wenn der Projektor den Befehl von dem PC nicht annehmen kann, wird der Fehlercode mit Daten '0xH'+yyH' + Daten unverändert zurückgesandt (falls der Befehlscode '2xH' , '3xH' oder '4xH'+yyH'+Daten von dem PC an den Projektor gesandt wird).

Wenn die Daten länger als die erforderliche Datencodelänge sind, ignoriert der Projektor den übermäßigen Datencode.

Wenn die Daten kürzer als die erforderliche Datencodelänge sind, sendet der Projektor den oben gezeigten Fehlercode zurück.

Vorgang für Bildzahlfehler

Sendet der Projektor den Fehlercode '70H'+70H' in Intervallen von einer Sekunde bis zu zehnmal zurück, bis eine Antwort empfangen wird.

Intervall der Befehls-Byte und Daten-Byte

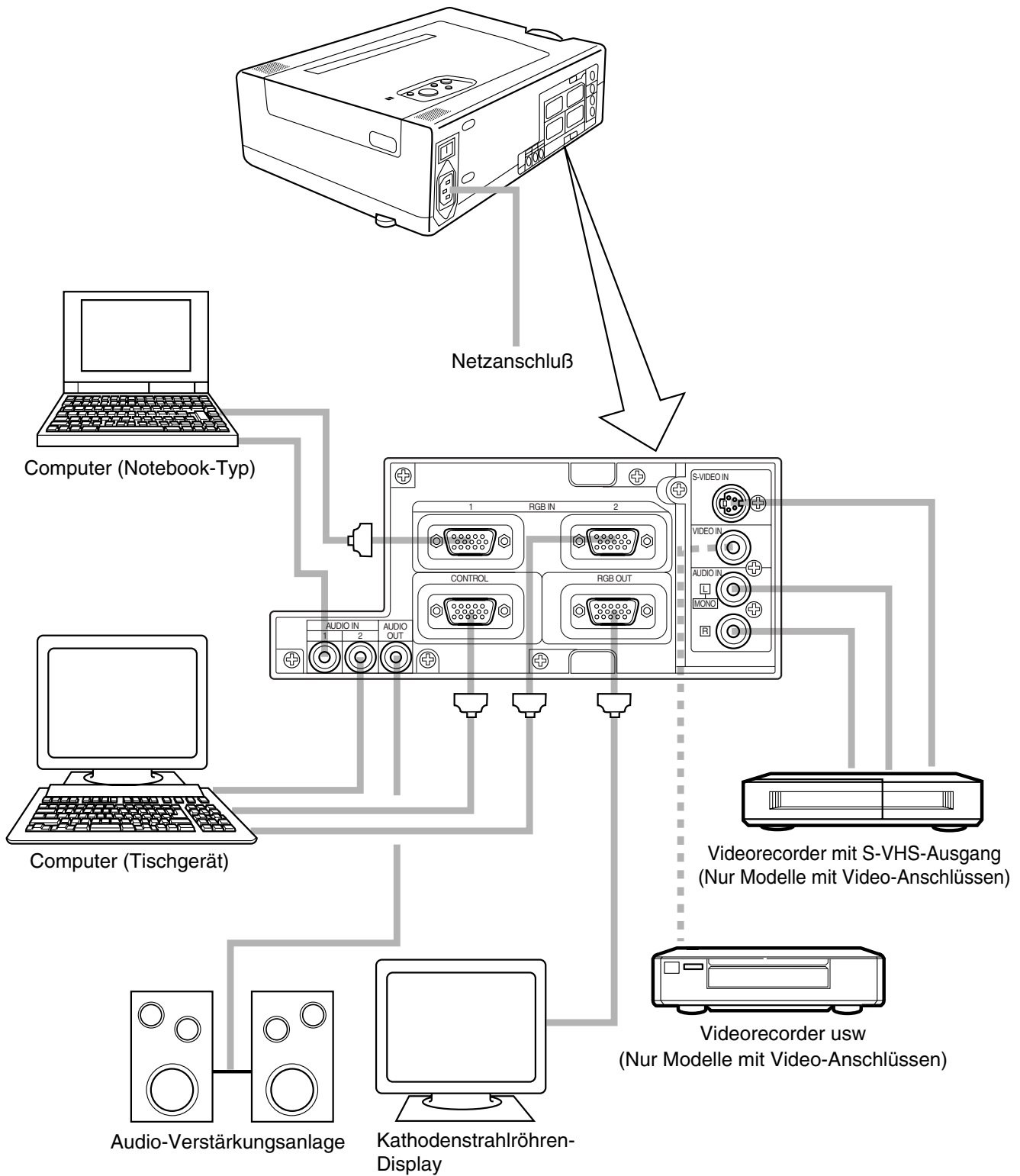
Nachdem der Befehlscode '2xH' , '3xH' oder '4xH' vom PC gesandt wurde, sendet der Projektor den Fehlercode '70H'+70H' zurück, wenn der Befehl oder die Daten nicht innerhalb von 500 ms gesendet werden. Falls keine Antwort innerhalb von 1 Sekunde ab diesem Zeitpunkt gesandt wird, wird ein Bildfehler angenommen.

Vorsicht

- Das Intervall der Befehls-Byte und der Daten-Byte muß über 1 ms bzw. über 500 ms betragen. Falls es unter 1 msec. beträgt, dann wird ein Bildzahlfehler angenommen.
- Nachdem der Projektor den Antwortcode zurückgesandt hat, ein Intervall von 40 ms oder mehr zwischen dem Antwortcode und anderen Code zulassen, wenn der nächste Befehl von dem PC gesandt werden soll.

Beispiel der Systemeinstellung

Anschließen von verschiedenen Geräten

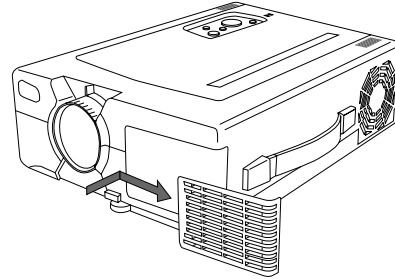


Reinigen des Luftfilters

Den Luftfilter etwa alle 100 Betriebsstunden.

1 Den MAIN POWER-Schalter des Projektors ausschalten und den Netzstecker ziehen.

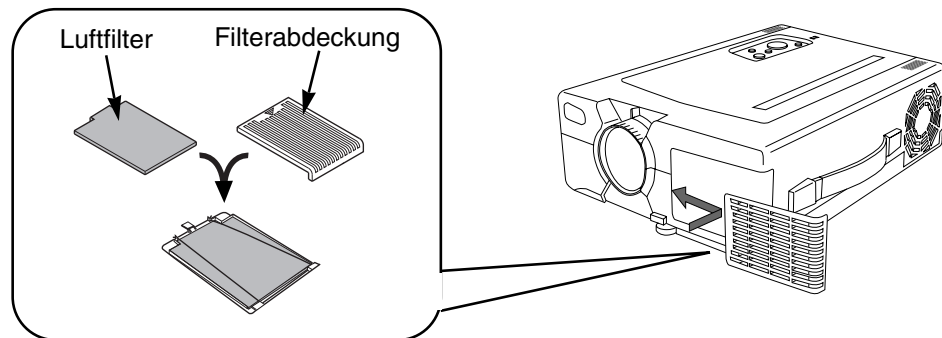
2 Entfernen Sie die vordere Filterabdeckung.



3 Den Luftfilter mit einem Staubsauger reinigen.

- Wenn das Luftfilter stark verschmutzt ist, dieses in mit Wasser verdünntem Waschmittel waschen und danach gut trocknen.

4 Bringen Sie den Luftfilter an der Abdeckung an.



Vorsicht

- Falls den Luftfilter mit Staub usw. verstopft ist, schaltet eine Schutzschaltung die Stromversorgung aus. (Die TEMP-Kontrollleuchte leuchtet rot auf.)
- Nicht ohne den Luftfilter verwenden.

Lampe

Die Lebensdauer der Lampe der Lichtquelle beachten.

Das Bild wird dunkel oder die Farben werden schlecht, wenn die Lampe für sehr lange Zeit verwendet wird. Falls in solchen Fällen die Lampe weiter verwendet wird, kann es zu Fehlbetrieb kommen. Die Lampe durch eine neue austauschen.

Als Referenz für die Austauschzeit arbeitet die Kontrollleuchte oder eine Meldung wird angezeigt, wenn die Stromversorgung eingeschaltet wird, wie es auf der Seiten 31 dargestellt ist.

In diesen Fällen sollte die Lampe ausgetauscht werden.

Wenden Sie sich dafür an Ihren Fachhändler.

Vorsicht

Die LAMPE-Kontrollleuchte leuchtet auch auf, wenn die Lampe zu heiß wird. Die Stromversorgung ausschalten und den Projektor für 45 Minuten abkühlen lassen. Danach die Stromversorgung wieder einschalten. Falls die LAMPE-Kontrollleuchte weiterhin aufleuchtet, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

1. Austauschen der Lampe (Optionslampe : Lampeneinheit DT00205)

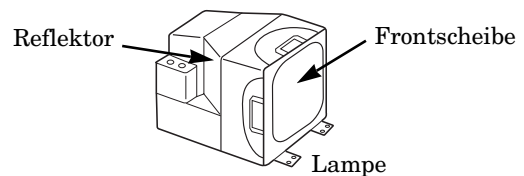


**HOCHSPANNUNG
HOHE TEMPERATUR
HOHER DRUCK**

Wenn die Lampe ausgetauscht wird, die Stromversorgung ausschalten und das Netzkabel abtrennen; danach für etwa 45 Minuten warten, damit sich die Lampe abkühlen kann. Eine heiße Hochdrucklampe kann explodieren, wenn sie falsch behandelt wird.

Vorsicht

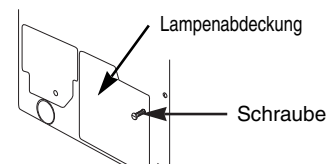
- Für das Vermüllen der gebrauchten Lampe sind die örtlichen Vorschriften zu befolgen.
- Da die Lampe aus Glas hergestellt ist, diese niemals Stößen aussetzen und auch nicht daran kratzen.
- Niemals eine alte Lampe verwenden. Die Lampe könnte explodieren.
- Falls ein Explodieren der Lampe vermutet wird (Geräusch von der Innenseite vernommen), den Netzstecker von der Netzdose abziehen und die Lampe von Ihrem Fachhändler austauschen lassen. Die Lampe ist von der Frontscheibe und einer luftdichten Struktur abgedeckt, wobei jedoch in seltenen Fällen der Reflektor und die Innenseite des Projektors durch verstreute Glassplitter der explodierten Lampe beschädigt bzw. Verletzungen verursacht werden können.



1 Den Hauptstromschalter ausschalten und den Netzkabelstecker von der Netzdose abziehen.

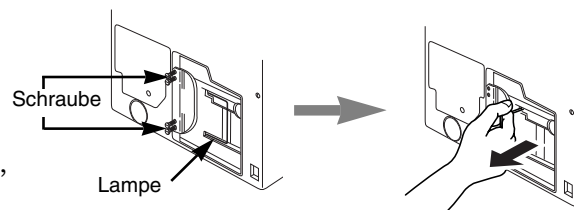
2 Die Lampenabdeckung abnehmen.

- Zu diesem Zeitpunkt ist die Lampe sehr heiß, so daß es zu Verbrennungen kommen kann. Warten Sie bitte mindestens 45 Minuten, bis sich die Lampe abkühlt.
- Eine Schraube lösen und die Abdeckung entfernen.



3 Zwei Schrauben lösen und am Handgriff ziehen, um die Lampe zu entfernen.

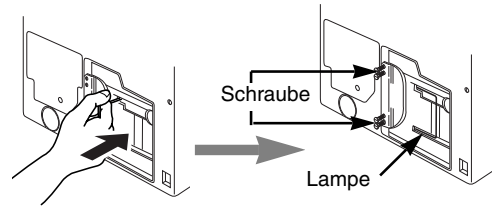
- Falls die Schrauben nicht vollständig gelöst werden, kann es zu Verletzungen Ihrer Finger kommen.
- Niemals Ihre Hand in das Gehäuse einführen, nachdem die Lampe entfernt wurde. (Im Inneren befinden sich optischen Teile. Falls diese von Hand berührt werden, kann es zu Verfärbungen usw. kommen.)



Lampe (Fortsetzung)

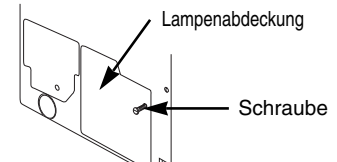
4 Eine neue Lampe einsetzen und mit den zwei Schrauben befestigen.

- Ziehen Sie die Lampenschrauben fest an. Lockere Schrauben können schlechten Kontakt des Anschlusses verursachen, was zu Fehlfunktionen führen kann.



5 Die Lampenabdeckung anbringen und mit der Schraube befestigen.

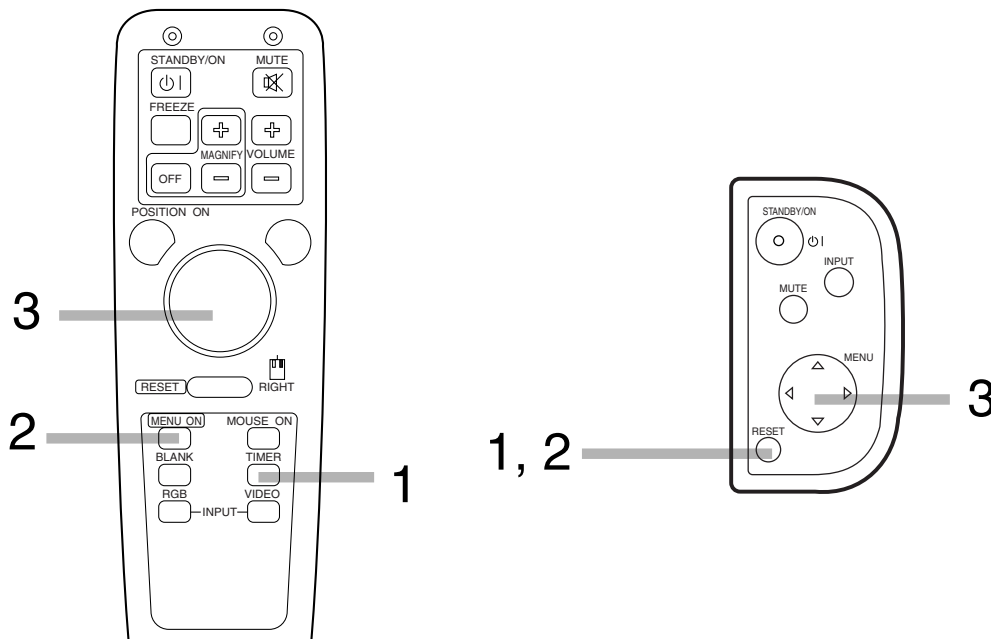
- Um Verbrennungen zu vermeiden, die Lampenabdeckung anbringen und mit den Schrauben sichern.
- Niemals die Stromversorgung einschalten, wenn die Lampenabdeckung entfernt wurde.



- Wenn die Lampe ausgetauscht wurde, die Gesamtbetriebsdauer der Lampe zurückstellen. Nicht zurückstellen, wenn die Lampe nicht ausgetauscht wurde.
- Nicht Rückstellung ohne Lampenwechsel durchführen, da dies Lampenbruch verursachen kann.

2. Rückstellen der Betriebsdauer der Lampe

Wenn Sie die Lampe nach Ablauf der Lampenauswechselzeit ausgewechselt haben, führen Sie das unten beschriebene Verfahren innerhalb von 10 Minuten nach dem Einschalten der Stromversorgung durch. Die Stromversorgung schaltet sich nach Ablauf der 10-Minuten-Periode automatisch aus.



- 1) Die RESET-Taste am Projektor für 3 Sekunden oder die TIMER-Taste an der Fernbedienung für 3 Sekunden drücken und die Gesamtbetriebsdauer der Lampe anzeigen.
 - Wenn die gesamte Betriebsdauer der Lampe 1500 Stunden erreicht, erscheint die folgende Anzeige an der Unterseite des Bildschirms.
- 2) Die RESET-Taste am Projektor oder die MENU-Ein-Taste an der Fernbedienung drücken, während die Betriebsdauer der Lampe angezeigt wird.
- 3) Wählen Sie "0" am Bildschirm, indem Sie die MENU (◀) -Taste oder den DISK PAD verwenden.

LAMP 1500 h

LAMP 1500 □ → 0 ■ CANCEL

Tabelle der Meldungen

Bildschirmanzeige

Die folgenden Meldungen werden am Bildschirm angezeigt.

LAMPE AUSWECHSELN NACH DEN ERSETZEN DER LAMPE IST DER LAMPEN-TIMER ZURÜCKZUSTELLEN.	Die Lampe ist bereits lange in Betrieb. Ersetzen der Lampe durch eine neue wird empfohlen. Die Lampe erlischt bei Überschreitung der Auswechselzeit automatisch *1
LAMPE AUSWECHSELN NACH DEN ERSETZEN DER LAMPE IST DER LAMPEN-TIMER ZURÜCKZUSTELLEN. STROMABSCHALTUNG NACH * STUNDEN.	Die Gesamtbetriebszeit der Lampe überschreitet die Auswechselzeit in * Stunden. Die Lampe erlischt bei Überschreitung der Auswechselzeit automatisch. Ersetzen Sie die Lampe vorher durch eine neue. *1 Das Sternchen (*) steht für die Anzahl der Stunden bis zum automatischen Erlöschen der Lampe.
LAMPE AUSWECHSELN blinkt.	Die Gesamtbetriebszeit der Lampe hat die Auswechselzeit überschritten. Die Lampe erlischt automatisch etwa 10 Minuten, nachdem sie zu blinken beginnt. Ersetzen Sie die Lampe durch eine neue. *2
KEIN EINGANGSSIGN	Kein Signal wird eingegeben. (siehe Seite 19, 20)
SYNCBER. ÜBERSCHR.	Die Horizontalfrequenz des Eingangssignals übersteigt den zulässigen Bereich für den Projektor, so daß dieses Signal nicht angezeigt werden kann. (siehe Seite 20, 21)

*1 Diese Meldung wird nach 3 Minuten nicht mehr angezeigt. Diese Meldung wird aber wieder angezeigt, wenn Sie die Stromversorgung erneut einschalten

*2 Die Stromversorgung kann wieder eingeschaltet werden, geht aber nach etwa 10 Minuten aus.

Kontrolleuchten-Anzeige

Die ON-Kontrolleuchte und die LAMP-Kontrolleuchte leuchten oder blinken in den folgenden Fällen.

ON-Kontrolleuchte	LAMP-Kontrolleuchte	TEMP-Kontrolleuchte	Significato	Rimedio
Leuchtet orange	Erlischt	Erlischt	Bereitschaftsmodus	—————
Blinkt grün	Erlischt	Erlischt	Während des Aufwärmens	—————
Leuchtet grün	Erlischt	Erlischt	Während des Betriebs *1	—————
Blinkt orange	Erlischt	Erlischt	Während des Abkühlens	—————
Leuchtet rot	Leuchtet rot	Erlischt	Lampe kann nicht leuchten *2	Stromversorgung ausschalten und Projektor für 45 Minuten abkühlen lassen. Falls die Kontrolleuchte weiterhin leuchtet, ist wahrscheinlich die Lampe defekt. Die Lampe austauschen.
Leuchtet rot	Blinkt rot	Erlischt	Die Lampe ist nicht eingesetzt oder die Lampentür ist offen.	Die Lampe einsetzen bzw. die Lampentür schließen.
Leuchtet rot	Erlischt	Blinkt rot	Kühlgebläse	Wenden Sie sich bitte an einen Wartungstechniker.
Blinkt rot	Blinkt rot	Erlischt	Die Gesamtbetriebszeit der Lampe hat die Auswechselzeit überschritten.	Wenden Sie sich bitte an einen Wartungstechniker.

Wenn die LAMP-Kontrolleuchte aufleuchtet oder blinkt, die Stromversorgung ausschalten. Falls das Problem nicht behoben werden kann, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

*1 Wenn der Saugventilator angehalten wird und die Temperatur im Gerät ansteigt, wird die Stromversorgung automatisch ausgeschaltet, um das Gerät abzukühlen. (Die Anzeigelampe geht aus.) In diesem Fall den Netzschalter ausschalten und die Einheit abkühlen lassen, bevor der Netzschalter wieder eingeschaltet wird. Die Lampe sollte nun leuchten. Falls die Lampe nicht leuchtet, da sie automatisch ausgeschaltet wird, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

*2 Wenn die Temperatur im Gerät wegen blockierter Lüftungsöffnungen ansteigt, so kann sich die Lampe zum Schutz ausschalten, und die Anzeige LAMP wird dann rot. Wenn dies eintritt, so warten Sie, bis sich das Gerät abgekühlt hat (etwa 45 Minuten), und schalten Sie dann den Hauptschalter wieder ein.

Störungsbeseitigung

Überprüfen Sie die folgenden Punkte, bevor Sie sich an den Kundendienst wenden. Falls die Störung nicht behoben werden kann, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

Problem	Ursache	Prüfpunkt	Seite
Stromversorgung kann nicht eingeschaltet werden.	<ul style="list-style-type: none"> •Die Hauptstromversorgung ist nicht eingeschaltet. •Das Netzkabel ist abgetrennt. •Seit dem Ausschalten der Stromversorgung sind noch keine 60 Sekunden vergangen. •Das Innere des Projektors ist zu heiß. 	<ul style="list-style-type: none"> •Den MAIN POWER-Schalter einschalten. •Das Netzkabel richtig an eine Netzdose anschließen. •Wenn die Stromversorgung ausgeschaltet wurde, mindestens 60 Sekunden warten, bevor der Netzschalter wieder eingeschaltet wird. •Die Belüftungslöcher nicht blockieren. •Den Luftfilter reinigen. •Den Projektor bei Temperaturen von 35°C oder weniger verwenden. 	P.12 P.8 P.12 P.5 P.28
Kein Bild und kein Ton	<ul style="list-style-type: none"> •Die Eingangsquelle ist nicht richtig eingestellt. •Die Verdrahtung des Projektors ist falsch. 	<ul style="list-style-type: none"> •Den richtigen Eingang einstellen, indem die Eingangswahltaste am Projektor oder an der Fernbedienung verwendet wird. •Das Kabel richtig anschließen. 	P.7, 9, 12, 17 P.8, 27
Nur Bild wird angezeigt, aber kein Ton	<ul style="list-style-type: none"> •Die Verdrahtung des Projektors ist falsch. •Die Lautstärke ist auf Minimum eingestellt. •Die Stummschaltung ist aktiviert. 	<ul style="list-style-type: none"> •Das Kabel richtig anschließen. •Die VOLUME-Taste drücken. •Die MUTE-Taste drücken. 	P.8, 27 P.9, 16 P.7, 9
Nur Ton kann vernommen werden, aber kein Bild	<ul style="list-style-type: none"> •Die Verdrahtung des Projektors ist falsch. •Die Helligkeit ist vollständig abgedunkelt. •Objektivdeckel angebracht. 	<ul style="list-style-type: none"> •Das Kabel richtig anschließen. •Die MENU-Taste drücken, HELLE wählen und die  -Taste drücken. •Objektivdeckel abnehmen. 	P.8, 27 P.16 P.12
Farbe ist schwach und Farbton ist falsch	Farbe und Farbton wurden falsch eingestellt.	Farbe und Farbton richtig einstellen.	P.16
Bild ist dunkel	<ul style="list-style-type: none"> •Helligkeit und Kontrast sind falsch eingestellt. •Die Lampe wurde nicht eingestellt. 	<ul style="list-style-type: none"> •Helligkeit und Kontrast richtig einstellen. •Die Lampe erneuern. 	P.16 P.29
Bild ist nicht scharf	Fokus oder H.PHASE nicht angepaßt.	Fokus oder H.PHASE einstellen.	P.12, 16
LAMP-Kontrollleuchte leuchtet rot.	Störung mit der Lampe.	Die Stromversorgung ausschalten und den Projektor für 45 Minuten abkühlen lassen; danach die Stromversorgung wieder einschalten.	P.31
Die fernbediente Maus arbeitet nicht.	<ul style="list-style-type: none"> •Das Kabel wurde angeschlossen, nachdem die Stromversorgung eingeschaltet wurde. •Das RGBsignal ist nicht gewählt. 	<ul style="list-style-type: none"> •Unbedingt den Vorgang in der folgenden Reihenfolge ausführen: (1)Kabel anschließen. (2)Projektor einschalten. (3)PC einschalten. •Das RGBsignal einspeisen und die Eingangsquelle wählen und anzeigen. 	P.22

- Ein heller Punkt kann im Bild gesehen werden. Dies ist eine Eigenschaft des Flüssigkristalls und stellt kein Problem dar.
- Ein Restbild kann auftreten, wenn dasselbe Bild über längere Zeit angezeigt wird. Dies ist jedoch keine Funktionsstörung.

Technische Daten

• Änderungen der technischen Daten ohne Vorankündigung vorbehalten.

Produktbezeichnung		Flüssigkristall-Projektor	
Modellbezeichnung		dv225A	
Anzeigesystem		3 Flüssigkristall-Tafeln, 3 Primärfarben-Lichtverschlusssystem	
Flüssigkristall-Tafel	Tafel-Größe	23mm	
	Treibersystem	Aktive TFT-Matrix	
	Anzahl der Pixel	486.000 pixel (V600 × H800)	
Objektiv		Zoom-Objektiv F=2,4 bis 3,0 f=38 bis 58mm	
Lampe		UHP lampe 150W	
Lautsprecher		1W+1W (Stereo)	
Stromversorgung		Wechselstrom 100bis 120V, 2,9A/220bis 240V, 1,3A	
Leistungsaufnahme		260W	
Zul. Betriebstemperatur		0 ~ 35°C	Aufbewahrung Temperatur angebot -20 ~ 60°C
Abmessungen (B × H × T)		248mm X 100mm (einschlie ßlich Fußesteller) X 330mm (einschlie ßlich objektiv). 248mm X 106mm (ohne Fußesteller) X 336mm (ohne objektiv).	
Gewicht		4,4kg	
Eingangs/ Ausgangsbu- chse	Videosignal- Eingangsbuchsen	S-VIDEO : Mini-DIN4 pol Buchse VIDEO : Cinch-Buchse AUDIO : Cinch-Buchse	
	RGB-Eingangs/ Ausgangssignalbu- chse	RGB-signal : D-sub 15 pol Buchse (Buchse) AUDIO : Stereo-Mini-Buchse	
	Steuersignalbuchse	D-sub 15 pol Buchse (Stecker)	
Zubehör		Fernbedienung 1 MAC-Adapter 1 Netzkabel 2 Video/Audio-kabel 1 Batterie AA (Mignon(Aikali)) 2 Maus-kabel 1 RGB-kabel 1 Kabel für stereo-Mini-Buchse 1 S-VHS-kabel 1 Bedienungsanleitung 1	

DEUTSCH

Maßzeichnung

Alle Abmessungen sind in Millimetern angegeben.

