

**vivitek**<sup>®</sup>  
Vivid Color, Vivid Life

**DW3321**  
**DX3351**  
**Series**

**User Manual**

用戶手冊

用戶手冊

**Manual del usuario**

**Manuel de l'utilisateur**

**Benutzerhandbuch**

사용자 설명서

Руководство пользователя

**Gebruikershandleiding**

Instrukcja obsługi

Uživatelská příručka

Εγχειρίδιο χρήσης

Kullanım Kılavuzu

**Manuale d'uso**

**Handbok**

Brugervejledning

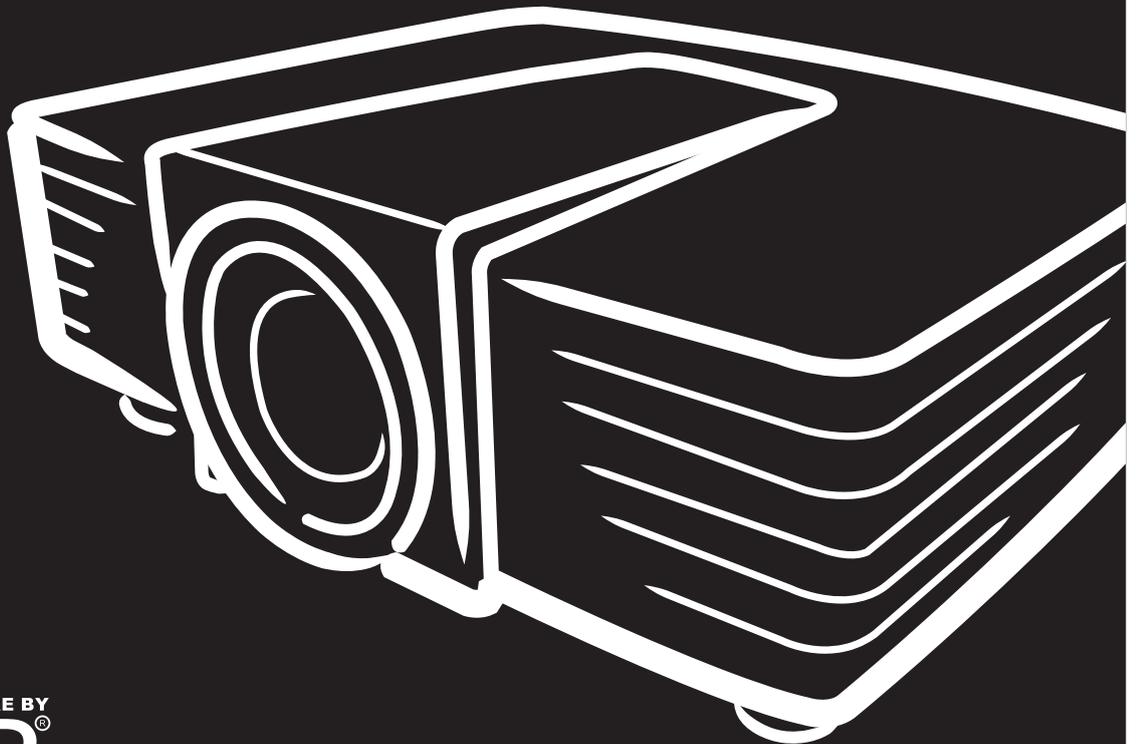
Brukerveiledning

**Kyttohje**

Felhasználói kézikönyv

مدخست سمل ل ليد

Manual do Usuário



PICTURE BY  
**DLP**<sup>®</sup>  
TEXAS INSTRUMENTS

## Direitos de autor

Esta publicação, incluindo todas as fotografias, ilustrações e software está protegida pelas leis internacionais de direitos de autor, com todos os direitos reservados. Este manual e o material aqui contido não poderão ser reproduzidos sem autorização escrita do autor.

© Direitos de autor 2015

## Exclusão de responsabilidade

As informações contidas neste documento estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. O fabricante não assume quaisquer representações ou garantias, em relação ao conteúdo deste documento e exclui especificamente quaisquer garantias implícitas de comercialização ou adequação para um determinado fim. O fabricante reserva o direito de rever esta publicação e fazer alterações regulares ao seu conteúdo sem aviso prévio.

## Reconhecimento de marcas registadas

Kensington é uma marca registada da ACCO Brand Corporation nos Estados Unidos com registos emitidos e requerimentos pendentes noutros países.



HDMI, o logótipo HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas registadas da HDMI Licensing LLC nos Estados Unidos e noutros países.



MHL, o logótipo MHL e Mobile High-Definition Link são marcas comerciais ou marcas registadas da MHL licensing, LCC.

Todos os outros nomes de produtos utilizados neste manual são propriedade dos respectivos proprietários e são reconhecidos.

## Informações de segurança importantes



**Importante:**

*Recomenda-se vivamente que leia com atenção esta secção antes de utilizar o projector. Estas instruções de segurança e utilização irão garantir a utilização segura do projector durante muitos anos. **Guarde este manual para referência futura.***

### Símbolos utilizados

Os símbolos de aviso são utilizados na unidade e neste manual para alertar o utilizador para situações perigosas.

Este manual utiliza os estilos seguintes para o alertar para informações importantes.

**Nota:**

*Fornece informações adicionais acerca do assunto em questão.*



**Importante:**

*Fornece informações adicionais que deverão ser observadas.*



**Atenção:**

*Alerta para situações que poderão danificar a unidade.*



**Aviso:**

*Alerta para situações que poderão danificar a unidade, criar uma atmosfera perigosa ou causar ferimentos pessoais.*

Neste manual, os elementos e itens dos menus OSD estão realçados a negrito, tal como neste exemplo: “Prima o botão **Menu** no controlo remoto para abrir o menu **Principal**.”

### Informações gerais de segurança

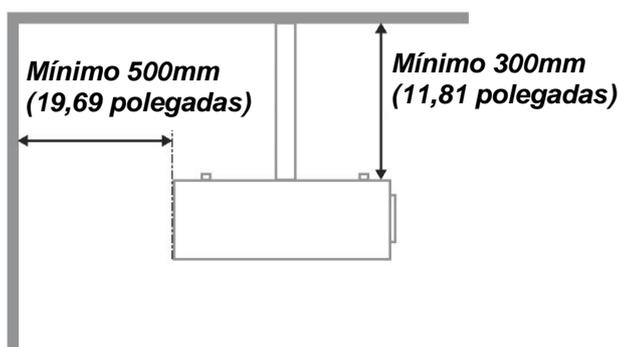
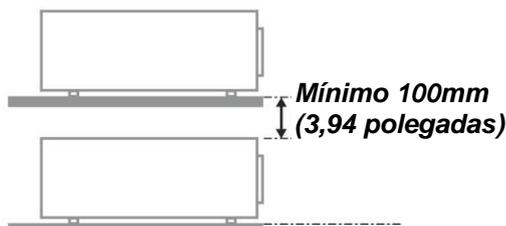
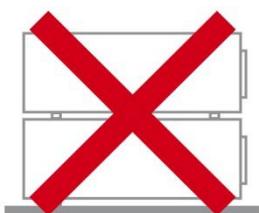
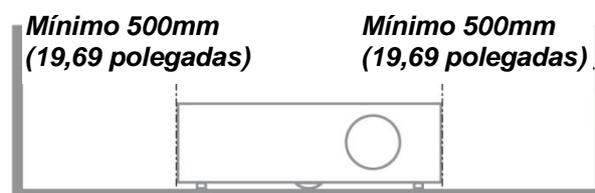
- Não abra a caixa da unidade. Além da lâmpada de projecção, não existem componentes susceptíveis de reparação por parte do utilizador. Para operações de reparação, contacte pessoal qualificado.
- Siga todos os avisos e advertências incluídos neste manual e na caixa da unidade.
- A lâmpada de projecção é extremamente brilhante. Para evitar danos na visão, não olhe directamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa.
- Não coloque a unidade numa superfície, carrinho ou mesa instável.
- Evite utilizar o sistema próximo de água, em exposição directa à luz solar ou próximo de um dispositivo de aquecimento.
- Não coloque objectos pesados, como livros ou sacos, em cima da unidade.

### Aviso de instalação do projector

- Coloque o projector na posição horizontal  
**O ângulo de inclinação do projector não deverá exceder 15 graus** e o mesmo apenas deverá ser instalado no tecto ou numa mesa, caso contrário a duração da lâmpada poderá diminuir drasticamente e poderá causar outros **danos imprevistos**.



- Deixe no mínimo 50 cm de espaço livre à volta da saída de ar.



- Certifique-se de que as entradas de ar não reutilizam o ar quente proveniente da saída de ar.
- Ao utilizar o projector num espaço fechado, certifique-se de que a temperatura dentro da caixa não excede a temperatura de funcionamento enquanto o projector se encontra em funcionamento e que as aberturas de entrada e saída de ar se encontram desobstruídas.
- Todas as caixas deverão passar por uma avaliação térmica certificada para garantir que o projector não reutiliza o ar expirado, pois isso poderá fazer com que o dispositivo se desligue mesmo que a temperatura da caixa se encontre dentro do intervalo de temperatura de funcionamento aceitável.

### **Verificar o local da instalação**

- Para fornecer energia, deverá ser utilizada uma tomada de 3 pinos (com ligação à terra) para assegurar uma correcta ligação à terra e um nível de tensão equalizado para todos os equipamentos ligados ao Sistema do Projector.
- Deve ser utilizado o cabo de alimentação fornecido com o Projector. Em caso de falta de algum item, poderá ser utilizado outro cabo de alimentação de 3 pinos (com ligação à terra) como substituição, no entanto, não utilize um cabo de alimentação de 2 pinos.
- Verifique se a tensão é estável, com ligação à terra e sem fugas de electricidade.
- Meça o consumo total de energia, que não deverá ser superior à capacidade de segurança, e evite problemas de segurança e curto-circuitos.
- Ligue o Modo de Altitude quando situado em áreas de elevada altitude.
- O projector apenas pode ser instalado na posição correcta ou invertido.
- Quando instalar o suporte, certifique-se de que não excede o limite de peso e que está firmemente fixado.
- Evite instalar próximo de condutas de ar condicionado ou subwoofers.
- Evite instalar em locais com altas temperaturas, arrefecimento insuficiente e muito pó.
- Mantenha o produto afastado de lâmpadas fluorescentes para evitar um funcionamento incorrecto provocado por interferências de IV
- O conector de Entrada VGA deverá ser ligado à porta VGA. Tenha em atenção que o conector deverá estar correctamente ligado, com os parafusos apertados em ambos os lados para garantir uma ligação correcta do cabo de sinal para obter o efeito de apresentação ideal.
- O conector de Entrada de ÁUDIO deverá ser ligado à porta de Entrada de ÁUDIO e NÃO PODE ser ligado à porta de Saída de ÁUDIO ou a outras portas como, por exemplo, BNC, RCA, caso contrário, irá o som não será emitido e poderá até DANIFICAR a porta.
- Instale o projector a uma altura superior a 200 cm para evitar danos.
- O cabo de alimentação e o cabo de sinal deverão ser ligados antes de ligar o projector. Durante o processo de arranque e funcionamento do projector, NÃO insira nem remova o cabo de sinal ou o cabo de alimentação para evitar danos no projector.

### **Notas acerca do arrefecimento**

#### **Saída de ar**

- Certifique-se de que a saída de ar está afastada a uma distância de 50 cm de qualquer obstrução para garantir um arrefecimento adequado.
- O local da saída de ar não deve estar situado em frente da lente de outro projector para evitar ilusões ópticas.
- Mantenha a saída afastada 100 cm, no mínimo, das entradas de outros projectores.
- O projector gera uma grande quantidade de calor durante a sua utilização. A ventoinha interna dissipa o calor do projector durante o encerramento, e esse processo poderá continuar durante um determinado período. Após a entrada do projector no MODO DE SUSPENSÃO, pressione o botão de energia AC para desligar o projector e remova o cabo de alimentação. NÃO remova o cabo de alimentação durante o processo de encerramento, pois poderá causar danos no projector. A interrupção da dissipação de calor irá também afectar a duração do projector. O processo de encerramento poderá variar de acordo com o modelo utilizado. Em qualquer dos casos, desligue o cabo de alimentação apenas quando o projector entrar no estado de SUSPENSÃO.

#### **Entrada de ar**

- Certifique-se de que não existem objectos a bloquear a entrada de ar até uma distância de 30 cm.
- Mantenha a entrada afastada de outras fontes de calor.
- Evite áreas com muito pó

### Segurança de alimentação

- Utilize apenas o cabo de alimentação fornecido.
- Não coloque quaisquer objectos sobre o cabo de alimentação. Coloque o cabo de alimentação afastado de locais de passagem.
- Remova as pilhas do controlo remoto caso este não seja utilizado durante um período prolongado.

### Substituição da lâmpada

A substituição da lâmpada pode ser perigosa se for feita de forma incorrecta. Consulte [Substituição da lâmpada de projecção](#) na página 63 para instruções de segurança para este procedimento. Antes de substituir a lâmpada:

- Desligue o cabo de alimentação.
- Permita que a lâmpada arrefeça durante cerca de uma hora.

### Limpar o projector

- Desligue o cabo de alimentação antes efectuar a limpeza. Consulte [Limpar o projector](#) na página 66.
- Permita que a lâmpada arrefeça durante cerca de uma hora.

### Avisos regulamentares

Antes de instalar e utilizar o projector, leia os avisos regulamentares na secção [Conformidade regulamentar](#) na página 83.

### Instruções de reciclagem importantes:



As lâmpadas deste produto contêm mercúrio. Este produto poderá conter outros resíduos electrónicos que poderão ser perigosos caso não sejam correctamente eliminados. Recicle ou elimine o produto de acordo com as leis locais, estatais ou federais. Para obter mais informações, contacte a Electronic Industries Alliance na página [WWW.EIAE.ORG](http://WWW.EIAE.ORG). Para obter informações acerca da eliminação da lâmpada consulte a página [WWW.LAMPRECYCLE.ORG](http://WWW.LAMPRECYCLE.ORG).

### Explicações dos símbolos



ELIMINAÇÃO: Não utilize os serviços de recolha de lixo doméstico ou lixo municipal para a eliminação de equipamento eléctrico e electrónico. Os países da UE exigem a utilização de serviços de reciclagem independentes.

## **Características Principais**

- *Unidade de peso diminuto, fácil de embalar e transportar.*
- *Compatível com a maioria das principais normas de vídeo, incluindo NTSC, PAL e SECAM.*
- *Uma classificação de brilho elevada permite apresentações sob luz solar ou em salas iluminadas.*
- *Configuração flexível para projecções frontais e posteriores.*
- *Projecções na linha de visão permanecem homogéneas com a correcção de distorção trapezoidal avançada para projecções inclinadas.*
- *Fonte de entrada detectada automaticamente.*
- *Elevada luminosidade para projecção em praticamente qualquer tipo de ambiente.*
- *Suporta resoluções até WUXGA para proporcionar imagens límpidas e nítidas.*
- *Tecnologias DLP® e BrilliantColor™ technologies da Texas Instruments.*
- *Lente centrada para fácil instalação.*
- *Deslocação horizontal e vertical da lente.*
- *Compatibilidade do dispositivo com MHL para transmissão de conteúdos de vídeo e áudio a partir de um dispositivo móvel compatível.*
- *Altifalante incorporado com múltiplas portas de entrada e saída de áudio.*
- *Preparado para rede para integração e administração do sistema através de ligação RJ45.*
- *Motor selado para minimizar o impacto do pó e fumo.*
- *Tampa da lâmpada na parte superior para facilitar a remoção e introdução da lâmpada.*
- *As características de segurança anti-roubo incluem: Orifício de segurança Kensington®, barra de segurança.*

## **Acerca deste Manual**

Este manual destina-se a utilizadores finais e descreve como instalar e utilizar o projector DLP. Sempre que possível, as informações relevantes, tais como uma ilustração e a sua descrição, serão incluídas numa página. Este formato optimizado para impressão é prático e ajuda a poupar papel, protegendo assim o ambiente. Sugerimos que imprima apenas as secções que necessita.

## Índice

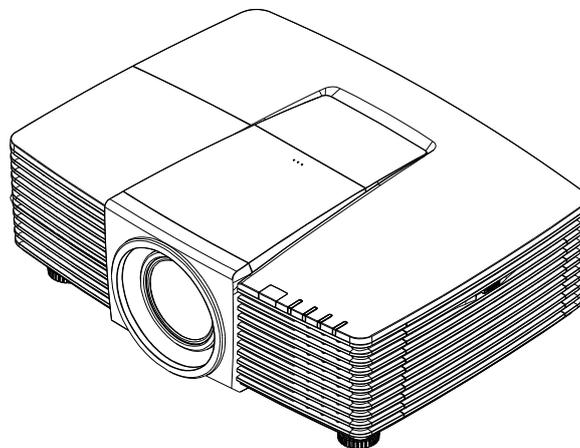
<b>COMEÇAR A UTILIZAR.....</b>	<b>1</b>
LISTA DE VERIFICAÇÃO DA EMBALAGEM .....	1
VISTAS DOS COMPONENTES DO PROJECTOR .....	2
<i>Vista frontal direita</i> .....	2
<i>Vista Superior - Botões e LEDs do Menu (OSD)</i> .....	3
<i>Vista posterior</i> .....	4
<i>Vista inferior</i> .....	6
COMPONENTES DO CONTROLO REMOTO.....	7
ALCANCE DO CONTROLO REMOTO .....	10
BOTÕES DO PROJECTOR E DO CONTROLO REMOTO .....	10
<b>INSTALAÇÃO E UTILIZAÇÃO .....</b>	<b>11</b>
INTRODUÇÃO DAS PILHAS NO CONTROLO REMOTO .....	11
LIGAR E DESLIGAR O PROJECTOR .....	12
AJUSTAR A ALTURA DO PROJECTOR .....	14
AJUSTAR A POSIÇÃO DA IMAGEM PROJECTADA COM A DESLOCAÇÃO DA LENTE.....	15
<i>Ajustar a posição vertical da imagem</i> .....	16
<i>Ajustar a posição horizontal da imagem</i> .....	17
AJUSTAR O ZOOM, FOCAGEM E KEYSTONE .....	18
AJUSTAR O VOLUME .....	19
<b>DEFINIÇÕES DO MENU DE EXIBIÇÃO NO ECRÃ (OSD).....</b>	<b>20</b>
CONTROLOS DO MENU OSD .....	20
<i>Navegar pelo menu OSD</i> .....	20
DEFINIR O IDIOMA DO MENU OSD .....	21
VISÃO GERAL DO MENU OSD .....	22
MENU IMAGEM: BÁSICA.....	26
MENU IMAGEM: AVANÇADA .....	27
<i>HSG ADJUSTMENT</i> .....	28
<i>Temperatura de cor do utilizador</i> .....	28
<i>Balanço de brancos</i> .....	29
MENU EXIBIÇÃO.....	30
<i>4 cantos</i> .....	31
<i>Distorção de almofada</i> .....	32
<i>Ajuste detalhes do PC</i> .....	33
<i>Configuração de 3D</i> .....	34
MENU DEFIN. SISTEMA: BÁSICA .....	35
<i>Temporizador de apresentação</i> .....	36
<i>DEFINIÇÕES DE MENU</i> .....	36
MENU DEFIN. SISTEMA: AVANÇADA .....	37
<i>Definições de Som</i> .....	38
<i>DEFINIÇÕES DA LÂMPADA</i> .....	38
<i>LEGENDAS</i> .....	39
<i>Definições de rede</i> .....	39
GESTÃO BASEADA NO NAVEGADOR .....	44
PWPRESENTER .....	48
<i>Utilizar a função de transmissão</i> .....	53
<i>Controlo de ambiente de trabalho remoto através do pwPresenter</i> .....	55
<i>Apresentação a partir de um leitor USB</i> .....	57
RS232 POR FUNÇÃO TELNET .....	59
<i>Guia de consulta rápida para TELNET</i> .....	59
MENU INFORMAÇÕES .....	62
<b>MANUTENÇÃO E SEGURANÇA .....</b>	<b>63</b>
SUBSTITUIÇÃO DA LÂMPADA DE PROJECCÃO .....	63
LIMPAR O PROJECTOR .....	66
<i>Limpar a Lente</i> .....	66
<i>Limpar a caixa</i> .....	66

Limpar o filtro de ar.....	67
UTILIZAR O BLOQUEIO FÍSICO .....	70
Utilizar o orifício de segurança Kensington® .....	70
Utilizar o bloqueio de barra de segurança.....	70
<b>RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS.....</b>	<b>71</b>
PROBLEMAS E SOLUÇÕES COMUNS .....	71
SUGESTÕES PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS .....	71
MENSAGENS DE ERRO LED .....	72
PROBLEMAS DE IMAGEM .....	73
PROBLEMAS COM A LÂMPADA .....	73
PROBLEMAS COM O CONTROLO REMOTO .....	74
PROBLEMAS DE ÁUDIO .....	74
REPARAR O PROJECTOR .....	74
P & R DE HDMI .....	75
<b>ESPECIFICAÇÕES .....</b>	<b>76</b>
ESPECIFICAÇÕES .....	76
DISTÂNCIA E TAMANHO DA PROJEÇÃO.....	78
<i>Distância de Projecção e Tabela de Tamanhos</i> .....	78
TABELA DE FREQUÊNCIAS E RESOLUÇÕES.....	79
DIMENSÕES DO PROJECTOR.....	82
<b>CONFORMIDADE REGULAMENTAR.....</b>	<b>83</b>
AVISO DA FCC .....	83
CANADÁ .....	83
CERTIFICAÇÕES DE SEGURANÇA .....	83
<b>ANEXO I.....</b>	<b>84</b>
DISTRIBUIÇÃO DOS PINOS RS232 (NO PROJECTOR) .....	84
PROTOCOLO RS-232C .....	84

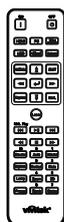
## COMEÇAR A UTILIZAR

### Lista de verificação da embalagem

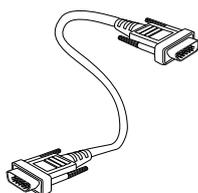
Retire cuidadosamente o projector da embalagem e verifique se a mesma contém os seguintes itens:



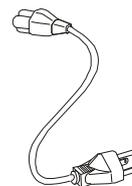
Projector



Controlo remoto  
(Pilhas não incluídas)



Cabo VGA



Cabo de alimentação



CD-ROM  
(Este manual do utilizador)



Certificado de garantia



Guia de consulta rápida

Contacte imediatamente o seu revendedor se algum dos itens estiver em falta, se encontrar danificado ou se a unidade não funcionar. Recomendamos que guarde o material de embalagem original caso precise de devolver o equipamento durante o período de garantia.

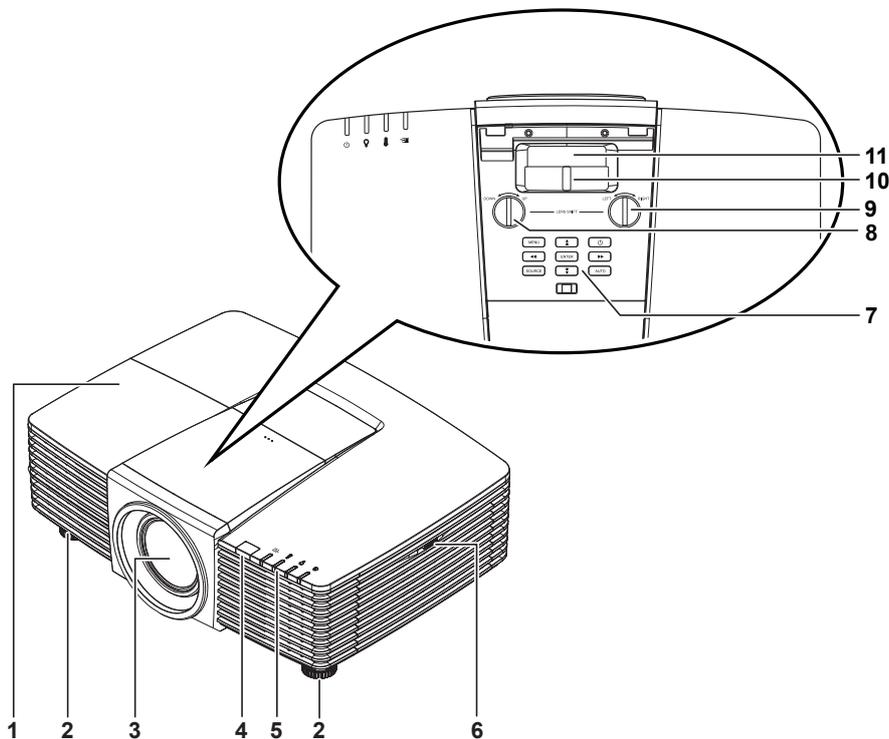


**Atenção:**

Evite utilizar o projector em ambientes com pó.

## Vistas dos componentes do projector

### Vista frontal direita



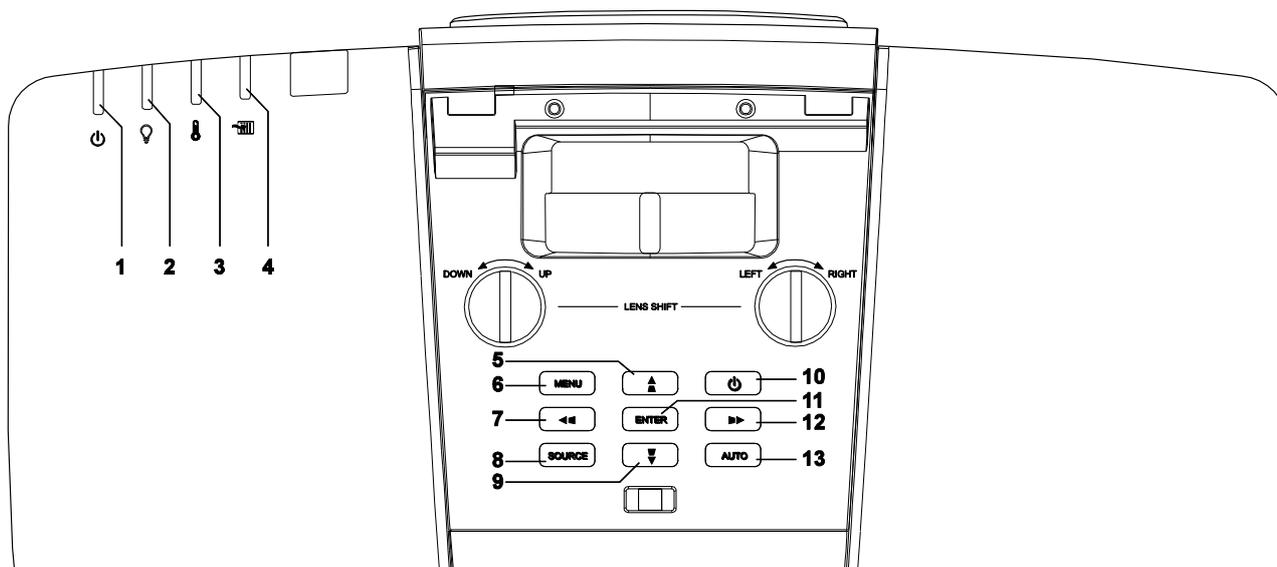
ITEM	NOME	DESCRIÇÃO	CONSULTE A PÁGINA:
1.	Tampa da lâmpada	Remova a tampa da lâmpada para substituir a lâmpada.	<b>63</b>
2.	Botão de ajustamento de inclinação	Rodar o botão para ajustar o ângulo do projector.	<b>14</b>
3.	Lente	Lente de projecção.	
4.	Receptor IV	Recebe o sinal IV do controlo remoto.	<b>7</b>
5.	LED	Exibem o estado do projector.	<b>3</b>
6.	Abertura	Entrada de ar de refrigeração.	<b>67</b>
7.	Botões de função	Botões do menu de exibição no ecrã (OSD).	<b>3</b>
8.	Deslocação vertical da lente	Ajusta a posição vertical da imagem.	<b>16</b>
9.	Deslocação horizontal da lente	Ajusta a posição horizontal da imagem	<b>17</b>
10.	Anel de zoom	Aumenta a imagem projectada.	<b>18</b>
11.	Anel de focagem	Foca a imagem projectada.	<b>18</b>



**Importante:**

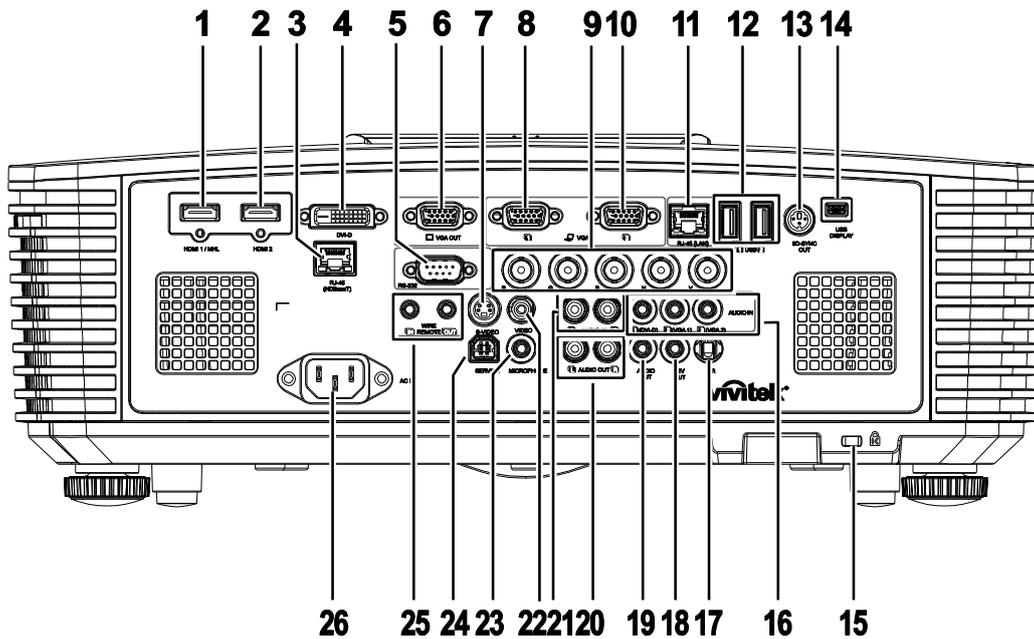
As aberturas de ventilação do projector permitem uma boa circulação de ar, que arrefece a lâmpada do projector. Não bloqueie as aberturas de ventilação.

Vista Superior - Botões e LEDs do Menu (OSD)



ITEM	NOME	DESCRIÇÃO	CONSULTE A PÁGINA:
1.	LED Power (Alimentação)	Exibe o estado da sequência de arranque/encerramento.	72
2.	LED Lamp (Lâmpada)	Exibe o estado da lâmpada.	72
3.	LED Temp (Temperatura)	Exibe o estado térmico.	72
4.	LED do filtro	Exibe a mensagem de aviso de substituição do filtro.	72
5.	▲ (cursor para cima) / ▴	Navegar e alterar as definições do OSD. Menu rápido – Para Distorção V.	20
6.	MENU	Abre e fecha os menus OSD.	20
7.	◀ (cursor para a esquerda) / ▸	Navegar e alterar as definições do OSD. Menu rápido – Para Distorção H.	20
8.	Botão SOURCE	Aceder ao menu Fonte.	
9.	▼ (cursor para baixo) / ▾	Navegar e alterar as definições do OSD. Menu rápido – Para Distorção V.	20
10.	Alimentação	Liga ou desliga o projetor.	12
11.	ENTER	Aceder ou confirmar o item seleccionado do menu OSD.	20
12.	▶ (cursor para a direita) / ▸	Navegar e alterar as definições do OSD. Menu rápido – Para Distorção H.	20
13.	AUTO	Optimiza o tamanho da imagem, posição e resolução.	

Vista posterior



ITEM	NOME	DESCRIÇÃO	CONSULTE A PÁGINA:
1.	HDMI 1 /MHL	Ligar o CABO HDMI/MHL a partir de um dispositivo HDMI/MHL. <b>Nota:</b> Ao definir a Fonte para HDMI 1/MHL é possível também carregar um dispositivo inteligente compatível com MHL ligado desde que o projetor esteja ligado.	
2.	HDMI 2	Ligar o CABO HDMI a partir de um dispositivo HDMI.	
3.	RJ45 (HDBaseT) (Disponível no DW3321)	Ligue um cabo RJ45 Cat5e/Cat6 para recepção de um sinal HDBaseT.	
4.	DVI-D	Para ligar o cabo DVI a um ecrã.	
5.	RS-232	Ligação de um cabo de porta de série RS-232 para controlo remoto.	
6.	VGA OUT (SAÍDA VGA)	Ligar o cabo RGB a um monitor (Passagem com VGA1 apenas).	
7.	S-VIDEO	Ligação de um cabo s-video a partir de um dispositivo de vídeo.	
8.	VGA 1	Ligação de um cabo RGB de um computador ou dispositivo com capacidade de vídeo.	
9.	BNC	Ligar um cabo BNC a partir de um computador.	
10.	VGA 2	Ligação de um cabo RGB de um computador ou dispositivo com capacidade de vídeo.	
11.	RJ45 (LAN)	Ligação de um cabo LAN a partir da Ethernet.	
12.	USB	Ligue um cabo UBS para o anfitrião USB. <b>Nota:</b> Suporta 5V/1,0A para saída de cada porta desde que o projetor esteja ligado.	
13.	SAÍDA DE SINCRONIZAÇÃO 3D	Ligação do recetor de óculos 3D IV.	

ITEM	NOME	DESCRIÇÃO	CONSULTE A PÁGINA:
14.	EXIBIÇÃO USB	Ligue o projector a um PC através de um cabo USB.	
15.	Orifício de segurança Kensington®	Fixa a um objecto com o sistema de bloqueio Kensington®	70
16.	ENTRADA DE ÁUDIO	Ligação de um cabo de áudio a partir de um dispositivo de entrada.	
17.	IV	Para receber o sinal IV proveniente do controlo remoto.	
18.	Saída de 12V	Quando ligado a um ecrã através de um cabo que pode ser adquirido, o ecrã liga automaticamente aquando do arranque do projetor. O ecrã desliga quando o projector é desligado (consulte as notas abaixo).	
19.	SAÍDA DE ÁUDIO	Ligação de um cabo de áudio para circuito de áudio.	
20.	SAÍDA DE ÁUDIO E/D	Ligação de um cabo de áudio para circuito de áudio.	
21.	ENTRADA DE ÁUDIO E/D	Ligue os cabos de áudio a partir de um dispositivo de áudio para entrada de áudio VIDEO ou S-VIDEO.	
22.	VIDEO	Ligação de um cabo de sinal composto a partir de um dispositivo de vídeo.	
23.	MICROFONE	Ligue o dispositivo de entrada de microfone.	
24.	SERVIÇO	Apenas para assistência.	
25.	CONTROLO REMOTO COM FIOS	Ligue o controlo remoto com fios desde o controlo remoto até ao projector para o controlar remotamente através de uma ligação com fios. Ligue a "SAÍDA DE CONTROLO REMOTO COM FIOS" à "ENTRADA DE CONTROLO REMOTO COM FIOS" de outro projector (do mesmo modelo) para controlo de série.	
26.	ENTRADA AC	Ligação do cabo de alimentação.	

**Nota:**

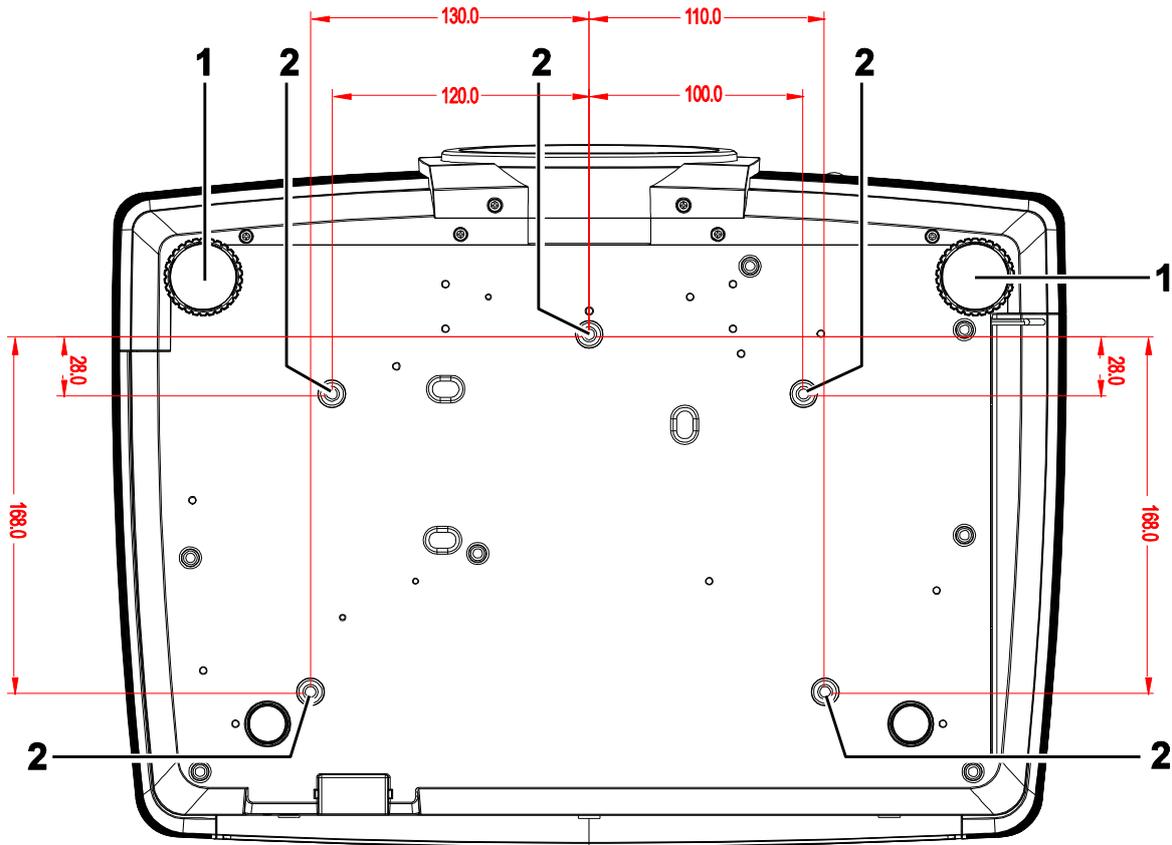
- Para usar esta funcionalidade é necessário ligar o conector antes de ligar/desligar o projector.
- Os controladores do ecrã são fornecidos e mantidos pelos respectivos fabricantes.
- Não utilize esta ficha para qualquer utilização que não a originalmente prevista.



**Aviso:**

Como medida de segurança, desligue a alimentação do projector e dos dispositivos a ligar antes de efectuar as ligações.

Vista inferior



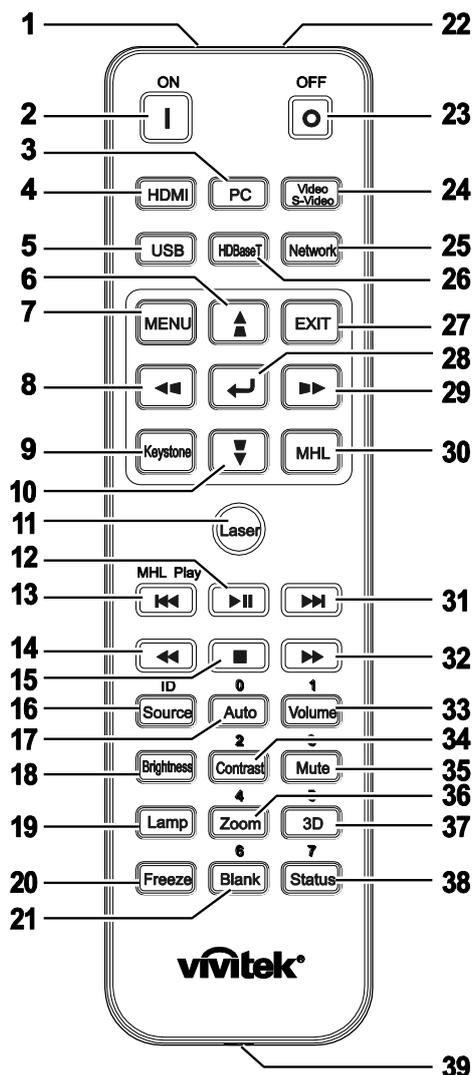
ITEM	NOME	DESCRIÇÃO	CONSULTE A PÁGINA:
1.	Botão de ajustamento de inclinação	Rodar o botão para ajustar o ângulo do projector.	14
2.	Orifício de montagem no tecto	Contacte a loja onde comprou o projector para mais informação sobre como montar o projector no tecto.	

**Nota:**

Quando proceder à instalação, utilize apenas suportes de montagem no tecto aprovados pela UL. Para instalações no tecto, utilize suportes de montagem aprovados e parafusos M4 com um comprimento máximo de 6 mm (0,23 polegadas).

O suporte para montagem no tecto deve ter a forma e força adequada. A capacidade de carga do suporte de montagem no tecto deve exceder o peso do equipamento instalado e, como precaução adicional, deve ser capaz de suportar o triplo do peso do equipamento (nunca menos do que 5,15 kg) durante mais de 60 segundos.

## Componentes do controlo remoto



### Importante:

1. Evite utilizar o projector com iluminação fluorescente ligada. Algumas luzes fluorescentes de alta frequência podem interferir com a utilização do controlo remoto.
2. Certifique-se de que não existe qualquer obstáculo entre o controlo remoto e o projector. Caso exista um obstáculo entre o controlo remoto e o projector, poderá reflectir o sinal do controlo remoto utilizando superfícies reflectivas, como por exemplo o ecrã do projector.
3. Os botões e teclas do projector têm as mesmas funções dos botões correspondentes do controlo remoto. Este manual do utilizador descreve as funções com base no controlo remoto.

### Nota:

Cumpra as normas de desempenho da FDA para produtos laser, excepto para variações de acordo com o Aviso Relativo a Lasers N.º. 50 de 24 de Junho de 2007



### Atenção:

A utilização de controlos, ajustes ou a realização de procedimentos diferentes daqueles aqui especificados podem resultar na exposição a luz laser perigosa.

ITEM	NOME	DESCRIÇÃO	CONSULTE A PÁGINA:
1.	Transmissor IV	Transmite sinais para o projector.	
2.	Alimentação ligada	Liga o projector.	12
3.	PC	Apresenta a selecção de fonte VGA1/VGA2/PC (alternadamente).	
4.	HDMI	Apresenta a selecção de fonte HDMI 1/2 (alternadamente).	
5.	USB	Apresenta a selecção de fonte USB.	
6.	▲ (cursor para cima) / ▲	Navega e altera as definições no menu OSD. Menu Rápido – Para Distorção V.	20
7.	MENU	Abre o menu OSD.	20
8.	◀ (cursor para a esquerda) / ◀	Navega e altera as definições no menu OSD. Menu Rápido – Para Distorção H.	20
9.	Distorção	Abre o menu de Distorção.	
10.	▼ (cursor para baixo) / ▼	Navega e altera as definições no menu OSD. Menu Rápido – Para Distorção V.	20
11.	Laser	Prima para utilizar o apontador incorporado. <b>NÃO APONTAR PARA OS OLHOS.</b>	
12.	Reproduzir/Pausar	Reproduz ou pausa vídeos/música em MHL.	
13.	Recuar	Recua em incrementos definidos em MHL.	
14.	Ant	Reproduz o item anterior na lista de programação em MHL.	
15.	Parar	Pára a reprodução de vídeo/música em MHL.	
16.	Fonte/ID	Fonte de entrada alternativa. Função de botão combinado para configuração do código de cliente do controlo remoto (ID + Número).	20
17.	Auto/0	Ajuste automático da frequência, fase e posição. Número da configuração da Remote ID utilizada.	20
18.	Brilho	Apresenta a barra de definições da luminosidade.	
19.	Lâmpada	Exibe as selecções de lâmpada.	
20.	Parar	Congela/descongela a imagem no ecrã.	
21.	Vazio/6	Faz com que o ecrã fique vazio. Número da configuração da Remote ID utilizada.	
22.	Laser	Usar como dispositivo indicador <b>NÃO APONTAR PARA OS OLHOS.</b>	
23.	Desligar	Desliga o projector.	12
24.	Vídeo / S-Vídeo	Apresenta a selecção de fonte de VIDEO/S-VIDEO.	
25.	Rede	Apresenta a selecção de fonte de Rede.	
26.	HDBaseT	Apresenta a selecção de fonte HDBaseT.	
27.	SAIR	Volta à página anterior do OSD.	
28.	ENTER	Aceder e confirmar as definições no menu OSD.	20
29.	▶ (cursor para a direita) / ▶	Navega e altera as definições no menu OSD. Menu Rápido – Para Distorção H.	20
30.	MHL	Activa a funcionalidade da tecnologia Mobile High-Definition Link para dispositivos inteligentes.	

ITEM	NOME	DESCRIÇÃO	CONSULTE A PÁGINA:
31.	Avançar	Avança em incrementos definidos em MHL.	
32.	Seguinte	Reproduz o item seguinte na lista de programação em MHL.	
33.	Volume/1	Apresenta a barra de definição do volume. Número da configuração da Remote ID utilizada.	
34.	Contraste/2	Apresenta a barra de definições do contraste. Número da configuração da Remote ID utilizada.	
35.	Sem som/3	Corta o som do altifalante incorporado. Número da configuração da Remote ID utilizada.	
36.	Zoom/4	Apresenta a barra de definição do zoom digital. Número da configuração da Remote ID utilizada.	18
37.	3D/5	Activa a funcionalidade de 3D. Número da configuração da Remote ID utilizada.	
38.	Estado/7	Abre o menu de Estado do OSD (o menu abre apenas quando for detectado um dispositivo de entrada). Número da configuração da Remote ID utilizada.	
39.	Tomada com fios	Para ligar o controlo remoto com fios ao projector.	

**Nota:**

*Definições do botão combinado do controlo remoto:*

*ID+0: Repõe o código de cliente do controlo remoto para o valor predefinido.*

*ID+1: Define o código de cliente do controlo remoto para "1".*

*~*

*ID+7: Define o código de cliente do controlo remoto para "7".*

*É também necessário definir a ID do projector para controlo individual. Para obter mais informações acerca da definição da ID do projector, consulte a página 37.*

**Nota:**

*Quando o projector estiver em modo **MHL**, o teclado no projector deve possuir a mesma definição dos botões no controlo remoto.*

*Ao utilizar a função **MHL**:*

***MENU** para definições da aplicação, ▲ **Cima**, ▼ **Baixo**, ◀ **Esquerda** e ▶ **Direita** são usados como setas direccionais, incluindo também **ENTER** e **SAIR**.*

**Controlar o dispositivo inteligente através do controlo remoto:**

*Quando o projector projectar conteúdos a partir do seu dispositivo inteligente compatível com **MHL**, pode usar o controlo remoto para controlar o dispositivo inteligente.*

*Para aceder ao modo **MHL**, estão disponíveis os seguintes botões para controlar o dispositivo inteligente: botões direccionais (▲ **Cima**, ▼ **Baixo**, ◀ **Esquerda**, ▶ **Direita**), **MENU**, **SAIR**, botões de controlo **MHL**.*

## **Alcance do controlo remoto**

O controlo remoto utiliza sinais infravermelhos para controlar o projector. Não é necessário apontar o controlo remoto directamente para o projector. Desde de que não segure o controlo remoto perpendicularmente aos lados ou à traseira do projector, o controlo remoto funcionará bem dentro de um raio de aproximadamente 7 metros e 15 graus acima ou abaixo do nível do projector. Se o projector não responder ao controlo remoto, aproxime-se um pouco.

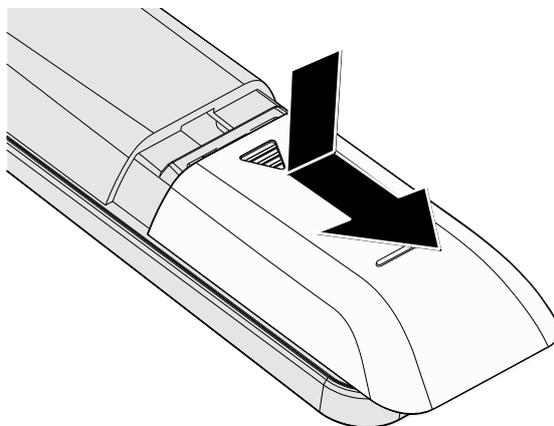
## **Botões do projector e do controlo remoto**

O projector pode ser operado através do controlo remoto ou dos botões no topo do mesmo. Todas as operações podem ser executadas com o controlo remoto; no entanto, os botões do projector têm funções limitadas.

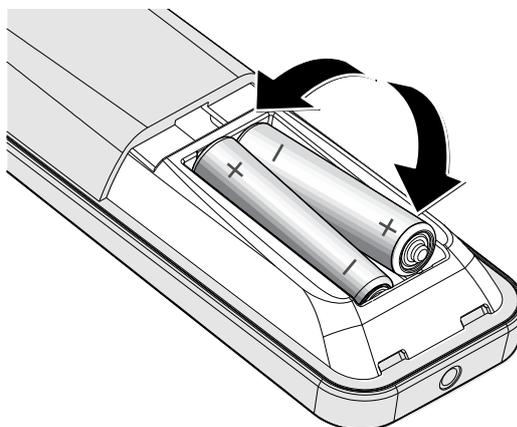
## INSTALAÇÃO E UTILIZAÇÃO

### Introdução das pilhas no controlo remoto

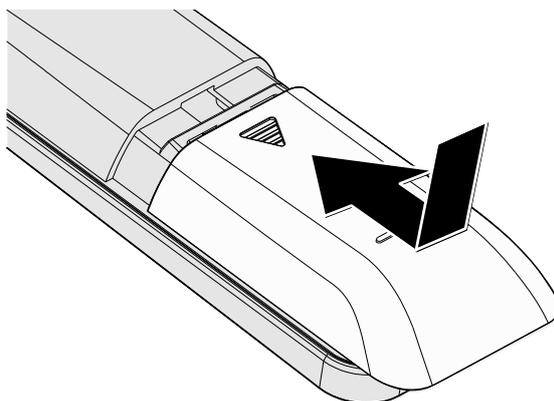
1. Remova a tampa do compartimento das pilhas deslizando-a na direcção da seta.



2. Introduza as pilhas com o pólo positivo virado para cima.



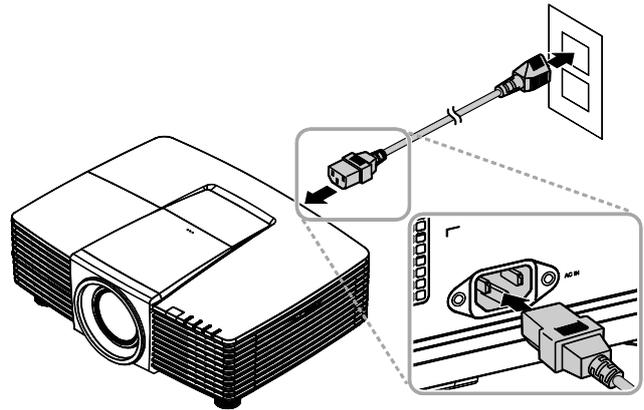
3. Volte a colocar a tampa do compartimento.

**Atenção:**

1. Utilize apenas pilhas AAA (recomenda-se a utilização de pilhas alcalinas).
2. Elimine as pilhas usadas de acordo com as normas locais.
3. Remova as pilhas se não utilizar o projector durante longos períodos de tempo.

## Ligar e desligar o projector

1. Ligue correctamente o cabo de alimentação e o cabo de sinal. Quando ligados, o LED de energia irá passar de verde intermitente para verde fixo.

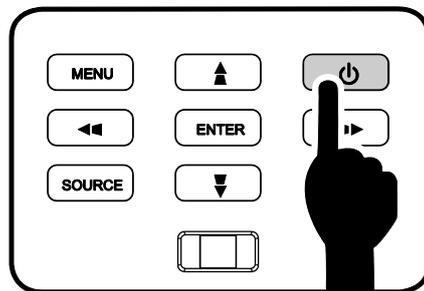


2. Ligue a lâmpada premindo o botão “” na parte superior do projector

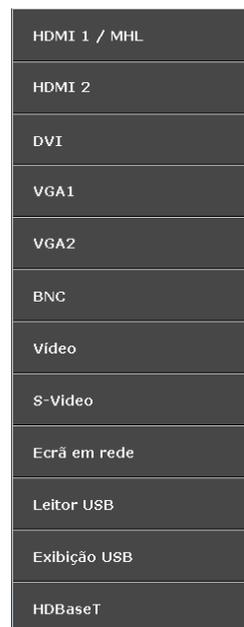
ou “” no controlo remoto.

O LED PWR ficará vermelho intermitente.

O ecrã inicial será apresentado durante cerca de 30 segundos. Na primeira utilização do projector, pode seleccionar o idioma pretendido a partir do menu rápido depois da apresentação do ecrã inicial. (Consulte [Definir o idioma do menu OSD](#) na página 21)



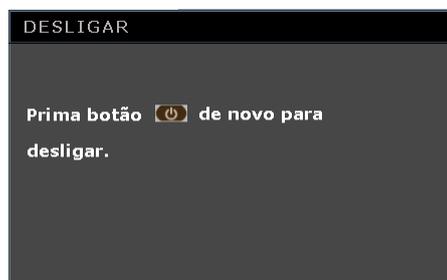
- 3.** Se estiver ligado mais do que um dispositivo de entrada, prima o botão **FONTE** e utilize os botões ▲▼ para percorrer os dispositivos.  
(A entrada Componente é suportada através de um adaptador RGB para Componente.)



- HDMI 1 / MHL: Compatível com Interface Multimédia de Alta Definição (HDMI) e Mobile High-Definition Link
- HDMI 2: Compatível com Interface Multimédia de Alta Definição
- DVI: DVI
- VGA 1 / 2: RGB Analógico  
Entrada de DVD YCbCr / YPbPr ou entrada HDTV YPbPr através de conector D-sub
- BNC: RGB Analógico
- Video: Vídeo composto tradicional
- S-Video: Super vídeo (Y/C separado)
- Ecrã em rede: Fonte de exibição de rede
- Leitor USB: Fonte de leitor USB
- Exibição USB: Exibição USB a partir de ligação USB a um PC
- HDBaseT: Vídeo digital através de transmissor de rede (Disponível no DW3321)

Nota: O conjunto de funcionalidades HDBaseT 5Play™ permite transmitir o sinal através de um único cabo CAT5e / 6 de 100 m / 328 pés.

- 4.** Quando for exibida a mensagem "DESLIGAR? /Prima novamente o botão **Alimentação**", prima o botão **ALIMENTAÇÃO**. O projector irá desligar-se.



**Atenção:**

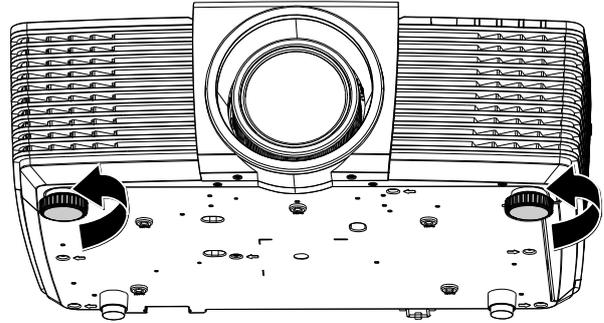
Não desligue o cabo de alimentação até o LED de ENERGIA parar de piscar, indicando que o projector já arrefeceu.

## Ajustar a Altura do Projector

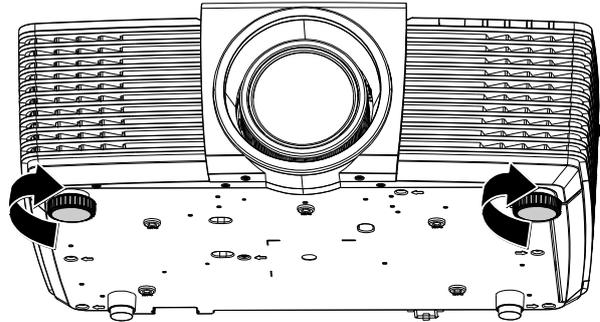
Tenha o seguinte em conta aquando da instalação do projector:

- *A mesa de apoio do projector deverá ser nivelada e robusta.*
- *Coloque o projector de forma a que esteja o mais perpendicular possível em relação ao ecrã.*
- *Certifique-se de que os cabos estão distribuídos de forma segura. Pode tropeçar neles.*

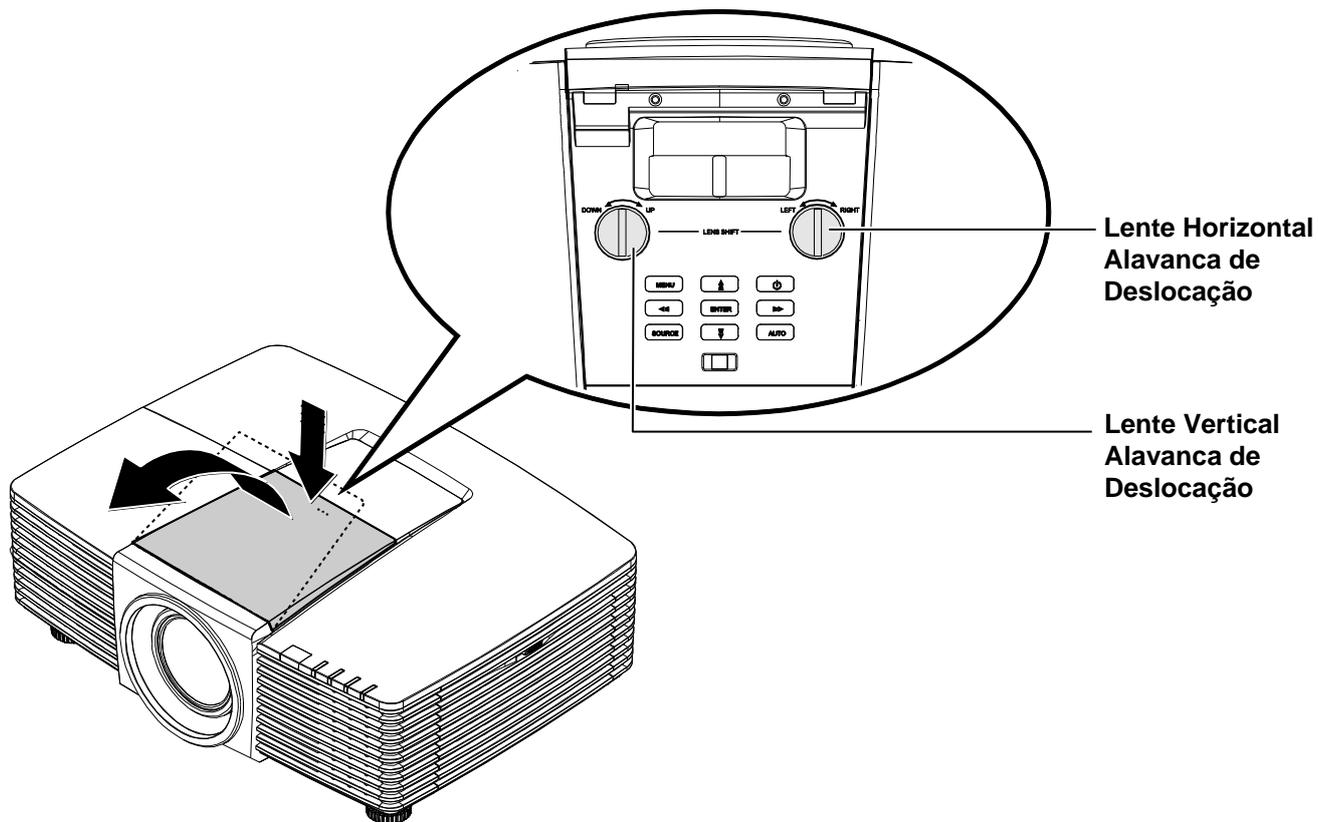
- 1.** Para elevar o projector, rode os parafusos de ajuste no sentido contrário dos ponteiros do relógio.



- 2.** Para baixar o projector, levante-o e rode os parafusos de ajuste no sentido dos ponteiros do relógio.



## Ajustar A Posição da Imagem Projectada com a Deslocação da Lente

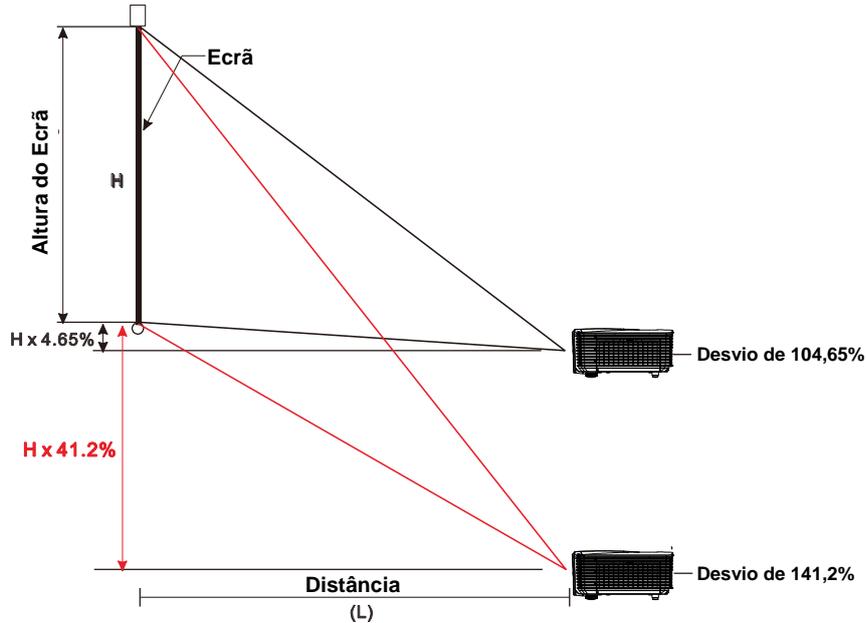


A funcionalidade de Deslocação da lente permite o ajustamento da posição da imagem projectada, horizontal ou verticalmente, nos intervalos detalhados abaixo.

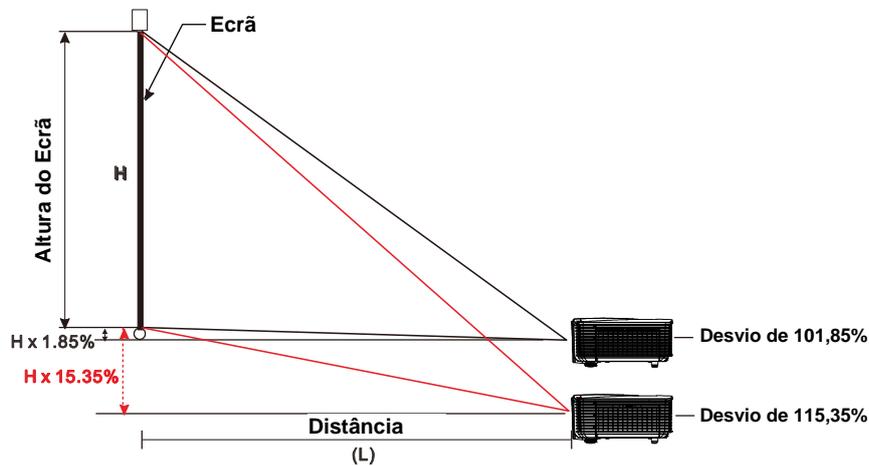
## Ajustar a posição vertical da imagem

A altura vertical da imagem pode ser ajustada de 141,2% a 104,65% para WXGA, 115,35% a 101,85% para XGA da altura da imagem. Tenha em atenção que a o ajustamento máximo da altura vertical da imagem pode ser limitada pela posição horizontal da imagem. Por exemplo, não é possível obter a posição vertical máxima da imagem apresentada acima se a posição horizontal da imagem estiver no máximo.

### WXGA

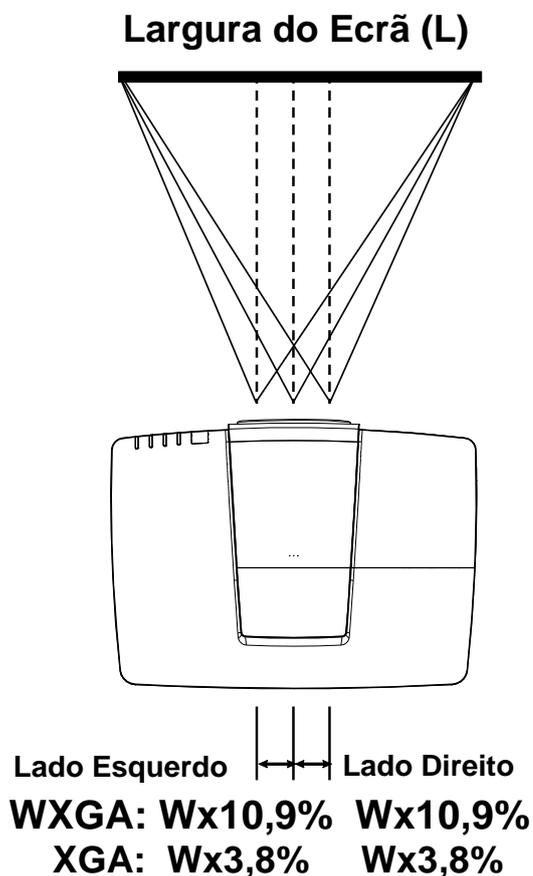


### XGA



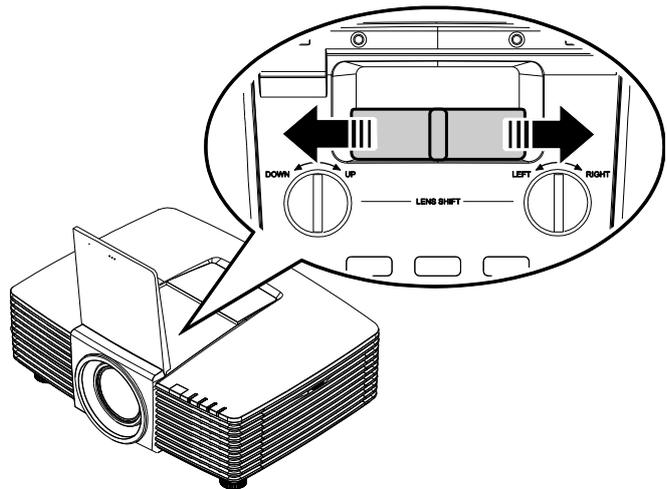
### Ajustar a posição horizontal da imagem

Com a lente na posição central, a posição horizontal da imagem pode ser ajustada para a esquerda ou para a direita até um máximo de 10,9% para WXGA, 3,8% para XGA da largura da imagem. Tenha em atenção que o ajustamento máximo da largura horizontal da imagem pode ser limitada pela posição vertical da imagem. Por exemplo, não é possível obter a posição horizontal máxima da imagem apresentada acima se a posição vertical da imagem estiver no máximo.

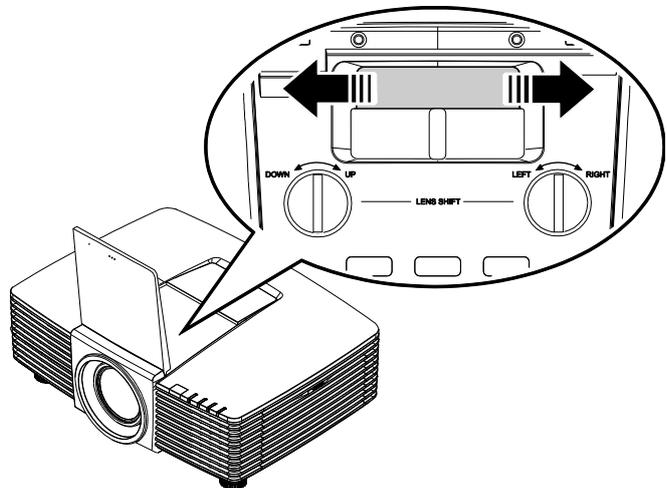


## Ajustar o Zoom, Focagem e Keystone

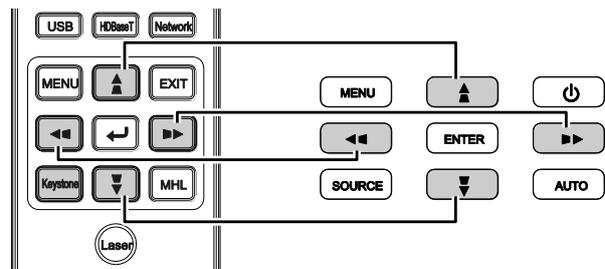
1. Utilize o controlo **Imagem-zoom** (apenas no projector) para redimensionar a imagem projectada e o tamanho do ecrã.



2. Use o controlo **Imagem-focagem** (apenas no projector) para dar maior nitidez à imagem projectada.



3. Prima os botões ▲ / ▼ / ◀ / ▶ (no projector ou no controlo remoto) para corrigir o efeito de trapezóide vertical ou horizontal da imagem ou prima o botão **Keystone** (no controlo remoto) para seleccionar a distorção V (Vertical) ou H (Horizontal).



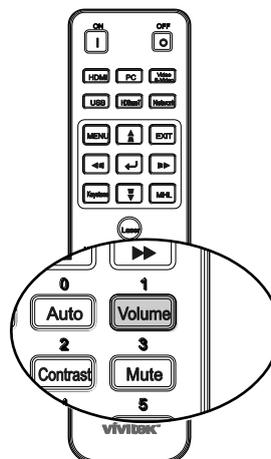
Controlo remoto e painel do OSD

4. O controlo de distorção será exibido no ecrã.  
Prima ▲ / ▼ para corrigir a Distorção V da imagem.  
Prima ◀ / ▶ para corrigir a Distorção H da imagem.



## Ajustar o volume

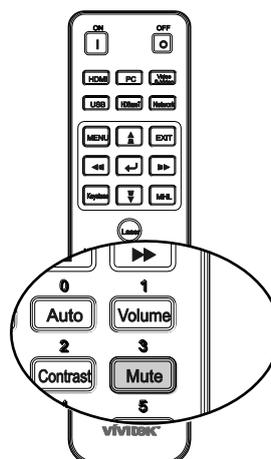
1. Prima os botões **Volume** no controlo remoto.  
O controlo de volume será exibido no ecrã.



2. Prima os botões ◀ / ▶ no teclado para ajustar o **Volume +/-**.



3. Prima o botão **MUTE (MUDO)** para desligar o áudio (Esta função apenas está disponível no controlo remoto).



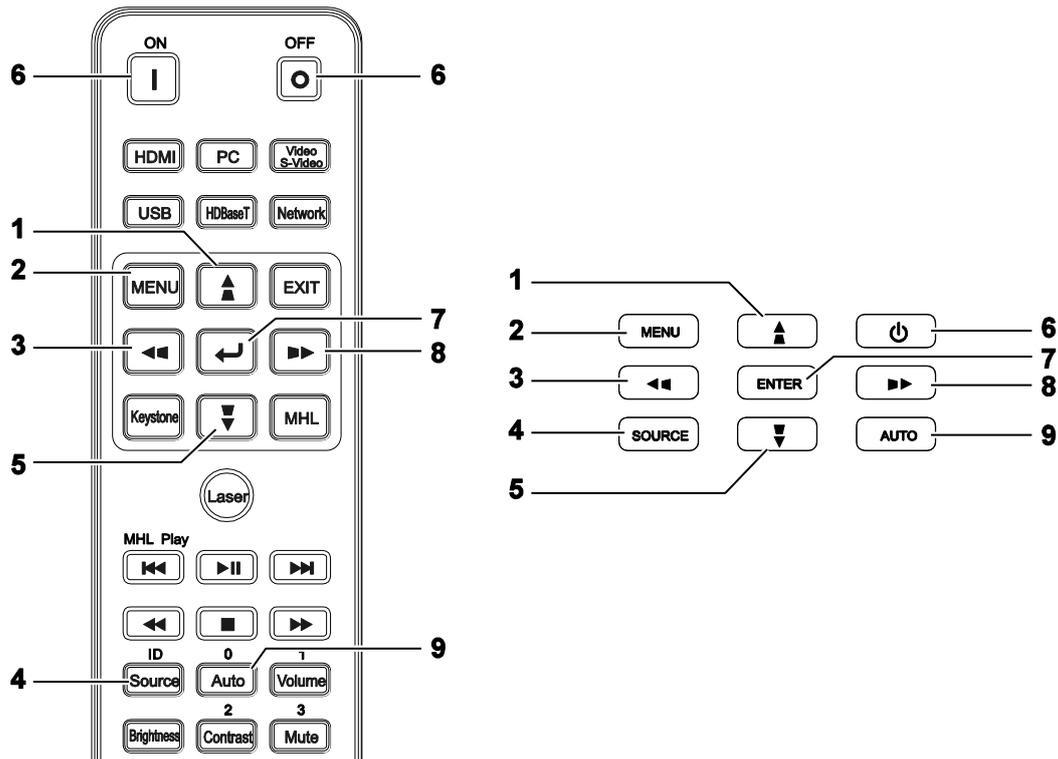
## DEFINIÇÕES DO MENU DE EXIBIÇÃO NO ECRÃ (OSD)

### Controlos do menu OSD

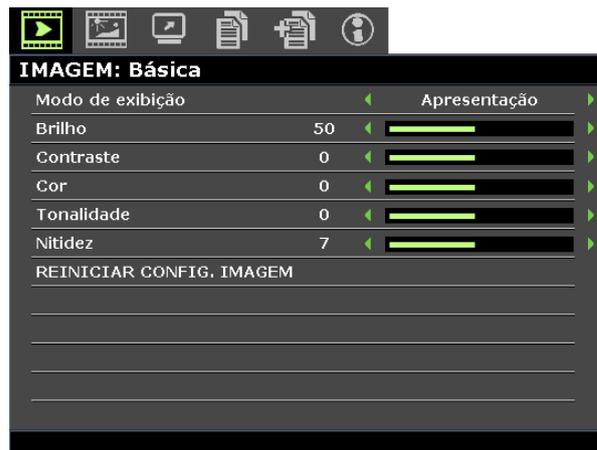
O projector dispõe de um menu OSD que permite ajustar a imagem e alterar várias definições.

### Navegar pelo menu OSD

Pode usar os botões de cursor no controlo remoto ou os botões no topo do projector para navegar e fazer alterações no OSD. A ilustração seguinte mostra os botões correspondentes do projector.



1. Para aceder ao menu OSD, prima o botão **MENU**.
2. Existem seis menus. Prima o botão do cursor ◀ / ▶ para percorrer os menus.
3. Prima o botão de cursor ▲ / ▼ para se deslocar para cima e para baixo num menu.
4. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para alterar os valores das definições.
5. Prima **MENU** para fechar o menu OSD ou para sair de um submenu. Prima o botão **SAIR** para voltar ao menu anterior.



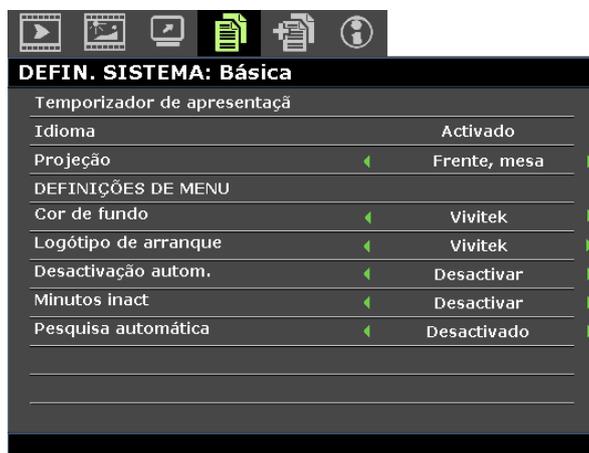
**Nota:**

Os itens disponíveis no menu OSD dependem da fonte de vídeo seleccionada. Por exemplo, os itens **Posição Horizontal/Vertical** no menu **Ajustes detalhes do PC** apenas podem ser modificados quando o projector estiver ligado a um PC. Os itens que não estão disponíveis não podem ser acedidos e estão assinalados a cinzento.

## Definir o idioma do menu OSD

Antes de continuar, defina o seu idioma preferido para o menu OSD.

1. Prima o botão **MENU**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para navegar para **DEFIN. SISTEMA: Básica**.



2. Prima o botão de cursor ▲ / ▼ até seleccionar o item **Idioma**.
3. Prima o botão do cursor ◀ / ▶ até seleccionar o idioma que deseja.
4. Prima o botão **MENU** para fechar o menu OSD.

## Visão geral do menu OSD

Utilize a ilustração seguinte para encontrar rapidamente uma definição ou para saber o intervalo de ajuste de uma definição.

MENU PRINCIPAL	SUBMENU	DEFINIÇÕES	
IMAGEM: Básica	Modo de exibição	Apresentação, Brilho, Jogo, Filme, Vívido, TV, sRGB, Quadro preto, DICOM SIM, 3D, Utilizador1, Utilizador2	
	Brilho	0~100	
	Contraste	50~50	
	Cor	50~50	
	Tonalidade	50~50	
	Nitidez	0~15	
	REINICIAR CONFIG. IMAGEM	Actual	
		Tudo	
Cancelar			
IMAGEM: Avançada	Cor brilhante	Activar, Desactivar	
	Temperatura da cor	D65 (Quente), D75 (Normal), D83 (Frio)	
	Cor da parede	Desligado/ Amarelo-claro/ Rosa/ Verde-claro/ Azul/ Quadro preto	
	Gama	1,8, 2,0, 2,2, 2,4, P&B, Linear, Curva S	
	HSG ADJUSTMENT	Cor Primária	R, G, B, C, M, Y
		Tonalidade	-99~99
		Saturação da cor	0~199
		Ganho	5~195
	Temperatura de cor do utilizador	White Gain Red	0~100
		White Gain Green	0~100
		White Gain Blue	0~100
	Balanço de brancos	Ganho vermelho	0~100
		Ganho verde	0~100
		Ganho azul	0~100
		Desvio de vermelho	-50~50
Desvio de verde		-50~50	
Desvio de azul		-50~50	

MENU PRINCIPAL	SUBMENU	DEFINIÇÕES	
EXIBIÇÃO	Proporção	Encher, 4:3, 16:9, 16:10, Letterbox, Nativo, 2,35:1	
	Keystone V	-30 ~30	
	Keystone H	-25 ~25	
	4 cantos	Superior esquerdo, Superior direito, Inferior direito, Inferior esquerdo	
	Distorção de almofada	Horz. Esquerda, Horz. E+D, Horz. Direita, Vert. Superior, Vert. S+I, Vert. Inferior	
	Ajuste detalhes do PC	Auto	
		Frequência	-15 ~ 15
		Fase	0~63
		Pos. horizontal	-5 ~ 5
	Configuração de 3D	Pos. vertical	-5 ~ 5
		Modo 3D	Auto, Superior/Inferior, Fotograma sequencial, Empacotamento de fotogramas, Lado a lado, Desactivado
		Sinc. 3D	Desactivar, Ligação DLP, IV
	Zoom digital	Inverter sincronização 3D	Desactivar, Activar
			0 ~10 Sinal de Vídeo/YUV apenas 0~8
DEFIN. SISTEMA: Básica	Temporizador de apresentação	Período do temporizador	1~240
		Temporizador	Desactivar, Activar
	Idioma		English, 한국어, Hrvatski, Français, Svenska, Română, Deutsch, Nederlands, Norsk, Italiano, Türkçe, Dansk, Español, Čeština, Български, Русский, Português, Suomi, 繁體中文, ไทย, Indonesian, 簡體中文, Polski, Ελληνικά, 日本語, Magyar, العربية, हिन्दी
	Projecção		Mesa frontal, Mesa traseira, Tecto frontal, Tecto traseira
	DEFINIÇÕES DE MENU	Tempo Visualiz. Menu	5 seg, 10 seg, 20 seg, 30 seg, Sempre
		Posição do menu	Superior esquerdo, Superior direito, Centro, Inferior esquerdo, Inferior direito
	Cor de fundo		Vivitek, Preto, Azul, Lilás
	Logótipo de arranque		Vivitek, Preto, Azul
	Desactivação autom.		Desactivar, 5 min, 10 min, 15 min, 20 min, 25 min, 30 min
	Minutos inact		Desactivar, 30 min, 1 h, 2 h, 3 h, 4 h, 8 h, 12 h
	Pesquisa automática		Activar, Desactivar

MENU PRINCIPAL	SUBMENU	DEFINIÇÕES		
DEFIN. SISTEMA: Avançada	Modo Grande	Desactivar, Activar		
	Altitude			
	Definições de Som	Sem som	Desactivar, Activar	
		Volume	0 ~ 10	
		Saída	Desactivo, Mini, RCA	
	Definições da Lâmpada	Modo da lâmpada	Normal, ECO, ECO dinâmico	
		Reajuste do temporiz. Lâmpada	Sim, Não	
		Total de horas da lâmpada		
	Padrão de teste	Desactivado, Grelha, Branco, Vermelho, Verde, Azul, Preto		
	LEGENDAS	Activar Legendas	Desactivar, Activar	
		Versão Legendas	CC1, CC2, CC3, CC4	
	Modo baixo consumo	Desactivado, Activado, Ligado por LAN		
	Definições de rede	LAN com fios	Estado	Ligar, Desligar
			DHCP	Activar, Desactivar
			Endereço IP	0~255, 0~255, 0~255, 0~255
			Máscara de sub-rede	0~255, 0~255, 0~255, 0~255
			Gateway predefinido	0~255, 0~255, 0~255, 0~255
			Servidor DNS	0~255, 0~255, 0~255, 0~255
			Aplicar	
		LAN sem fios	Estado	Ligar, Desligar
			SSID	Actualizar, Outros
			Exibir SSID	Activar, Desactivar
			Endereço IP	0~255, 0~255, 0~255, 0~255
			Modo de ligação	PA, Infra-estrutura
		Aplicar		
		Ambiente de trabalho remoto	Conta	
			Palavra-passe	
	Modo de ligação	PA, Infra-estrutura		
Cód. Protecção Início Sessão		Activar, Desactivar		
TRANSMISSÃO	Transmissão	Activar, Desactivar		
	Canal	2~25		
	Endereço IP			
Detecção de Dispositivos AMX		Activar, Desactivar		
Endereço MAC		xx.xx.xx.xx.xx.xx		
Repor todas as definições		Repor, Cancelar		
Reposição do contador do filtro de ar		Sim, Não		
Remote ID		Predefinição, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7		

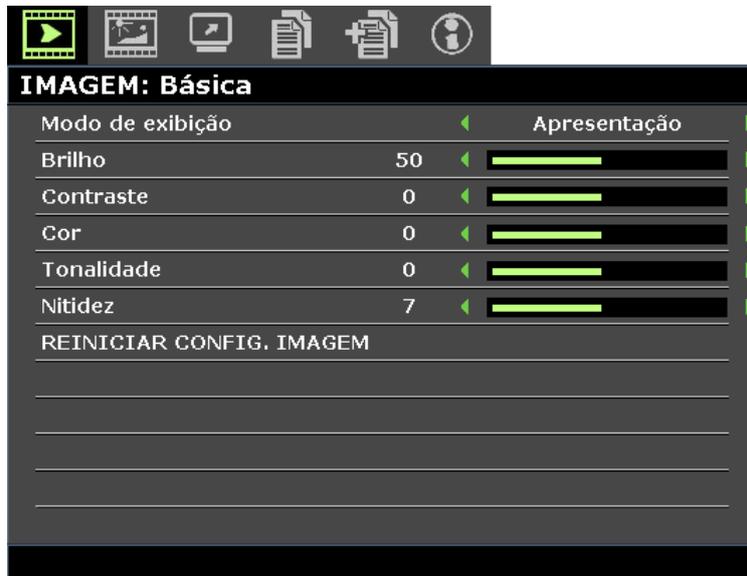
MENU PRINCIPAL	SUBMENU	DEFINIÇÕES
INFORMAÇÕES	Fonte	
	Modo de imagem	
	Modo da lâmpada	
	Resolução	
	Info 3D	
	Hora da Lâmpada (Eco, Normal, Total)	
	Tempo do filtro de ar	
	Versão do Firmware	
	Remote ID	
	S/N	

## Menu IMAGEM: Básica

Prima o botão **MENU** para abrir o menu **OSD**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para aceder ao menu **IMAGEM: BÁSICA**. Prima os botões de cursor ▲ / ▼ para se deslocar para cima e para baixo no menu **IMAGEM: BÁSICA**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para alterar os valores das definições.

**Note:**

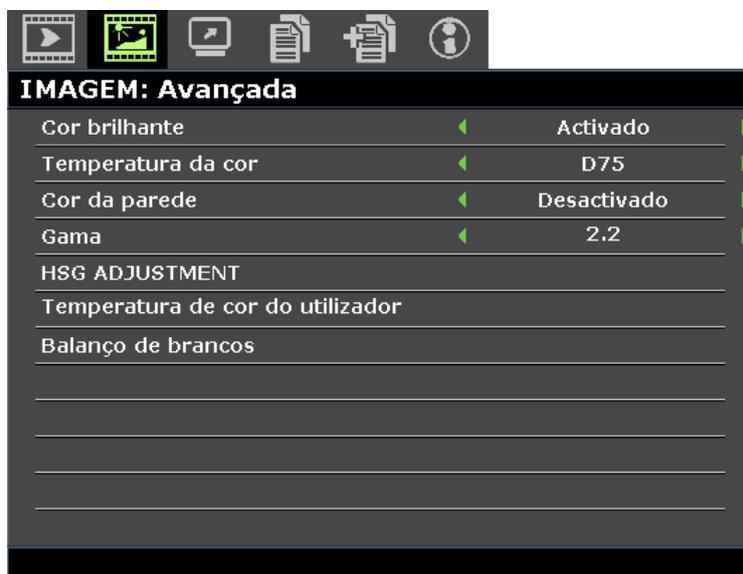
A personalização das definições no menu **IMAGEM: Básica** apenas está disponível no modo Utilizador 1 / 2.



ITEM	DESCRIÇÃO
Modo de exibição	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para definir o modo de exibição. <b>Nota:</b> O modo DISCOM SIM simula o desempenho em escala de cinzentos/gama do equipamento sado para "Comunicação de Imagiologia Digital em Medicina" (DICOM). <b>Importante:</b> Este modo de exibição NUNCA deve ser utilizado para diagnósticos médicos, mas apenas para fins de ensino/formação.
Brilho	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o brilho do ecrã.
Contraste	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o contraste do ecrã.
Cor	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar a saturação do vídeo. <b>Nota:</b> Esta função está disponível apenas quando estiver seleccionada a fonte de entrada Componente, Video ou S-Video.
Tonalidade	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar a matiz/tonalidade do vídeo. <b>Nota:</b> Esta função está disponível apenas quando estiver seleccionada a fonte de entrada Componente, Video ou S-Video com sistema NTSC.
Nitidez	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar a nitidez do ecrã. <b>Nota:</b> Esta função está disponível apenas quando estiver seleccionada a fonte de entrada Componente, Video ou S-Video.
REINICIAR CONFIG. IMAGEM	Prima o botão <b>ENTER</b> para repor Todas as definições ou as definições Actuais para os valores predefinidos.

## Menu IMAGEM: Avançada

Prima o botão **MENU** para abrir o menu **OSD**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para aceder ao menu **IMAGEM: Avançada**. Prima os botões de cursor ▲ / ▼ para se deslocar para cima e para baixo no menu **IMAGEM: Avançada**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para alterar os valores das definições.



ÍTEM	DESCRIÇÃO
Cor brilhante	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para definir o valor da cor brilhante.
Temperatura da cor	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para definir a temperatura da cor.
Cor da parede	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar definições de cor diferentes.
Gama	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar a correcção de gama do ecrã.
HSG ADJUSTMENT	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>HSG ADJUSTMENT</b> . Consulte <a href="#">HSG ADJUSTMENT</a> na página 28.
Temperatura de cor do utilizador	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>Temperatura de cor do utilizador</b> . Consulte <a href="#">Temperatura de cor do utilizador</a> na página 28.
Balanço de brancos	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>Balanço de brancos</b> . Consulte <a href="#">Balanço de brancos</a> na página 29.

## HSG ADJUSTMENT

Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **HSG ADJUSTMENT**.



ITEM	DESCRIÇÃO
Cor Primária	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para definir a cor primária.
Tonalidade	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o Tonalidade.
Saturação da cor	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar a Saturação da cor.
Ganho	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o Ganho.

## Temperatura de cor do utilizador

Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **Temperatura de cor do utilizador**.



ITEM	DESCRIÇÃO
White Gain Red	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar White Gain Red.
White Gain Green	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar White Gain Green.
White Gain Blue	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar White Gain Blue.

## Balanço de brancos

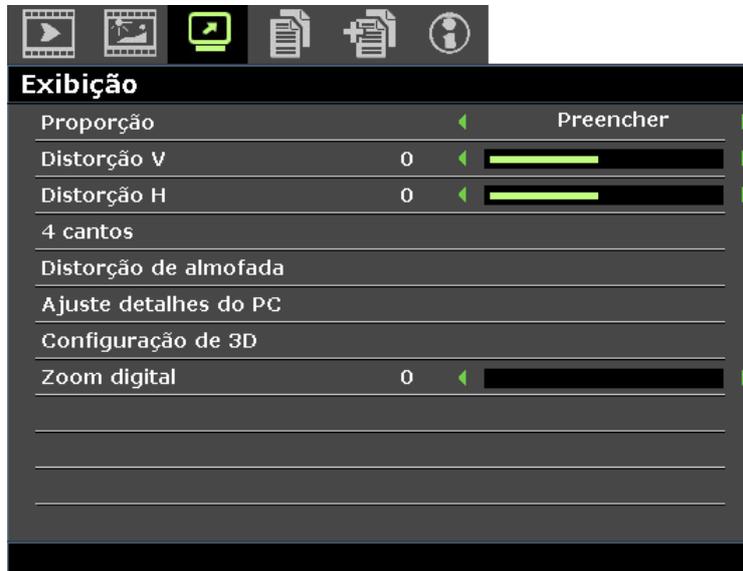
Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **Balanço de brancos**.

Balanço de brancos		
Ganho vermelho	50	◀ / ▶
Ganho verde	50	◀ / ▶
Ganho azul	50	◀ / ▶
Desvio de vermelho	0	◀ / ▶
Desvio de verde	0	◀ / ▶
Desvio de azul	0	◀ / ▶

ITEM	DESCRIÇÃO
Ganho vermelho	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o Ganho Vermelho.
Ganho verde	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o Ganho Verde.
Ganho azul	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o Ganho Azul.
Desvio de vermelho	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o Desvio de Vermelho.
Desvio de verde	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o Desvio de Verde.
Desvio de azul	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o Desvio de Azul.

## Menu Exibição

Prima o botão **MENU** para abrir o menu **OSD**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para aceder ao menu **Exibição**. Prima os botões de cursor ▲ / ▼ para se deslocar para cima e para baixo no menu **Exibição**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para alterar os valores das definições.



ITEM	DESCRIÇÃO
Proporção	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para definir a proporção da imagem. <b>Nota:</b> Sem suporte quando o modo 3D estiver activado.
Distorção V	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar a Distorção V.
Distorção H	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar a Distorção H. <b>Nota:</b> Sem suporte quando o modo 3D estiver activado.
4 cantos	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>4 cantos</b> . Consulte <a href="#">4 cantos</a> na página 31. <b>Nota:</b> Sem suporte quando o modo 3D estiver activado.
Distorção de almofada	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>Distorção de almofada</b> . Consulte <a href="#">Distorção de almofada</a> na página 32. <b>Nota:</b> Sem suporte quando o modo 3D estiver activado.
Ajuste detalhes do PC	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>Ajuste detalhes do PC</b> . Consulte <a href="#">Ajuste detalhes do PC</a> na página 33.
Configuração de 3D	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>Configuração de 3D</b> . Consulte <a href="#">Configuração de 3D</a> na página 34.
Zoom digital	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o zoom digital. <b>Nota:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sem suporte quando o modo 3D estiver activado.</li> <li>2. A ressincronização de sinal irá ajustar automaticamente o zoom digital para 0.</li> <li>3. O ajuste da proporção irá definir automaticamente o zoom digital para 0.</li> <li>4. A ressincronização de sinal irá definir automaticamente o zoom digital para 0.</li> <li>5. Apenas é permitido utilizar os valores 0 a 8 para ajustar o sinal de Video/YUV.</li> </ol>

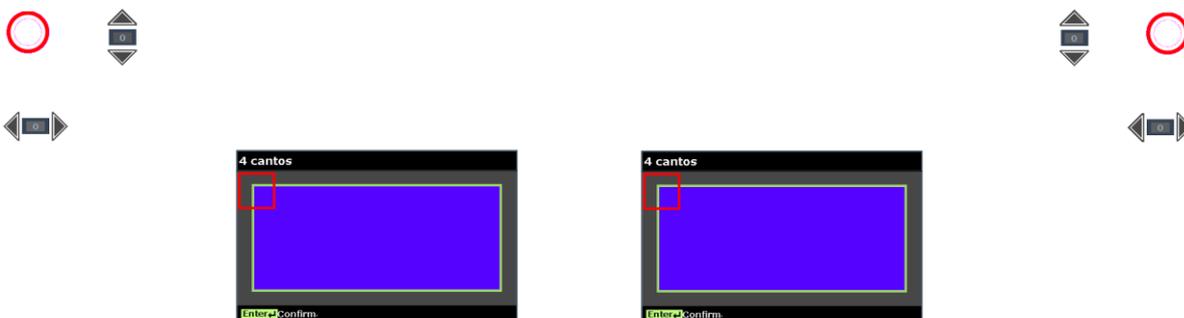
## 4 cantos

Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **4 cantos**.

1. Prima os botões de cursor ▲ / ▼ / ◀ / ▶ para seleccionar um canto e prima **ENTER**.



2. Prima os botões de cursor ▲ / ▼ para ajustar verticalmente e prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar horizontalmente.
3. Prima **ENTER** para guardar as configurações.



## Distorção de almofada

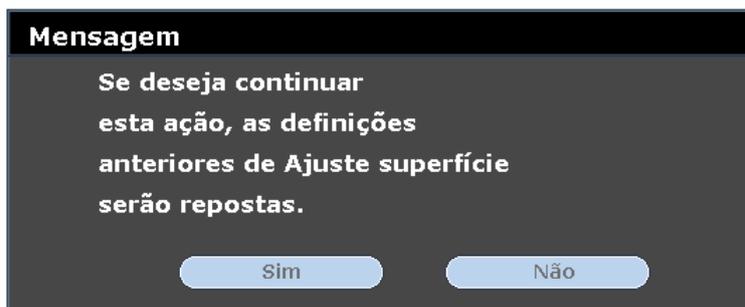
Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **Distorção de almofada**.

1. Prima os botões de cursor **▲ / ▼** para seleccionar um ou ambos os lados e prima **ENTER**.



**Nota:**

Apenas será guardada uma definição de Distorção de almofada por isso, se desejar mudar da direcção anterior para outra, será exibida uma mensagem de alerta para o lembrar de repor a definição de Distorção de almofada anterior.



2. Prima os botões de cursor **▲ / ▼ / ◀ / ▶** para ajustar o lado desejado de forma convexa ou côncava.
3. Prima **ENTER** para guardar as configurações.

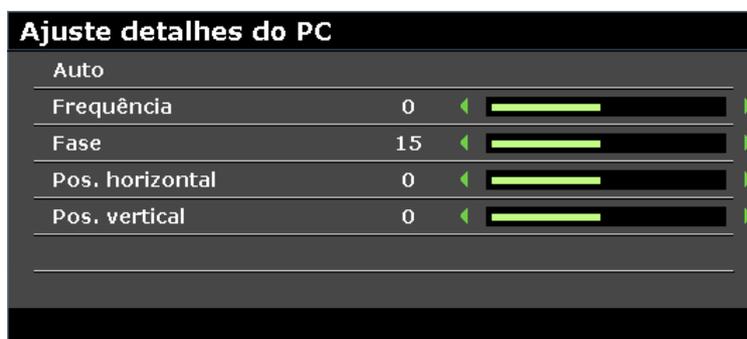


## Ajuste detalhes do PC

Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **Ajuste detalhes do PC**.

**Nota:**

A personalização das definições no menu **Ajuste detalhes do PC** apenas fica disponível quando estiver seleccionada a fonte de entrada de PC (RGB analógico).



ITEM	DESCRIÇÃO
Auto	Prima os botões <b>ENTER/AUTO</b> no painel de controlo ou os botões <b>ENTER/AUTO</b> no controlo remoto para ajustar automaticamente a frequência, a fase e a posição.
Frequência	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o número de amostragem A/D.
Fase	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o relógio de amostragem A/D.
Pos. horizontal	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar a posição do ecrã para a esquerda ou para a direita.
Pos. vertical	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar a posição do ecrã para cima ou para baixo.

**Nota:**

Alguns sinais poderão demorar algum tempo a serem exibidos ou poderão não ser exibidos correctamente.

Se a operação de Ajuste automático não conseguir otimizar o sinal do PC, tente ajustar a Frequência e a Fase manualmente.

## Configuração de 3D

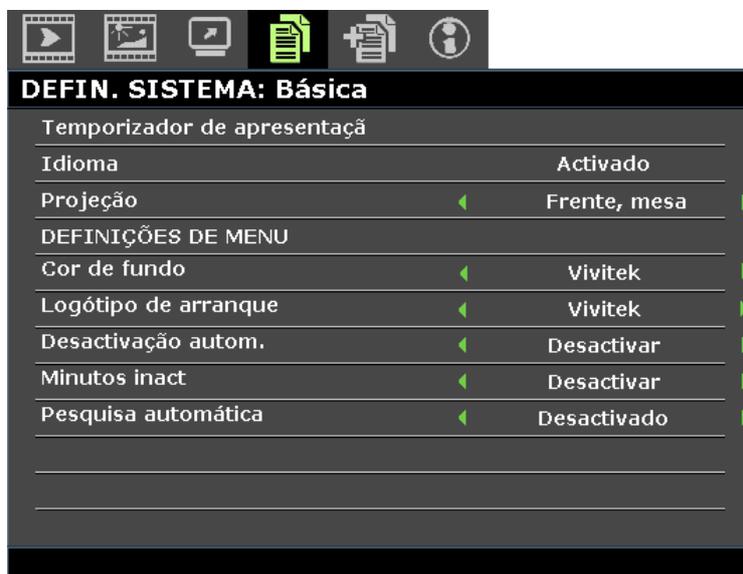
Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **Configuração de 3D**.



ITEM	DESCRIÇÃO
Modo 3D	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar um modo de 3D diferente.
Sinc. 3D	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar uma Sincronização 3D diferente.
Inverter sincronização 3D	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para activar ou desactivar a Inverter sincronização 3D.

## Menu DEFIN. SISTEMA: Básica

Prima o botão **MENU** para abrir o menu **OSD**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para aceder ao menu **DEFIN. SISTEMA: BÁSICA**. Prima os botões do cursor ▲ / ▼ para se deslocar para cima e para baixo no menu **DEFIN. SISTEMA: BÁSICA**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para alterar os valores das definições.



ITEM	DESCRIÇÃO
Temporizador de apresentação	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao menu Temporizador de apresentação. Consulte <a href="#">Temporizador de apresentação</a> na página 36.
Idioma	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar um menu de localização diferente.
Projeção	Prima os botões do cursor ◀ / ▶ para escolher um dos quatro métodos de projecção.
DEFINIÇÕES DE MENU	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>DEFINIÇÕES DE MENU</b> . Consulte <a href="#">DEFINIÇÕES DE MENU</a> na página 36.
Cor de fundo	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar a Cor de fundo quando nenhuma fonte de entrada for detectada.
Logótipo de arranque	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar um ecrã inicial diferente.
Desactivação autom.	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para definir o tempo para Desactivação automática. O projector desligará automaticamente se nenhuma fonte de entrada for detectada após o período de tempo definido.
Minutos inact	Prima os botões do cursor ◀ / ▶ para definir os minutos de inactividade. O projector desligará automaticamente após o período de tempo definido.
Pesquisa automática	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ligar ou desligar a pesquisa automática.

## Temporizador de apresentação

A função **Temporizador de apresentação** mostra a duração da apresentação no ecrã para o ajudar a gerir melhor o tempo durante as apresentações.



ITEM	DESCRIÇÃO
Período do temporizador	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar o período do temporizador (1 a 240 minutos).
Temporizador	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para activar ou desactivar o temporizador de apresentação.

## DEFINIÇÕES DE MENU

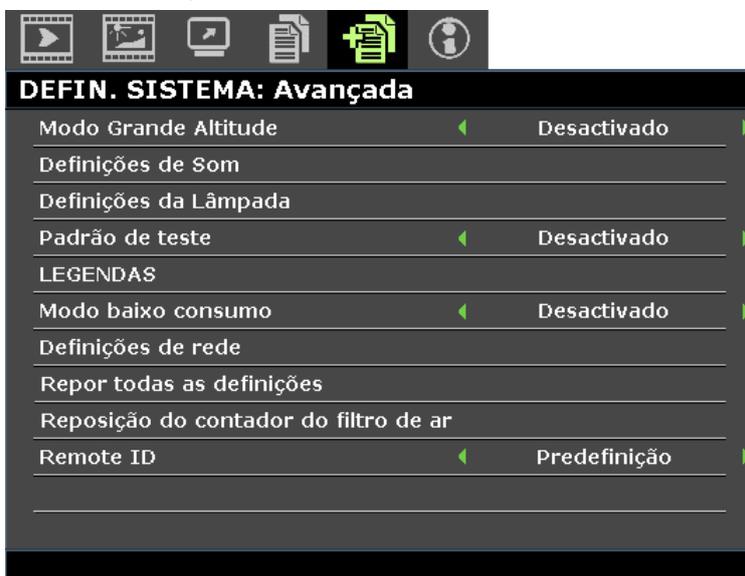
Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **DEFINIÇÕES DE MENU**.



ITEM	DESCRIÇÃO
Tempo Visualiz. Menu	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para definir o tempo de visualização do menu para o menu OSD.
Posição do menu	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar uma de cinco localizações do menu OSD.

## Menu DEFIN. SISTEMA: Avançada

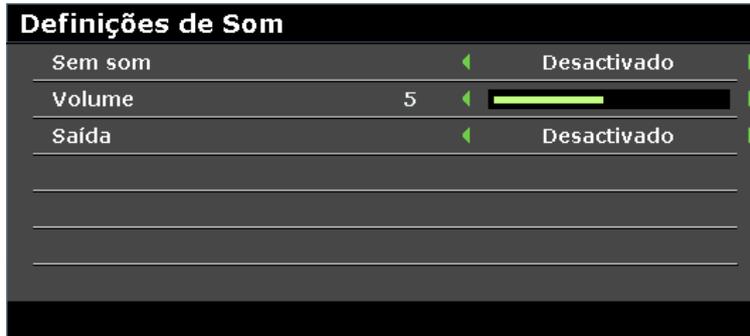
Prima o botão **MENU** para abrir o menu **OSD**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para aceder ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**. Prima os botões de cursor ▲ / ▼ para se deslocar para cima e para baixo no menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**.



ITEM	DESCRIÇÃO
Modo Grande Altitude	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ligar ou desligar o modo de grande altitude. Recomenda-se que mantenha ligado quando a altitude for superior a 1500 m (4921 pés).
Definições de Som	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>Definições de Som</b> . Consulte <a href="#">Definições de Som</a> na página 38.
Definições da Lâmpada	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>Definições da Lâmpada</b> . Consulte <a href="#">DEFINIÇÕES DA LÂMPADA</a> na página 38.
Padrão de teste	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar o padrão de teste.
LEGENDAS	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>LEGENDAS</b> . Consulte <a href="#">LEGENDAS</a> na página 39.
Modo baixo consumo	Prima o botão do cursor ◀ / ▶ para definir o Modo de Alimentação baixa como Desligado, Ligado ou Ligado por LAN. <b>Nota:</b> Quando o Modo de Alimentação baixa estiver definido para Desligado e Ligado por LAN, o terminal de SAÍDA VGA é capaz de enviar um sinal de saída enquanto o projector estiver em modo de suspensão.
Definições de rede	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>Definições de rede</b> . Consulte <a href="#">Definições de rede</a> na página 39.
Repor todas as definições	Prima o botão <b>ENTER</b> para repor todas as definições para os valores predefinidos.
Reposição do contador do filtro de ar	Prima o botão <b>ENTER</b> para repor o contador do filtro de ar.
Remote ID	Primas os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar a Remote ID para corresponder às definições actuais de Remote ID.

## Definições de Som

Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **Definições de Som**.



ITEM	DESCRIÇÃO
Sem som	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ligar ou desligar o altifalante.
Volume	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o volume de áudio.
Saída	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar o conector de saída de áudio. <b>Nota:</b> Quando seleccionar Desligado, o som predefinido é reproduzido pelos altifalantes.

## DEFINIÇÕES DA LÂMPADA

Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **DEFINIÇÕES DA LÂMPADA**.



ITEM	DESCRIÇÃO
Modo da lâmpada	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ajustar o brilho da lâmpada.
Reajuste do temporiz. Lâmpada	Prima o botão <b>ENTER</b> para repor o valor da Hora da lâmpada quando esta for substituída.
Total de horas da lâmpada	Apresenta o número de horas de funcionamento da lâmpada. <b>Nota:</b> Não é permitido ajustar o Modo da lâmpada enquanto o modo 3D estiver activado.

## LEGENDAS

Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **LEGENDAS**.



ITEM	DESCRIÇÃO
Activar Legendas	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ligar ou desligar as legendas.
Versão Legendas	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar a Versão das legendas.

## Definições de rede

Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **Definições de rede**.



ITEM	DESCRIÇÃO
LAN com fios	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>LAN com fios</b> . Consulte <a href="#">LAN COM FIOS</a> na página 40.
LAN sem fios	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>LAN sem fios</b> .
Ambiente de trabalho remoto	Prima o botão <b>ENTER</b> para activar o acesso remoto ao computador.
Cód. Protecção Início Sessão	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ligar ou desligar o código de protecção de início de sessão.
TRANSMISSÃO	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao submenu <b>TRANSMISSÃO</b> .
Detecção de Dispositivos AMX	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ligar ou desligar a Detecção de Dispositivos AMX.
Endereço MAC	Prima o botão <b>ENTER</b> para aceder ao endereço MAC.

## LAN COM FIOS

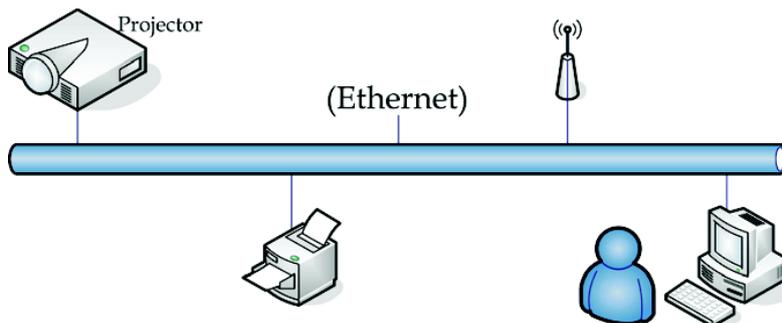
Prima o botão **ENTER** para aceder ao submenu **LAN COM FIOS**.

LAN COM FIOS	
Estado	Ligar
DHCP	Activado
Endereço IP	192.168.2.1
Máscara de sub-rede	255.255.255.0
Gateway predefinido	192.168.0.254
Servidor DNS	192.168.0.1
Aplicar	

ITEM	DESCRIÇÃO
Estado	Mostra o estado da ligação de rede.
DHCP	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ligar ou desligar a função DHCP. <b>Nota:</b> Se seleccionar DHCP Desligado, preencha os campos Endereço IP, Máscara de sub-rede, Gateway, e DNS.
Endereço IP	Introduza um endereço IP válido se o DHCP estiver desligado.
Máscara de sub-rede	Introduza uma Máscara de sub-rede válida se o DHCP estiver desligado.
Gateway predefinido	Exibe o endereço de Gateway predefinido da rede.
Servidor DNS	Introduza um nome de DNS válido se o DHCP estiver desligado.
Aplicar	Prima <b>ENTER</b> para confirmar as definições.

Para simplificar e facilitar a utilização, o projector oferece diversas funcionalidades de gestão remota e de rede.

A função LAN/RJ45 do projector permite gerir remotamente através de uma rede funções como: Ligar/Desligar o projector, ajustar o Brilho e o Contraste. Permite também obter informações de estado do projector, tais como: Fonte de vídeo, som mudo, etc.



### Funções do terminal de LAN com fios

É igualmente possível monitorizar e controlar remotamente um projector a partir de um computador através de uma rede LAN com fios. A compatibilidade com caixas de controlo Crestron / AMX (Detecção de dispositivos) / Extron permite gerir o projector através de uma rede, bem como do navegador de um computador remoto.

\* Crestron é uma marca comercial da Crestron Electronics, Inc. dos Estados Unidos da América.

\* Extron é uma marca comercial da Extron Electronics, Inc. dos Estados Unidos da América.

\* AMX é uma marca comercial da AMX LLC dos Estados Unidos da América.

## Dispositivos externos suportados

Este projector suporta a introdução de comandos a partir de um controlador Crestron Electronics e software relacionado (RoomView<sup>®</sup>). Para obter mais informações, consulte: <http://www.crestron.com/>

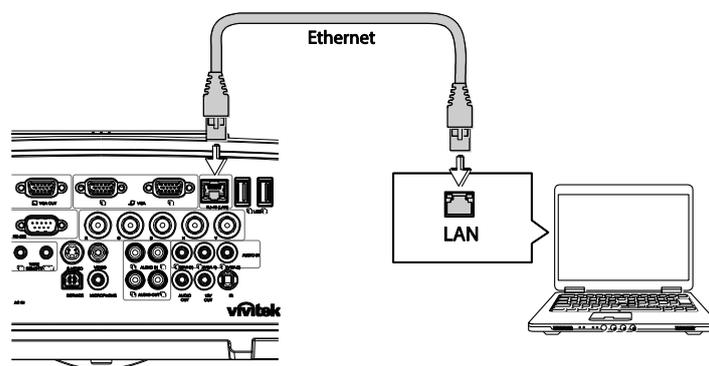
Este projector suporta AMX (Detecção de dispositivos). Para obter mais informações, consulte: <http://www.amx.com/>

Este projector é compatível com e suporta dispositivos Extron. Para obter mais informações, consulte: <http://www.extron.com/>

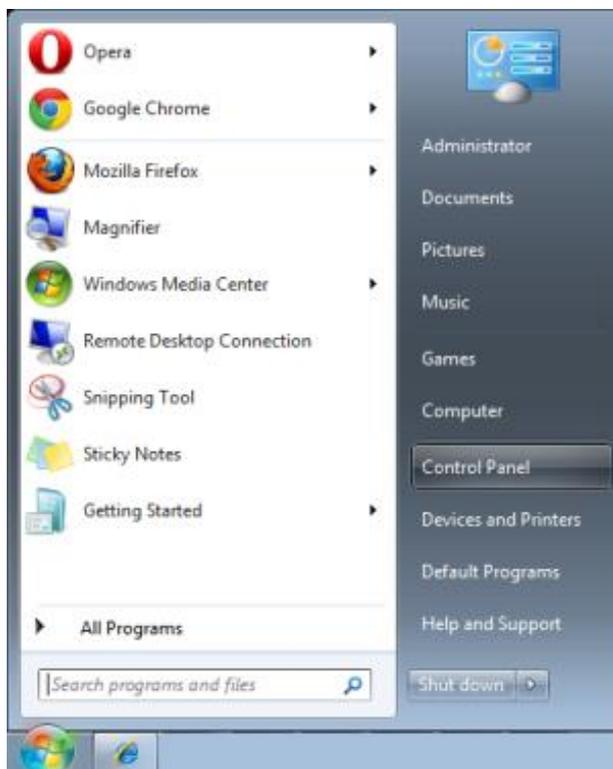
Para obter mais informações acerca dos dispositivos externos e o comandos de controlo relacionados suportados através da porta LAN/RJ45 e da função de controlo remoto do projector, contacte directamente a equipa de assistência técnica.

## LAN RJ45

1. Ligue um cabo RJ45 à porta RJ45 no projector e no computador.



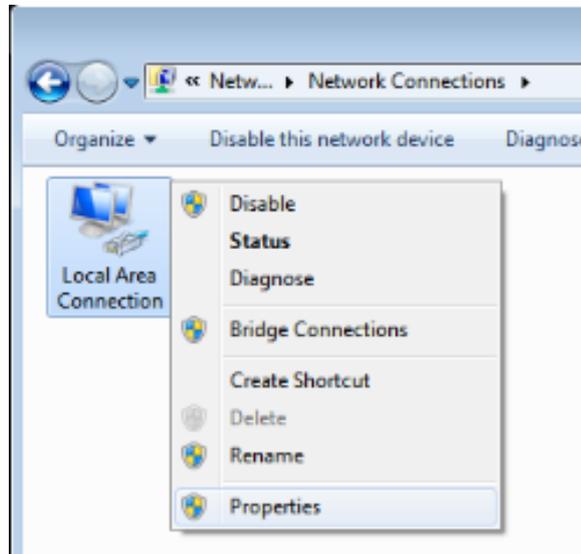
2. No computador, seleccione **Iniciar >> Painel de Controlo >> Rede e Internet**.



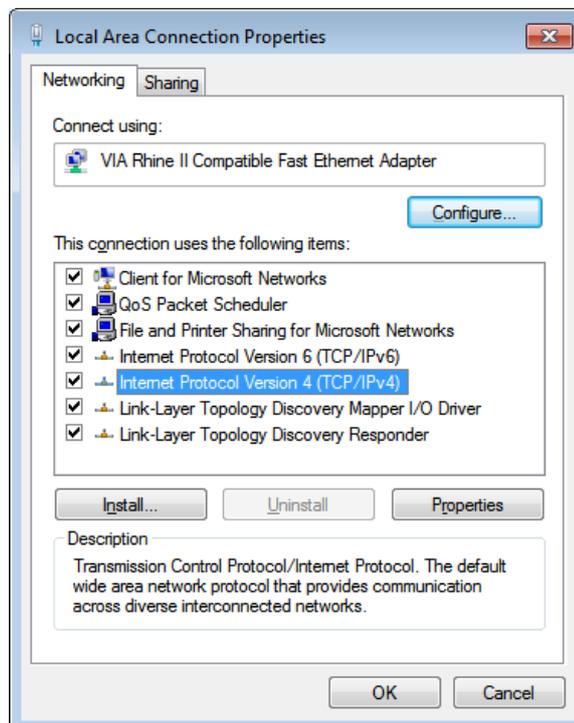
É apresentado o ecrã de Rede e Internet.



3. Clique em **Alterar definições da placa** para continuar.
4. Clique com o botão direito em **Ligação de área local** e seleccione **Propriedades**.

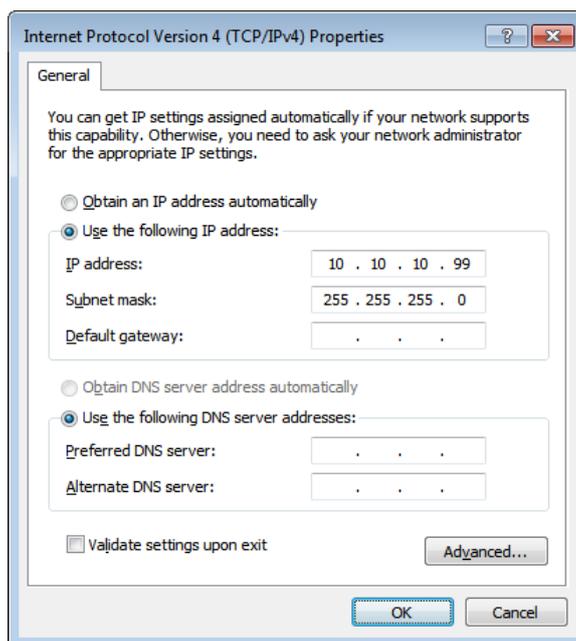


5. Na janela de **Propriedades**, seleccione o separador **Rede** e seleccione **TCP/IP (Protocolo Internet)**.
6. Clique em **Propriedades**.



7. Clique em **Utilizar o seguinte endereço IP** e preencha o endereço IP e a Máscara de sub-rede.  
Para este exemplo, o endereço IP utilizado é o seguinte:  
Endereço IP: 10.10.10.99  
Máscara de sub-rede: 255.255.255.0

8. Clique em **OK** para guardar as definições.



9. No projector (controlo remoto) prima o botão **MENU**.
10. Seleccione **DEFIN. SISTEMA: Avançada >> Definições de rede >> LAN COM FIOS**. É apresentado o ecrã de LAN com fios.
11. Altere o Endereço IP e a Máscara de sub-rede. Certifique-se de que as definições de rede são compatíveis com as do computador. O projector e o computador devem ser configurados para utilizar a mesma sub-rede. Veja o exemplo seguinte.

Exemplo:

Definições de IP do projector: 10.10.10. X (onde X é um número entre 1 e 254).

Máscara de sub-rede: 255.255.255.0

LAN COM FIOS	
Estado	Ligar
DHCP	Activado
Endereço IP	192.168.2.1
Máscara de sub-rede	255.255.255.0
Gateway predefinido	192.168.0.254
Servidor DNS	192.168.0.1
Aplicar	

## Definições da LAN sem fios

1. Ligue o adaptador sem fios da Vivitek (opcional) à porta USB tipo A do projector.
2. Seleccione o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada >> Definições de rede >> LAN sem fios**
3. Numa ligação em modo PA, deve obter primeiro as informações de SSID do alvo. No pwPresenter procure pela SSID do anfitrião sem fios.

Para uma ligação em modo de infra-estrutura, seleccione a SSID do projector para efectuar a ligação.

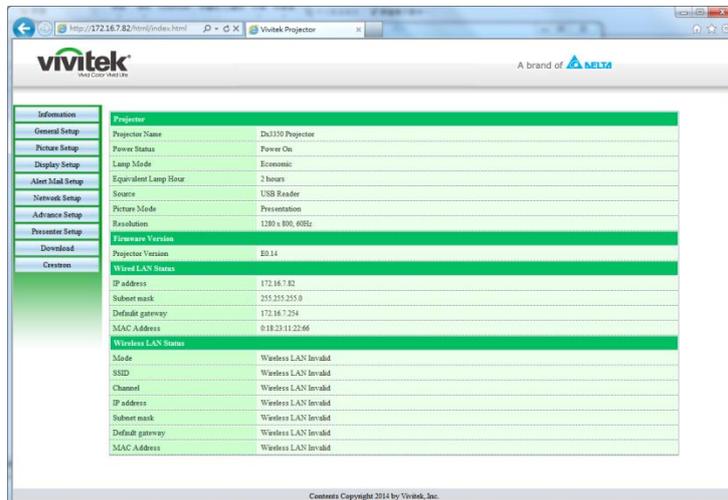


4. No computador, utiliza função de rede sem fios para se ligar a uma rede sem fios.
5. Se a rede sem fios solicitar uma palavra-passe, o utilizador deverá introduza a mesma manualmente.

## Gestão baseada no navegador

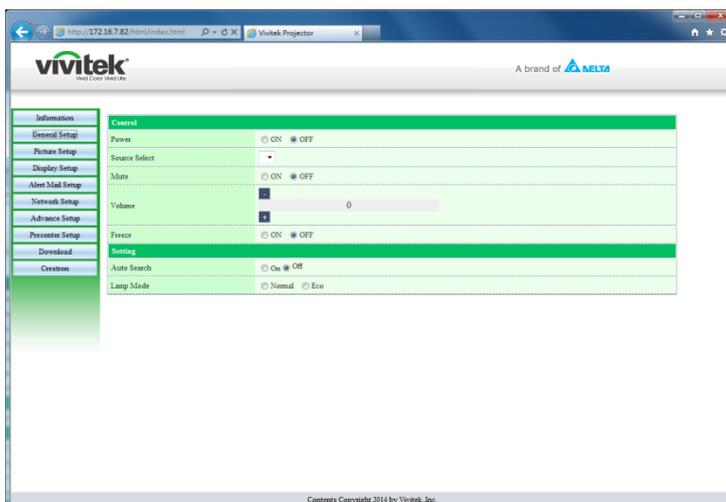
1. Abra um navegador, tal como o Microsoft Internet Explorer\*.
2. Na barra de endereços, digite o endereço IP do projector tal como definido em Funções do terminal de LAN com fios. O projector está configurado para controlo Web. A função LAN/RJ45 será exibida da seguinte forma.

A página Informação mostra informação sobre o projector e também o estado deste.

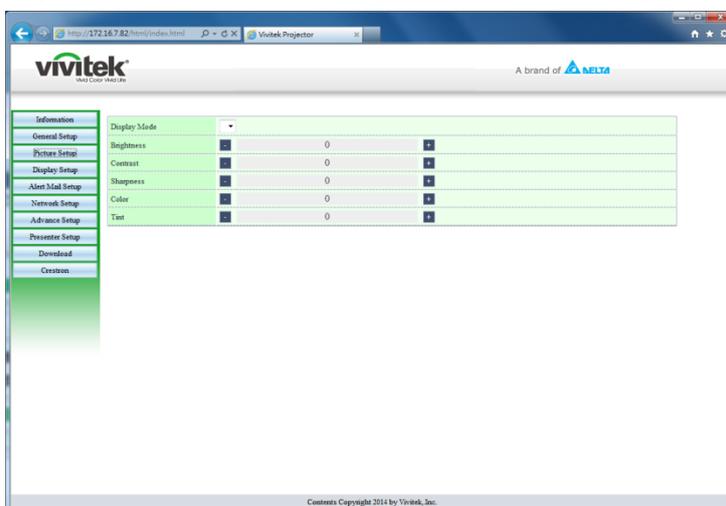


\* É necessário o Adobe Flash Player 9.0 ou superior para visualizar a interface através do navegador.

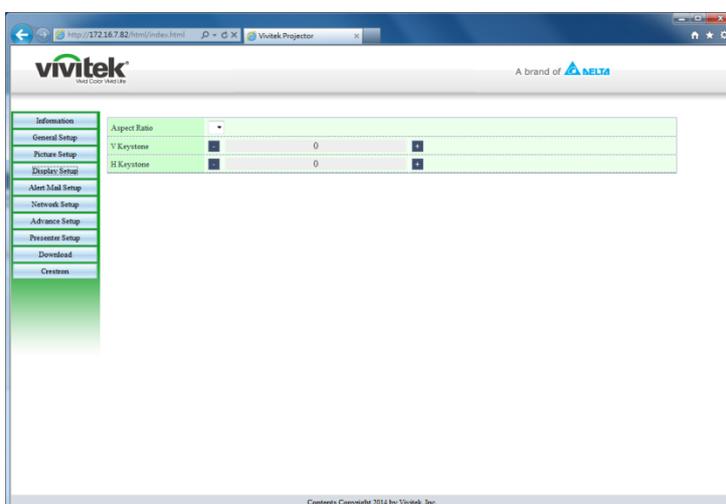
A página de Configuração geral disponibiliza as funções normais do OSD, tal como: energia/fonte/volume/Parar pesquisa automática/Controlo do modo de lâmpada.



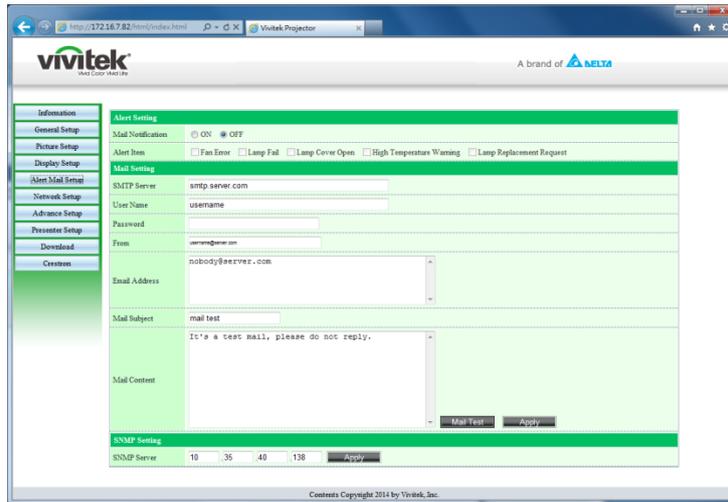
A página de Configuração do ecrã disponibiliza funções de ajuste da imagem.



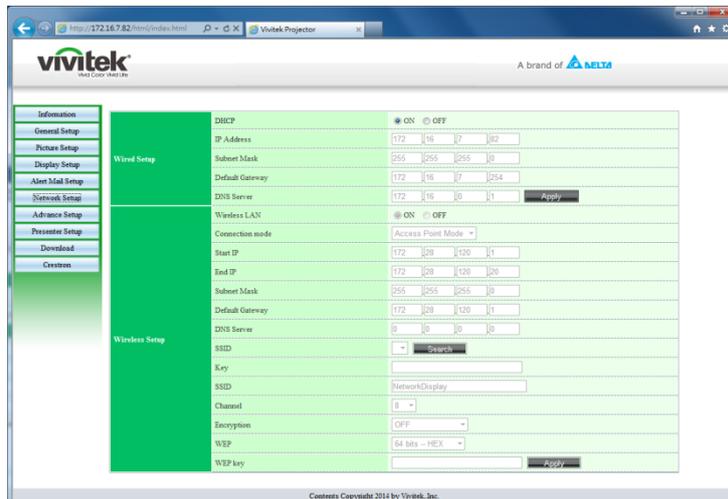
A página de Configuração automática disponibiliza as funcionalidades de ajuste da distorção e da proporção.



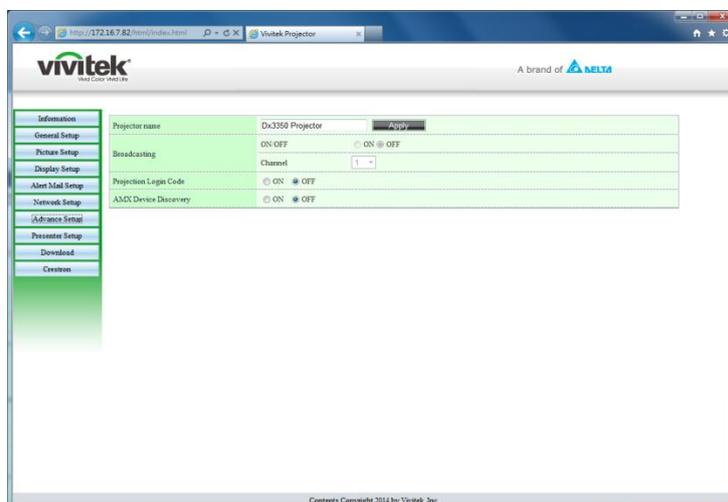
A página de Definições de alerta por e-mail disponibiliza funcionalidades de notificação do status por e-mail.



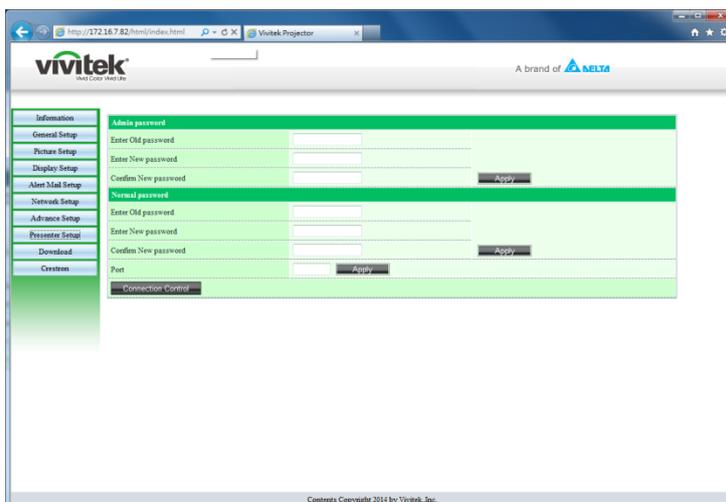
A página de Configuração da rede disponibiliza funcionalidades de configuração das redes com fios e sem fios.



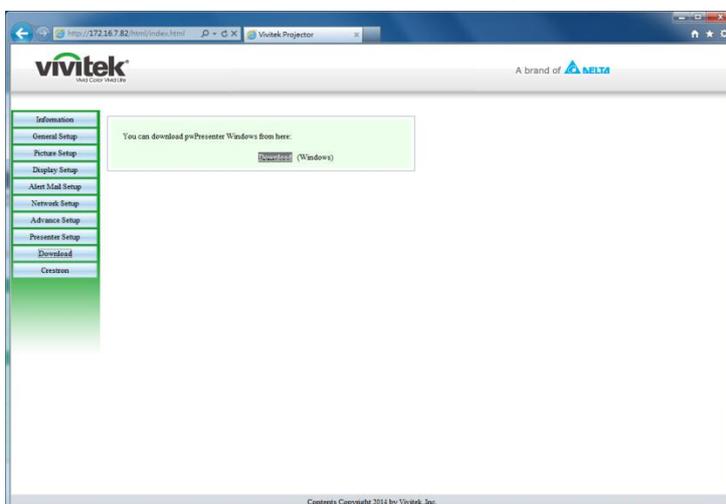
A página de Configuração avançada disponibiliza a funcionalidade de modificação do nome do projecto e transmissão.



A página de Configuração do Presenter disponibiliza a configuração de palavra-passe para administradores e utilizadores normais do pwPresenter.



A página de transferências disponibiliza a transferência de funções para o pwPresenter.



A página Crestron, com suporte para a versão 6.2.2.9 do RoomView, apenas está disponível num configuração de rede LAN com fios. Permite o controlo remoto do projector.



Para obter mais informações, visite <http://www.crestron.com>.

## pwPresenter

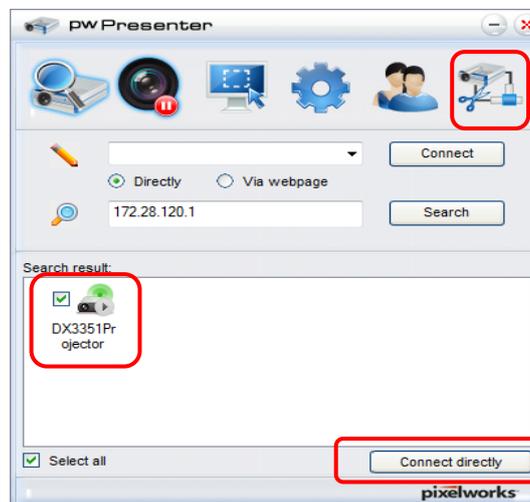
O pwPresenter é uma aplicação baseada em computador para permitir exibição remota do ambiente de trabalho do computador no projector. O pwPresenter funciona através de uma ligação de rede com ou sem fios devidamente configurada.

Certifique-se de que desliga todos os outros programas de controlo de rede virtual antes de utilizar o pwPresenter.

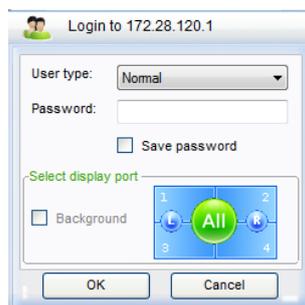
1. Ligue um cabo RJ45 às portas RJ45 no projector e no computador.
2. Introduza o endereço IP do projector na barra de endereços do navegador.
3. Transfira o pwPresenter (ficheiro compactado) a partir da página de controlo web. Descompacte e instale o pwPresenter no computador.
4. Quando instalado, faça duplo clique no ícone do pwPresenter. É apresentada a página do pwPresenter.
5. Clique no botão de Pesquisa para procurar e ligar-se a um ecrã de exibição em rede.



- a. Introduza o endereço IP (ver [Gestão baseada no navegador](#) na página 44 para mais detalhes) e clique em Pesquisar.
- b. É apresentado o projector de rede. Selecciono-o para continuar.
- c. Clique em Ligar e a imagem do ambiente de trabalho do computador é exibida através do projector.



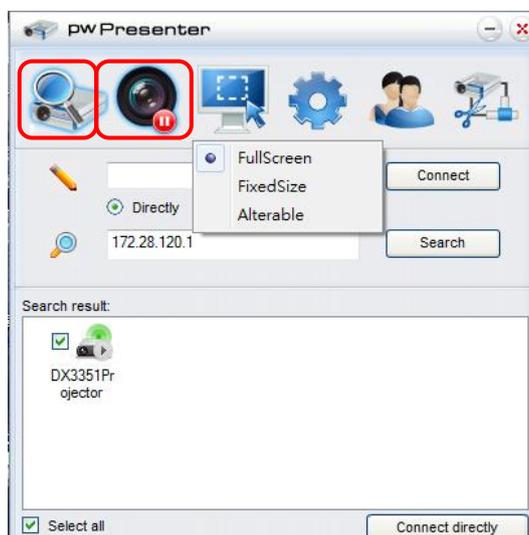
- d. Depois de ligar ao projector, o pwPresenter pede uma palavra-passe, tal como configurada no ecrã de Configuração do Presenter.



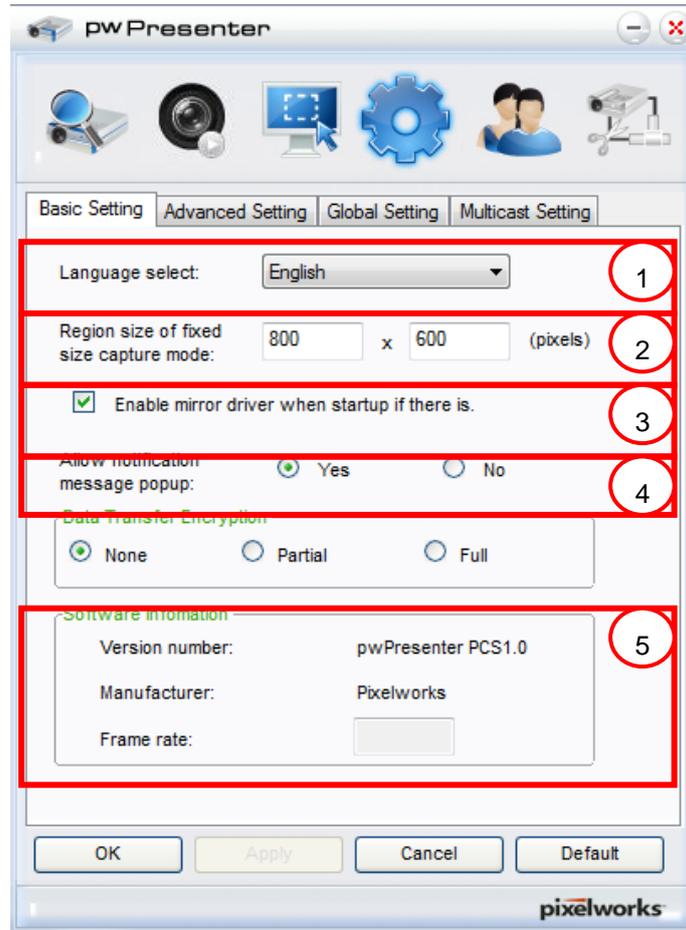
- e. Clique no botão desligar para desligar todos os projectores disponíveis.

## 6. Controlar a exibição remota

- a. Clique em **Reproduzir/Pausar**  para exibir o ambiente de trabalho no ecrã de exibição em rede ligado.
- b. Exiba simultaneamente até quatro computadores num único projector. Clique numa localização para exibir a imagem. Pode seleccionar quatro localizações (1-4) ou duas em modo contínuo (esquerda e direita) para dois computadores.
- c. Quando seleccionar o ecrã de exibição, a imagem é apresentada através do projector. Selecciona qualquer localização ou volte ao modo de ecrã inteiro ou vazio.
- d. O modo de captura permite a gestão de funções avançadas.
- e. Definir a área de exibição do projector
- i. Ecrã inteiro: exhibe todo o ecrã através do projector.
  - ii. Tamanho fixo: exhibe um ecrã fixo. Coloque o ecrã sobre a área desejada para identificar a área de exibição do projector.
  - iii. Alterável: exhibe um ecrã ajustável que é usado para identificar a área de exibição do projector.

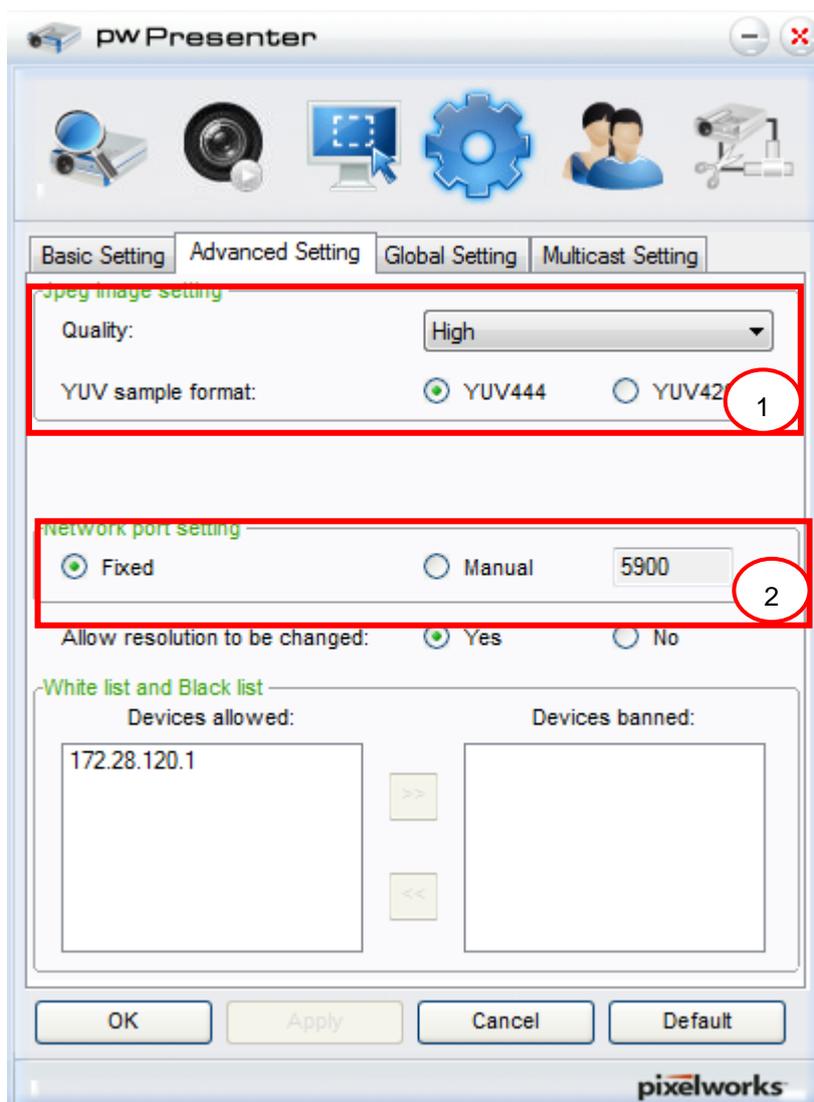


7. Clique no separador de Configuração **Básica** para configurar as definições básicas do pwPresenter.



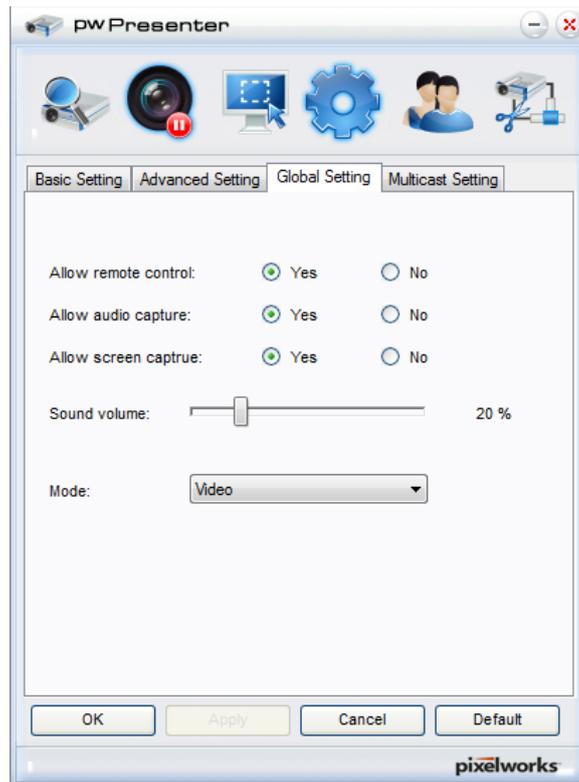
- Selecção do idioma da interface: clique no menu pendente e selecione o idioma desejado. Clique em **Aplicar**.
- Alterar o tamanho da moldura de Tamanho fixo em modo de captura. Introduza o tamanho em unidades de pixels. Clique em **Aplicar** para guardar as definições.
- Activar o controlador de espelhamento no arranque (o controlador deve ter sido instalado previamente).
- Permitir mensagem de notificação. Clique em **Sim** e depois em **Aplicar** para guardar as definições.
- Exibe as informações de software.

8. Clique no separador de Configuração **Avançada** para configurar as definições avançadas do pwPresenter.

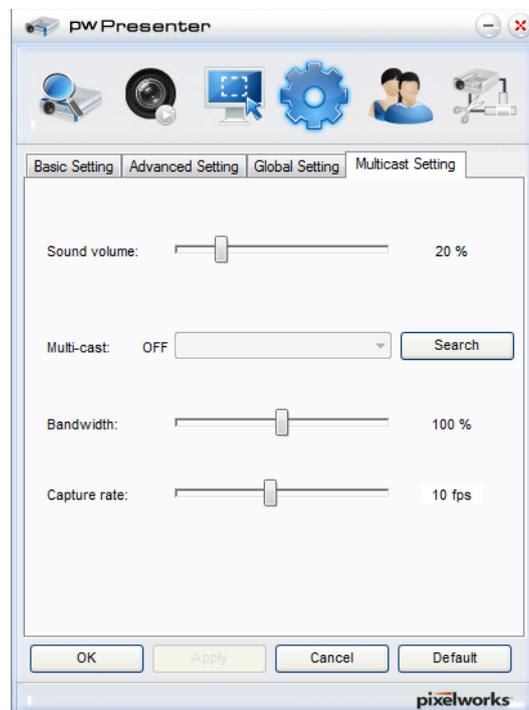


- a. Define a qualidade da imagem. Clique no menu pendente para seleccionar a qualidade de imagem desejada. Clique em **Aplicar** para guardar as definições.
- b. Definir a porta de rede, fixa ou manual. Se seleccionar manual, introduza o número da porta. Clique em **Aplicar** para guardar as definições.

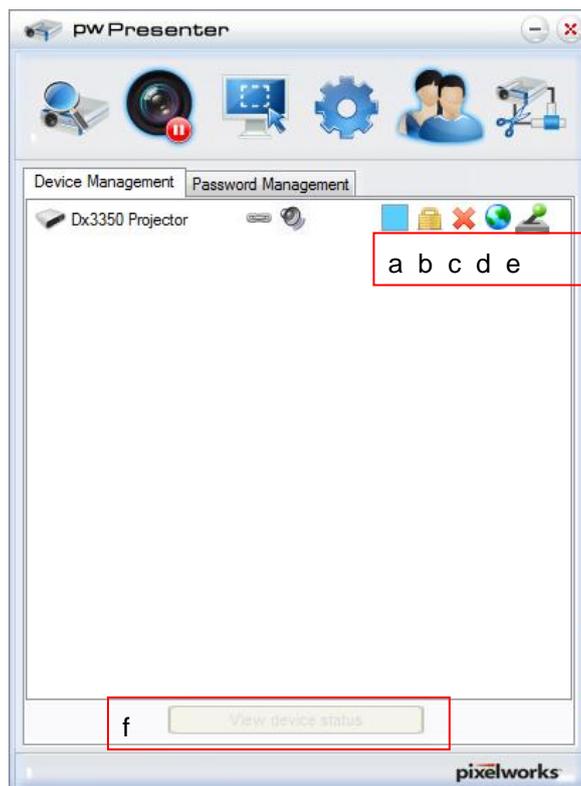
9. Clique no separador **Configurações globais** para configurar as definições globais do pwPresenter, que permitem controlar remotamente o computador através do projector.



10. Clique no separador **Configuração multicast** para configurar as definições de transmissão do pwPresenter.



11. Gestão de dispositivos.



- a. Clique no ícone **Localização da porta de exibição** para ajustar a localização da área exibida.
- b. Clique no ícone de **Palavra-passe** para alterar a palavra-passe do utilizador.
- c. Clique no ícone **Desligar** para desligar o projector de rede.
- d. Clique no ícone **Página Web** para permitir acesso à interface de controlo online da Vivitek.
- e. Clique no ícone **Ambiente de trabalho remoto** para activar a função de acesso remoto.
- f. Exibe o estado do dispositivo e as informações de configuração. Oferece também acesso ao modo de controlo de conferência.

Utilizar a função de transmissão

A Exibição LAN 1:N está disponível de duas formas.

- TCP/IP - suporta até 8 projectores (predefinição)
- Multicast - suporta até 255 projectores (novo design)

Selecione o canal para o endereço IP correspondente IP (assinalado a cinzento): 1 a 25.

Estão disponíveis vinte e cinco canais (25 IP) para selecção, por exemplo: 239.192.19.21 ~ 45.

Os canais predefinidos, tal como os canais definidos para transmissão de emergência, são detectados automaticamente pelo projector e a fonte é exibida. Não é necessário seleccionar a fonte manualmente.

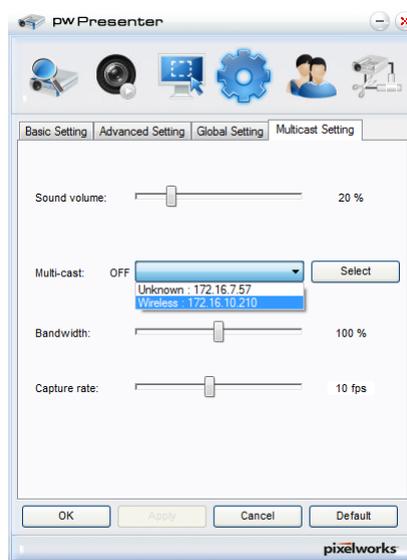
Para activar esta função:

1. Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada >> Definições de rede** depois de abrir o menu OSD.
2. Prima **ENTER**.

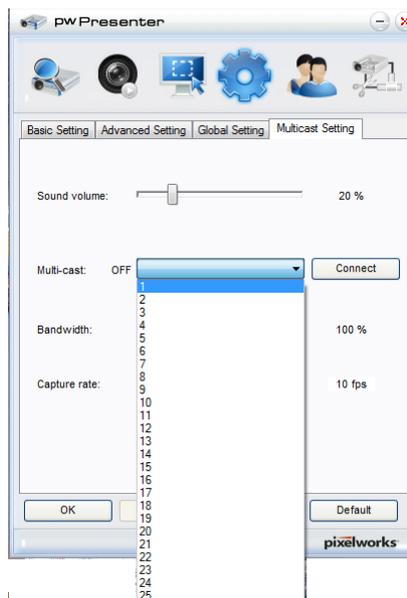
3. Prima ▼ to seleccionar **TRANSMISSÃO** e prima ◀ / ▶ para seleccionar **Ligada**.



4. Abra o pwPresenter e seleccione o separador de Configuração multicast.
5. Clique em **Pesquisar** e depois em **Aplicar**.
6. No menu pendente de multicast seleccione o dispositivo de transmissão (endereço IP).



7. Seleccione o canal tal como está configurado no menu **Transmissão**.



8. Prima **Ligar** para transmitir o ecrã capturado a partir do computador.

**Nota:**

*Esta função requer o software pwPresenter disponível no CD fornecido.*

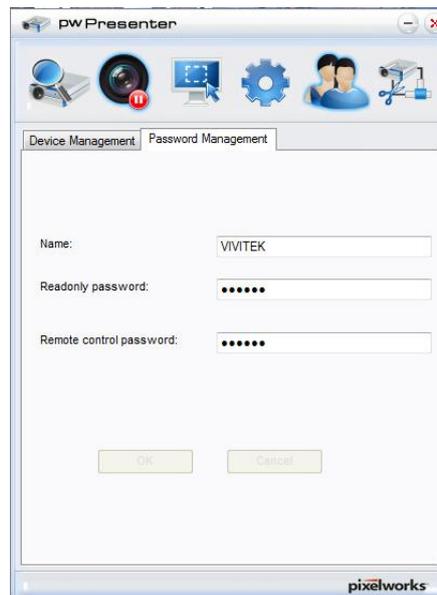
Esta função está disponível apenas quando estiver seleccionada a fonte de Exibição de rede.

Requisitos mínimos do sistema: CPU Intel® Core 2 Duo 2,4GHz, 2G DDR.

### Controlo de ambiente de trabalho remoto através do pwPresenter

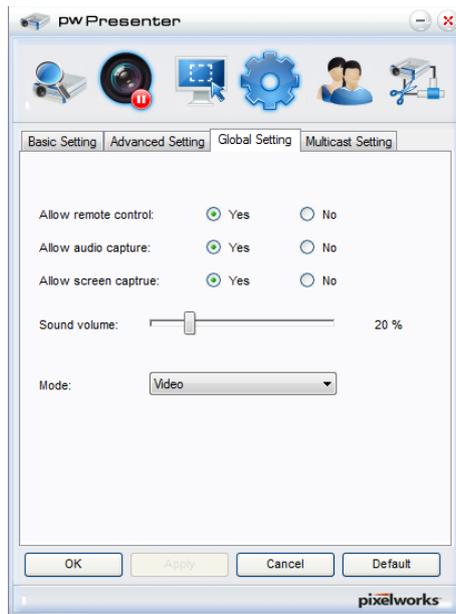
O pwPresenter disponibiliza a função de controlo de ambiente de trabalho remoto para o projector.

1. Configure uma conta de início de sessão (Nome de utilizador e Palavra-passe) no pwPresenter. Introduza o nome de utilizador no campo Nome.
2. Especifique uma palavra-passe para acesso apenas de leitura no campo Palavra-passe só de leitura.
3. Especifique uma palavra-passe para acesso de controlo remoto no campo Palavra-passe de controlo remoto.



- Nome: deve possuir oito ou mais caracteres, letras maiúsculas (A~Z) e/ou números (0~9).
  - Palavra-passe: deve ser uma combinação numérica (1~4), com um máximo de seis dígitos.
  - A palavra-passe é visível no ecrã como os símbolos de esquerda, baixo e direita.
  - Se forem utilizados nomes idênticos no pwPresenter, é apresentado um erro de **duplicado**.
4. Clique no separador **pwPresenter >> Configuração dos parâmetros >> Configurações globais** para abrir o ecrã de Ambiente de trabalho remoto.

5. Assinale o botão de opção e clique em **Sim** para activar a função de controlo remoto / captura de áudio / captura de ecrã.



Ao instalar o pwPresenter, o idioma predefinido do sistema operativo é seleccionado para o pwPresenter. Se o idioma não estiver disponível, é seleccionado Inglês.

- a. Pode decidir se quer permitir a apresentação de mensagens de notificação.
  - b. Depois de activar a opção de visualização 1:N, 1PC/NB pode mostrar até 8 projectores ao mesmo tempo.
  - c. Depois de definir, prima **Aplicar** para guardar as alterações.
  - d. Pode seleccionar entre os modos de visualização de Vídeo ou Gráfico.  
Modo gráfico: pior qualidade de imagem mas velocidade de transmissão mais rápida.  
Modo de vídeo: melhor qualidade de imagem mas velocidade de transmissão mais lenta.  
A velocidade real de transmissão é determinada pela largura de banda actual da rede.
  - e. Pode escolher se quer abrir automaticamente o pwPresenter quando o computador é ligado.
  - f. Depois de definir, prima **Aplicar** para guardar as alterações.
6. Abra o menu OSD e aceda a **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Configurações de rede > Ambiente de trabalho remoto**.

7. Introduza a **Conta** e **Palavra-passe** tal como definido em Controlo de ambiente de trabalho remoto através do pwPresenter.



8. Seleccione **Ligar** e prima **ENTER** para ligara ao PC seleccionado.
9. Ligue um teclado ou rato USB para controlar o ambiente de trabalho do PC anfitrião através do projector.
  - O Controlo de ambiente de trabalho remoto não pode ser usado com o PC em modo de suspensão.
  - O Controlo de ambiente de trabalho remoto apenas pode ser usado com uma rede LAN e por isso o projector deve estar apenas ligado à LAN.

## Apresentação a partir de um leitor USB

Esta funcionalidade mostra as imagens guardadas numa unidade flash USB ligada ao projector sob a forma de uma apresentação de diapositivos. Pode eliminar a necessidade de ligação de um computador.

### *Tipos de ficheiros de imagem*

O leitor USB mostra ficheiros de imagem com os formatos JPEG, GIF, TIFF, PNG e BMP.

- Uma moldura quadrada é mostrada em volta do nome do ficheiro quando existirem caracteres não identificados.
- O sistema de nome de ficheiros em Tailandês não é suportado.
- Os ficheiros com formato GIF, TIFF, PNG e BMP podem ser apresentados se o ficheiro tiver uma resolução inferior a WXGA (1280 x 800).
- Se uma pasta incluir mais do que 200 fotos, apenas as primeiras 200 serão mostradas.

### *Preparação*

Para ver as imagens como uma apresentação de diapositivos, siga estes passos:

1. Ligue uma unidade flash USB ao computador e copie os ficheiros do computador para a unidade flash USB.
2. Ligue o projector.
3. Remova a unidade flash USB do computador e ligue-a à entrada USB do projector.
4. Seleccione **Leitor USB** na barra de selecção da fonte.

## Menu do Leitor USB

O menu do Leitor USB apenas será exibido quando estiver seleccionada uma fonte de dispositivo USB. Este menu inclui uma funcionalidade de apresentação de diapositivos que permite ajustar várias definições.



ITEM	DESCRIÇÃO
Apr. Diapositivos	Prima o botão <b>ENTER</b> para iniciar a apresentação de diapositivos.
Direc. Apr. Diapositivos	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar a direcção da apresentação de diapositivos.
Temp. Apr. Diapositivos	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para seleccionar a frequência de exibição de imagens.
Repetir Apr. Diapositivos	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para activar ou desactivar a função de repetição da apresentação de diapositivos.
Rotação Auto	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ligar ou desligar a rotação automática.
Melhor Ajuste	Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para ligar ou desligar a função de melhor ajuste, que ajusta a imagem de forma a que este se ajuste o melhor possível ao ecrã.

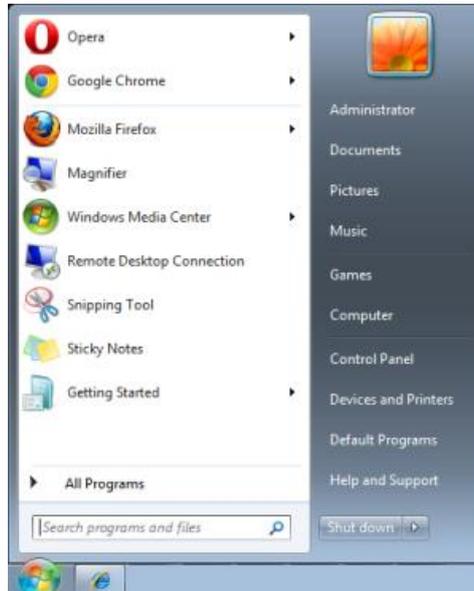
## RS232 por função Telnet

O projector suporta a funcionalize de controlo RS232 através de Telnet usando uma ligação RJ45.

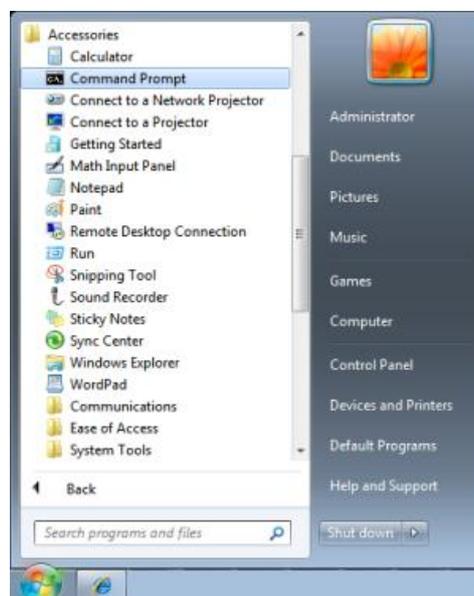
### Guia de consulta rápida para TELNET

Obtenha o endereço IP do projector. Certifique de que o projector está correctamente configurado para funcionar dentro da rede local.

1. Desactive todas as definições da Firewall do Windows para permitir o acesso por Telnet.



2. Navegue até **Iniciar > Todos os Programas > Acessórios** e seleccione **Linha de comandos**. É exibida a janela de comandos.



3. Na janela de comandos, digite o endereço IP do projector no seguinte formato.  
**telnet tt.ttt.xxx.yyy.zzz 23** (onde **tt.ttt.xxx.yyy.zzz** é o endereço IP do projector).
4. Prima **Enter** para continuar.

Quando a ligação Telnet for estabelecida, introduza comandos para controlar remotamente o projector.

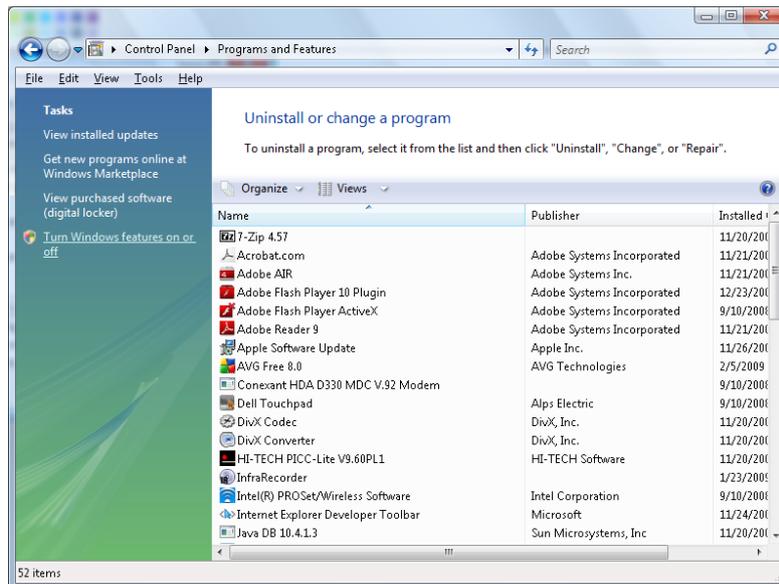
## Activar TELNET no Windows VISTA e Windows 7

A função “TELNET” não é instalada por predefinição no Windows VISTA. Pode ser activada configurando as funcionalidades do Windows.

1. Navegue até **Iniciar > Painel de Controlo** no Windows Vista.

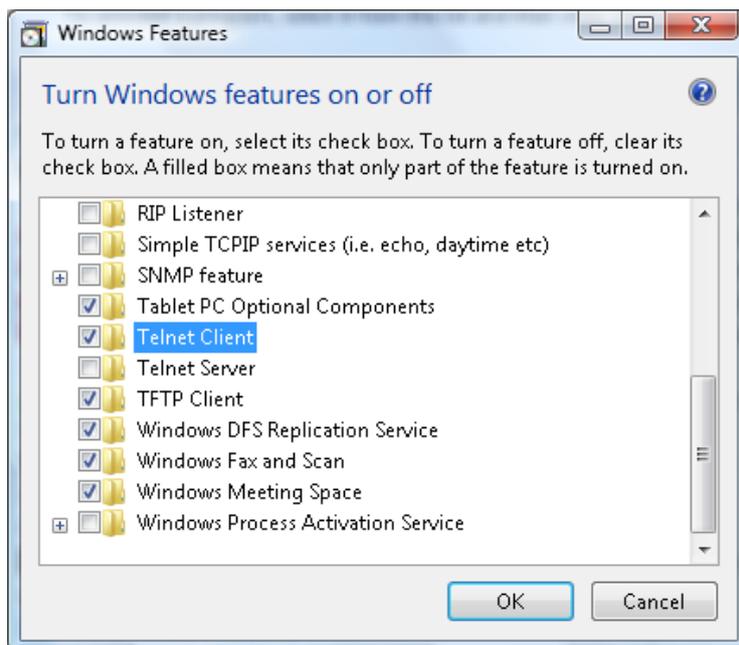


2. Seccione **Programas** para continuar.

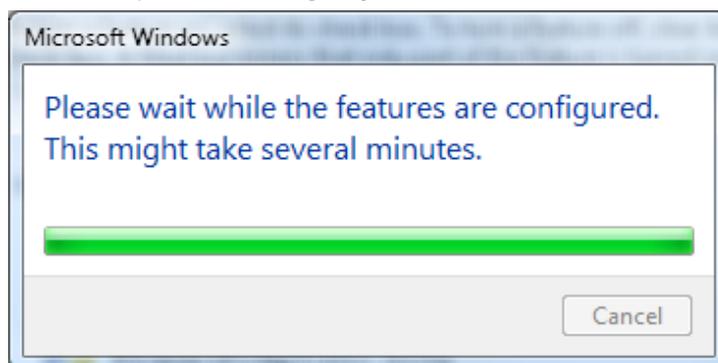


3. Seccione **Activar ou desactivar funcionalidades do Windows** para abrir a janela de funcionalidades do Windows.
4. Desloque-se para baixo até a funcionalidade Cliente Telnet ser exibida.

5. Clique na caixa de opção para activar a funcionalidade Cliente Telnet.



6. Clique em **OK** para continuar.  
Esta funcionalidade requer uma configuração adicional do Windows.

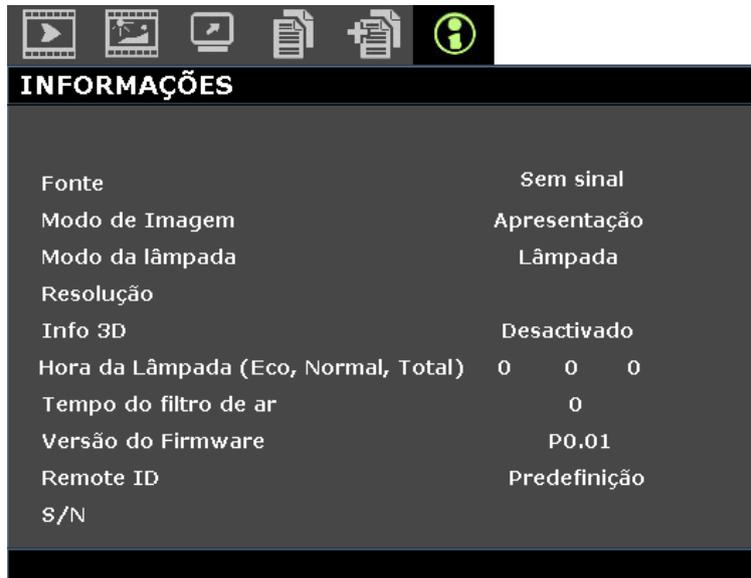


### Folha de especificações RS232 para Telnet

1. Telnet: TCP.
2. Porta Telnet: 23 (contacte o administrador do sistema para obter mais informações).
3. No modo de consola, digite Telnet.exe para abrir o utilitário de consola do Windows.
4. Desligar normalmente do controlo RS232 por Telnet:  
Feche o utilitário Telnet do Windows depois de a ligação Telnet ser estabelecida.
5. Limitação 1 para controlo Telnet: existe apenas uma ligação para controlo Telnet por projector.  
Limitação 2 para controlo Telnet: existem menos de 50 bytes para carga de rede sucessiva para aplicação de controlo Telnet.  
Limitação 3 para controlo Telnet: existem menos de 26 bytes para um comando RS232 completo para controlo Telnet.  
Limitação 4 para controlo Telnet: O atraso mínimo entre comandos RS232 seguinte deverá ser superior a 200 (ms).  
(\*No utilitário **TELNET.exe** incluído com o Windows, a tecla **Enter** representa um valor de código de Símbolo de retorno e Nova linha.)

## Menu INFORMAÇÕES

Prima o botão **MENU** para abrir o menu **OSD**. Prima os botões de cursor ◀ / ▶ para aceder ao **Menu INFORMAÇÕES**.



ITEM	DESCRIÇÃO
Fonte	Exibe a fonte de entrada activada.
Modo de Imagem	Exibe o modo de imagem para projecção.
Modo de lâmpada	Exibe o modo da lâmpada para projecção.
Resolução	Exibe a resolução nativa da fonte de entrada.
Info 3D	Exibe informações de imagem 3D para projecção.
Hora da Lâmpada (Eco, Normal, Total)	Apresenta o número de horas de funcionamento da lâmpada.
Tempo do filtro de ar	Apresenta o número de horas de funcionamento do filtro de ar.
Versão do Firmware	Exibe a versão do firmware do projector.
Remote ID	Exibe a ID do projector ID para visualização remota.
S/N	Exibe a número de série do projector.

**Nota:**

As **INFORMAÇÕES** exibidas neste menu são apenas para visualização e não podem ser editadas.

## MANUTENÇÃO E SEGURANÇA

### Substituição da lâmpada de projecção

A lâmpada de projecção deve ser substituída quando se fundir. Deve ser substituída apenas por uma lâmpada de substituição certificada, que pode ser encomendado no seu revendedor local.



#### **Importante:**

- a. A lâmpada de projecção utilizada neste produto contém uma pequena quantidade de mercúrio.
- b. Não elimine este produto junto com o lixo doméstico.
- c. A eliminação deste produto deve ser feita de acordo com as normas das autoridades locais.



#### **Aviso:**

Desligue o projector e retire o cabo de alimentação pelo menos 30 minutos antes de substituir a lâmpada. O não cumprimento desta recomendação poderá originar queimaduras graves.



#### **Atenção:**

Em alguns casos raros, a lâmpada pode fundir-se durante o funcionamento normal e provocar a expulsão de estilhaços ou poeira de vidro da saída de ar posterior.

Não inspire ou toque na poeira de vidro ou estilhaços. Caso contrário, poderá provocar danos físicos.

Mantenha o rosto sempre afastado da saída de ar para não sofrer ferimentos provocados pela poeira de vidro ou estilhaços da lâmpada.

Quando remover a lâmpada de um projector montado no tecto, certifique-se de que ninguém está debaixo do projector. Os fragmentos de vidro podem cair se a lâmpada fundir.



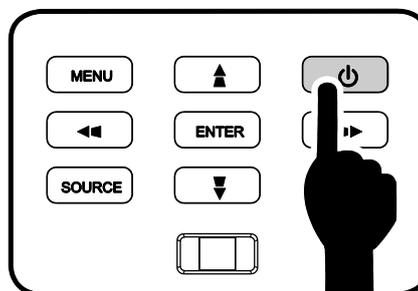
#### **SE UMA LÂMPADA EXPLODIR**

Se uma lâmpada explodir, o gás e os estilhaços podem espalhar-se no interior do projector e podem sair pela saída de ar. O gás contém mercúrio tóxico.

Abra as janelas e as portas para permitir a ventilação.

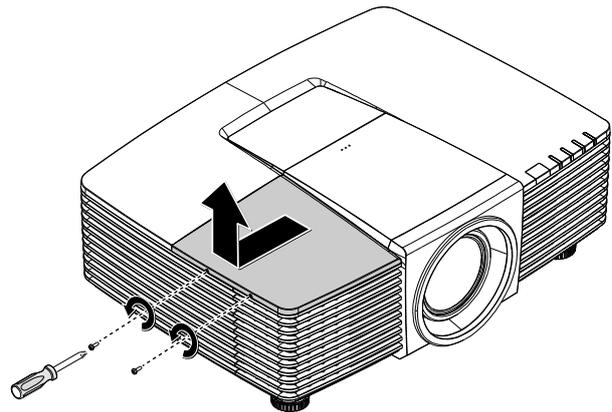
Se inalar o gás ou se os estilhaços da lâmpada partida entrarem na boca ou olhos, contacte imediatamente um médico.

1. Desligue a alimentação do projector premindo o botão **POWER**.
2. Deixe que o projector arrefeça durante pelo menos 30 minutos.
3. Desligue o cabo de alimentação.



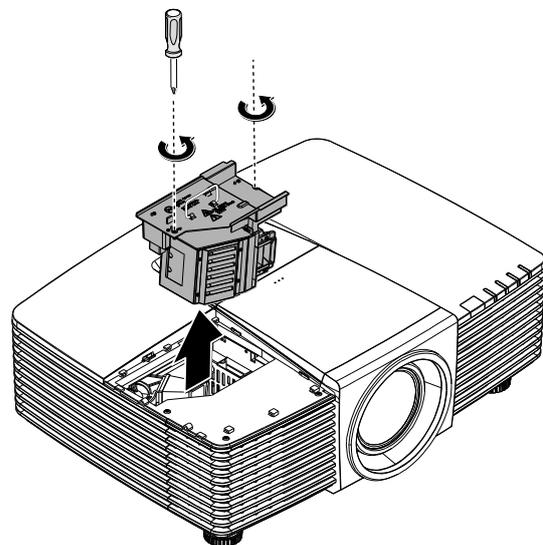
**4.** Desbloqueie a tampa da lente.

**5.** Puxe e retire a tampa.



**6.** Utilize uma chave de fendas para remover os parafusos do módulo da lâmpada.

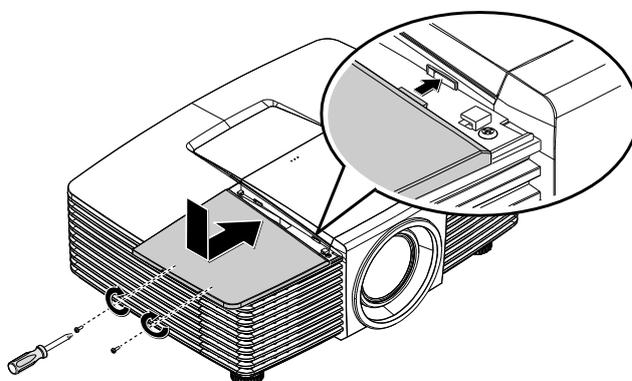
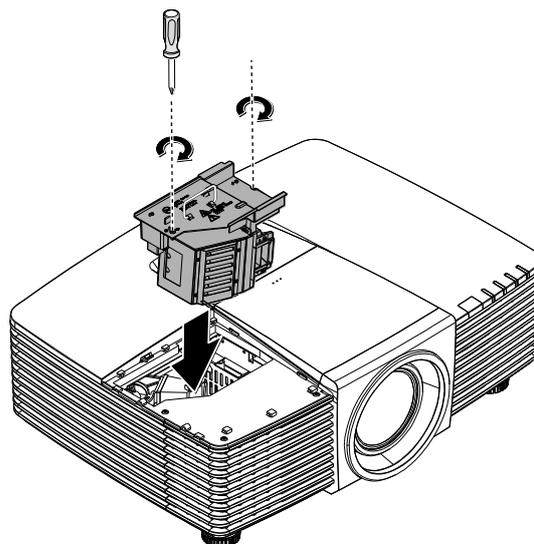
**7.** Remova o módulo da lâmpada.



- 8.** Inverta os passos 1 a 7 para instalar o novo módulo da lâmpada.  
Durante a instalação, alinhe o módulo da lâmpada com o conector e certifique-se de que o módulo se encontra nivelado para evitar danos.

**Nota:**

*O módulo da lâmpada deverá ficar encaixado com segurança e o conector da lâmpada deverá ser correctamente ligado antes de apertar os parafusos.*



- 9.** Ligue o projector e reajuste a lâmpada após a substituição do módulo da lâmpada.  
Reajuste da Lâmpada:  
Prima **Menu** > Seleccione **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > Seleccione **DEFINIÇÕES DA LÂMPADA** > Seleccione **Res. hora lâmpada** > Prima os botões **◀ / ▶** para ajustar as definições.

## Limpar o projector

A limpeza do projector para remover pó e sujidade ajudará a garantir um funcionamento sem problemas.



**Aviso:**

1. Desligue o projector e retire o cabo de alimentação pelo menos 30 minutos antes de efectuar a limpeza. O não cumprimento desta recomendação poderá originar queimaduras graves.
2. Utilize apenas um pano húmido para efectuar a limpeza. Não permita a infiltração de água nas aberturas de ventilação do projector.
3. Caso ocorra a infiltração de uma pequena quantidade de água durante a limpeza, desligue o cabo de alimentação e deixe o projector num espaço com boa ventilação durante várias horas antes de o utilizar novamente.
4. Caso ocorra a infiltração de uma grande quantidade de água, solicite assistência técnica.

## Limpar a Lente

Poderá comprar líquido de limpeza de lentes óticas na maioria das lojas de material eletrónico. Consulte os passos seguintes para limpar a lente do projetor.

1. Coloque um pouco de líquido de limpeza de lentes num pano macio. (Não aplique o líquido de limpeza diretamente na lente).
2. Limpe suavemente a lente em movimentos circulares.



**Atenção:**

1. Não utilize produtos de limpeza abrasivos ou solventes.
2. Para impedir a descoloração ou perda de brilho, evite aplicar líquido de limpeza na caixa do projetor.

## Limpar a caixa

Consulte os passos seguintes para limpar a caixa do projector.

1. Limpe o pó da caixa com um pano limpo e húmido.
2. Humedeça o pano com água quente e detergente suave (como o utilizado para lavar a loiça) e limpe a caixa.
3. Retire todo o detergente do pano e limpe novamente o projector.



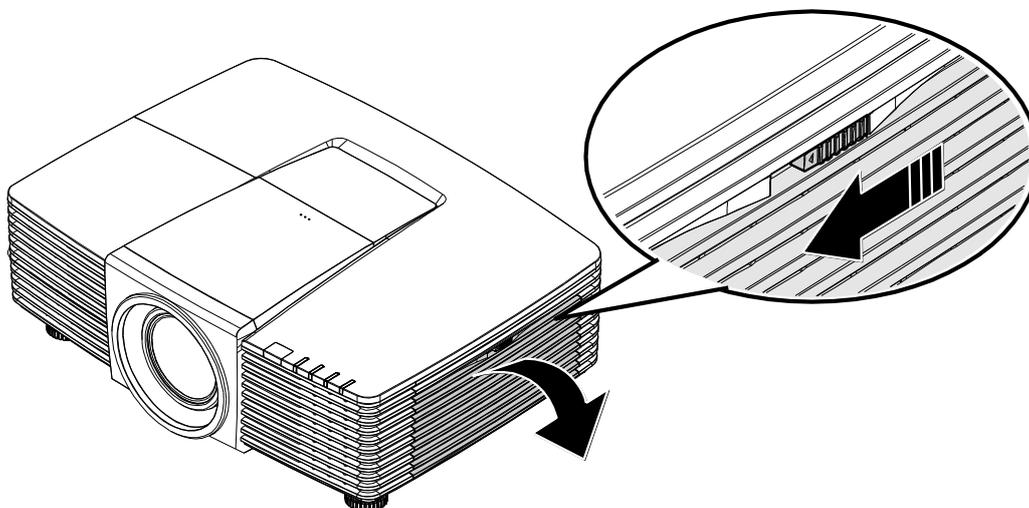
**Atenção:**

Para impedir a descoloração ou perda de brilho, não utilize produtos de limpeza abrasivos com álcool.

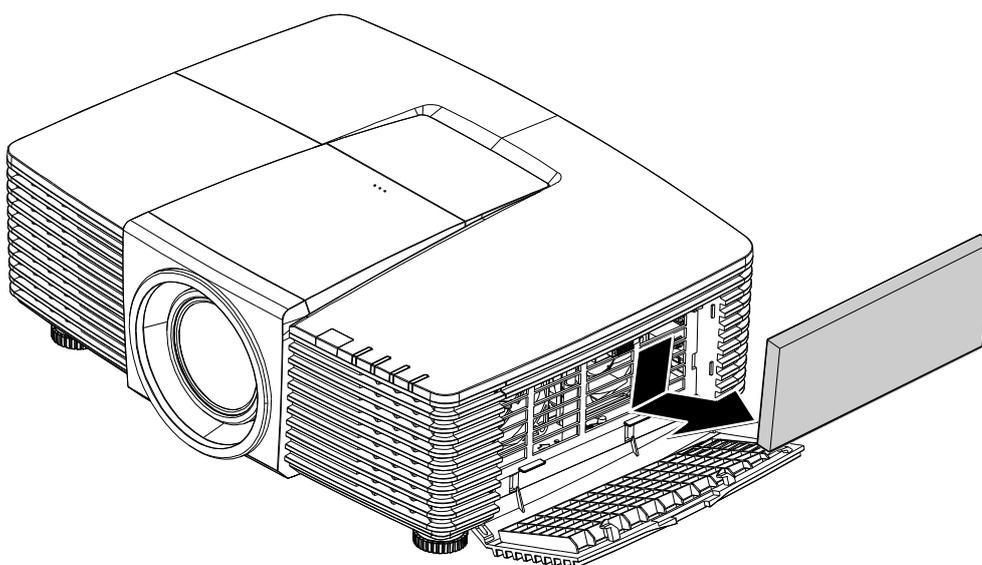
## Limpar o filtro de ar

Consulte os passos seguintes para limpar o filtro de ar.

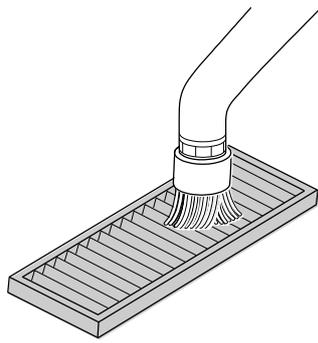
1. Abra o trinco para abrir a porta do filtro.



2. Remova o filtro.



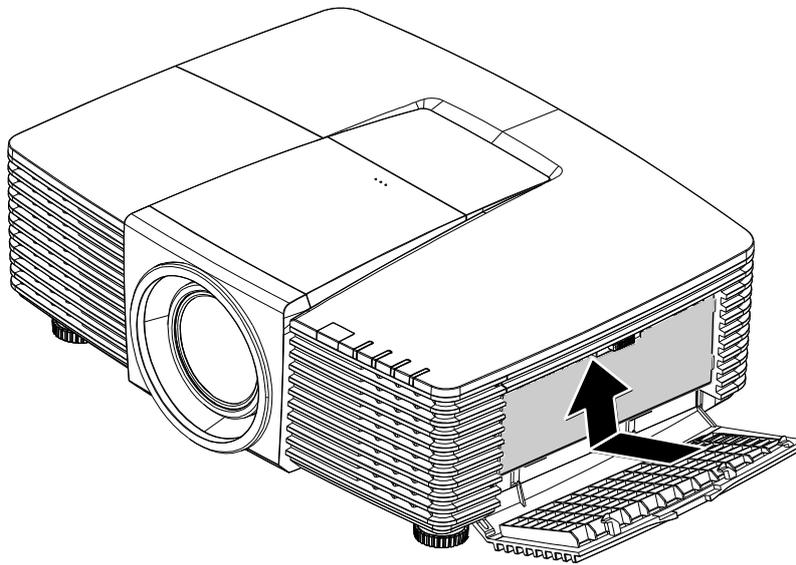
3. Utilize um aspirador para aspirar o pó no interior.



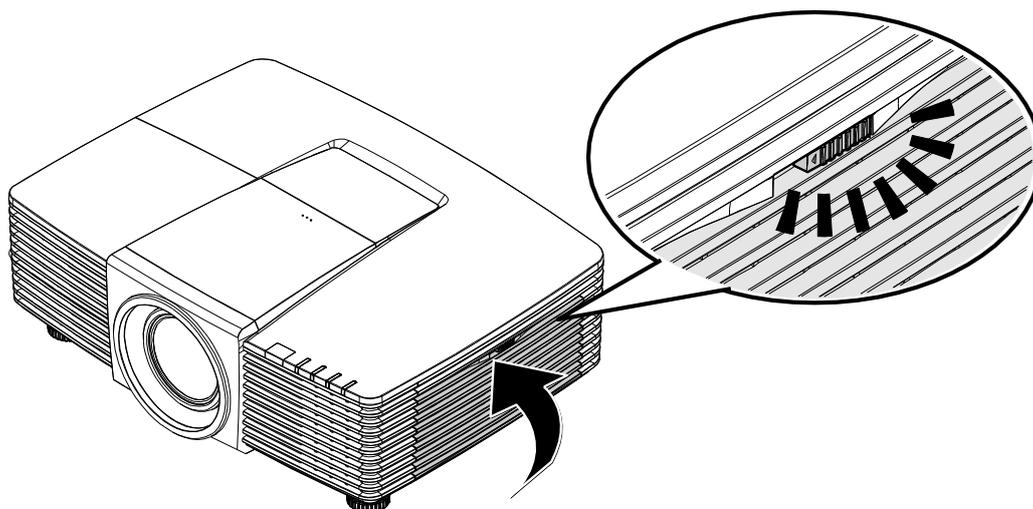
**Nota:**

1. Utilize o acessório de escova macia quando aspirar o filtro para evitar danificá-lo.
2. Não lave o filtro com água. Tal poderá resultar no entupimento do filtro.

4. Volte a colocar o filtro.



5. Feche a porta do filtro e bloqueie o trinco.



6. Ligue o projector e reajuste a lâmpada após a substituição do módulo da lâmpada.

Reajuste da Lâmpada:

Prima **MENU** > Seleccione **DEFIN. SISTEMA: Avançada** e seleccione **Reposição do contador do filtro de ar**.

Prima **ENTER** para repor o contador.



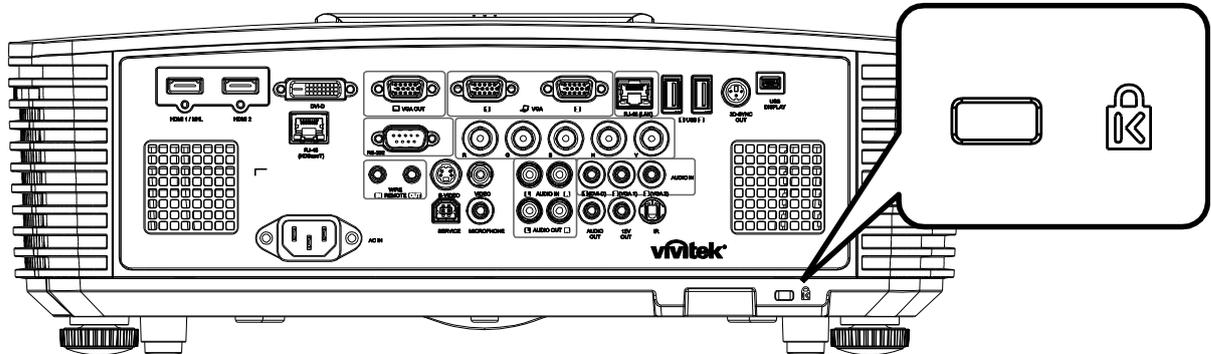
**Importante:**

Os LED do filtro acendem quando o tempo de serviço do filtro terminar (1000 horas).  
Se o filtro estiver partido, substitua-o por um novo.

## Utilizar o bloqueio físico

### Utilizar o orifício de segurança Kensington®

Se estiver preocupado com a segurança, prenda o projector a um objecto fixo utilizando o orifício de bloqueio Kensington e um cabo de segurança.



**Nota:**

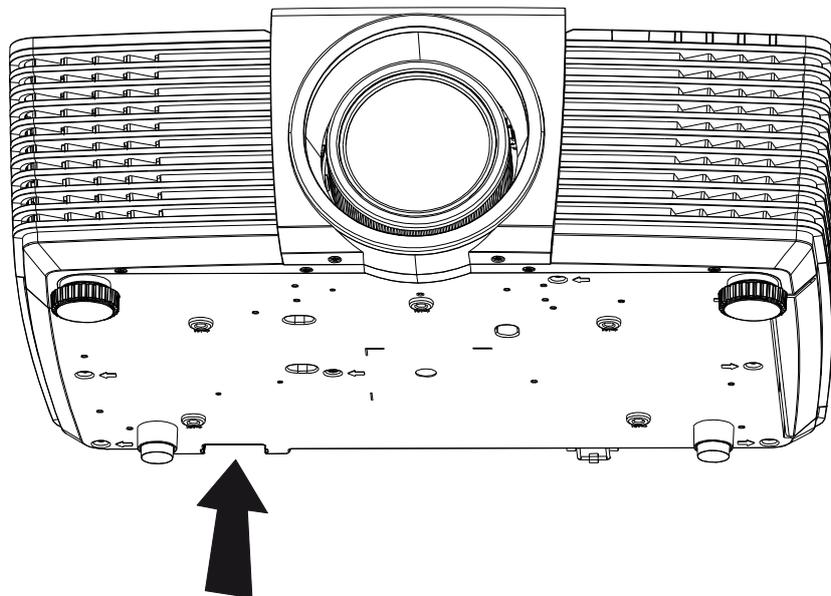
Contacte o seu revendedor para obter detalhes acerca do cabo de segurança Kensington adequado.

O bloqueio de segurança corresponde ao sistema de segurança MicroSaver da Kensington. Se tiver algum comentário, contacte: Kensington, 2853 Campus Drive, San Mateo, CA 94403, E.U.A. Tel.: 800-535-4242, <http://www.Kensington.com>.

### Utilizar o bloqueio de barra de segurança

Para além da protecção por senha e do sistema de bloqueio Kensington, a abertura para barra de segurança ajuda a proteger o projector contra uso não autorizado.

Consulte a imagem seguinte.



---

## RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

### Problemas e soluções comuns

Estas orientações oferecem sugestões para lidar com os problemas que possa encontrar durante a utilização do projector. Se o problema permanecer sem solução, contacte o seu revendedor para obter assistência.

Geralmente os problemas encontrados devem-se a algo tão simples quanto uma ligação incorrecta. Verifique os itens seguintes antes de avançar para soluções de problemas específicos.

- *Utilize outro dispositivo eléctrico para confirmar que a tomada eléctrica funciona correctamente.*
- *Certifique-se de que o projector está ligado.*
- *Certifique-se de que todas as ligações estão correctamente efectuadas.*
- *Certifique-se de que o dispositivo anexo está ligado.*
- *Certifique-se de que o PC ligado ao projector se encontra em modo de suspensão.*
- *Certifique-se de que o computador portátil ligado ao projector está configurado para monitor externo.*

*(Este procedimento é geralmente efectuado premindo uma combinação de teclas Fn no computador portátil).*

### Sugestões para resolução de problemas

Em todas as secções de problemas específicos, tente efectuar os passos na ordem sugerida. Isso poderá ajudar a resolver o problema mais rapidamente.

Tente identificar o problema, evitando assim a substituição de componentes sem defeito.

Por exemplo, se substituir as pilhas e o problema persistir, coloque novamente as pilhas originais e avance para o passo seguinte.

Registe os passos efectuados durante a resolução de problemas: As informações poderão ser úteis quando contactar o apoio técnico ou para informar os técnicos de assistência.

## Mensagens de erro LED

MENSAGENS DE CÓDIGO DE ERRO	LED POWER (ALIMENTAÇÃO)	LED LAMP (LÂMPADA)	LED TEMP (TEMPERATURA)	LED DO FILTRO
Lâmpada preparada	ACESO	—	—	—
Iniciar	Intermitente	—	—	—
Arrefecimento	Intermitente	—	—	—
Sobreaquecimento	—	—	ACESO	—
Erro do sensor térmico	Pisca 4 vezes	—	—	—
O arranque da lâmpada falhou 6 vezes	Pisca 5 vezes	—	—	—
Encerramento devido à temperatura da lâmpada (temperatura de balastro)	Pisca 5 vezes	Pisca 1 vezes	—	—
Detectado curto-circuito na saída da lâmpada (Curto-circuito do balastro)	Pisca 5 vezes	Pisca 2 vezes	—	—
Fim de vida útil da lâmpada detectado	Pisca 5 vezes	Pisca 3 vezes	—	—
A lâmpada não acendeu	Pisca 5 vezes	Pisca 4 vezes	—	—
Lâmpada apagou durante o funcionamento normal	Pisca 5 vezes	Pisca 5 vezes	—	—
A lâmpada apagou durante a fase de arranque	Pisca 5 vezes	Pisca 6 vezes	—	—
Tensão da lâmpada demasiado baixa	Pisca 5 vezes	Pisca 7 vezes	—	—
Falha no balastro da lâmpada	Pisca 5 vezes	Pisca 8 vezes	—	—
Falha COMM no balastro da lâmpada	Pisca 5 vezes	Pisca 10 vezes	—	—
Excesso de temperatura do balastro da lâmpada	Pisca 5 vezes	Pisca 11 vezes	—	—
Tensão da lâmpada demasiado baixa	Pisca 5 vezes	Pisca 12 vezes	—	—
Erro da ventoinha 1 (Ventoinha 1 do ventilador)	Pisca 6 vezes	Pisca 1 vezes	—	—
Erro da ventoinha 2 (Ventoinha 2 do ventilador)	Pisca 6 vezes	Pisca 2 vezes	—	—
Erro da ventoinha 3 (Ventoinha 3 da lâmpada)	Pisca 6 vezes	Pisca 3 vezes	—	—
Erro da ventoinha 4 (Ventoinha 4 DMD)	Pisca 6 vezes	Pisca 4 vezes	—	—
Erro da ventoinha 5 (Ventoinha da alimentação)	Pisca 6 vezes	Pisca 5 vezes	—	—
MCU de 1W detectou que o escalador deixou de funcionar	Pisca 2 vezes	—	—	—
Caixa aberta	Pisca 7 vezes	—	—	—
Erro de DMD	Pisca 8 vezes	—	—	—
DDP442x não preparado	Pisca 8 vezes	Pisca 1 vezes	—	—
Erro da roda de cores	Pisca 9 vezes	—	—	—
Aviso de substituição do filtro de ar	ACESO	—	—	ACESO

Caso ocorra um erro, desligue o cabo de alimentação AC e aguarde um (1) minuto antes de reiniciar o projector. Se os LEDs POWER ou LAMP continuarem intermitentes, ou se o LED TEMP estiver aceso, contacte o centro de assistência.

## Problemas de Imagem

### **Problema: Não aparece nenhuma imagem no ecrã**

1. Verifique as definições do seu computador portátil ou PC.
2. Desligue todos os equipamentos e ligue-os novamente na ordem correcta.

### **Problema: A imagem está desfocada**

1. Ajuste a **Focagem** do projector.
2. Prima o botão **Auto** no controlo remoto ou no projector.
3. Certifique-se de que a distância do projector à tela está dentro do intervalo de 10 metros especificado.
4. Verifique se a lente do projector está limpa.

### **Problema: A imagem é mais larga na parte superior ou inferior (efeito de trapezóide)**

1. Coloque o projector de forma a que este fique o mais perpendicular possível em relação ao ecrã.
2. Utilize o botão **Keystone** no controlo remoto ou no projector para corrigir o problema.

### **Problema: A imagem está invertida**

Verifique a definição de **Projectção** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Projectção** do OSD.

### **Problema: A imagem apresenta riscas**

1. Ajuste as definições de **Frequência** e **Fase** no menu **Ajuste detalhes do PC** do OSD para os valores predefinidos.
2. Para garantir que o problema não é causado pela placa gráfica do PC, ligue a outro PC.

### **Problema: A imagem não tem contraste**

Ajuste a definição de **Contraste** no menu **IMAGEM: Básica** do OSD.

### **Problema: A cor da imagem projectada não corresponde à imagem original.**

Ajuste as definições de **Temperatura da cor** e **Gama** no meu **IMAGEM: Avançada** do OSD.

## Problemas com a lâmpada

### **Problema: Não há luz no projector**

1. Verifique se o cabo de alimentação está correctamente ligado.
2. Certifique-se de que a tomada eléctrica está em boas condições testando outro dispositivo eléctrico.
3. Reinicie o projector na ordem correcta e verifique se o LED de Energia está acesso.
4. Caso tenha substituído recentemente a lâmpada, verifique as ligações da lâmpada.
5. Substitua o módulo da lâmpada.
6. Volte a colocar a lâmpada antiga no projector e solicite a sua reparação.

### **Problema: A lâmpada desliga-se**

1. As sobrecargas de energia podem fazer com que a lâmpada se desligue. Ligue novamente o cabo de alimentação. Quando o LED de Alimentação estiver ligado, prima o botão de alimentação.
2. Substitua o módulo da lâmpada.
3. Volte a colocar a lâmpada antiga no projector e solicite a sua reparação.

## **Problemas com o controlo remoto**

### ***Problema: O projector não responde ao controlo remoto***

1. Aponte o controlo remoto para o sensor do controlo remoto do projector.
2. Certifique-se de que não existe nenhum obstáculo entre o controlo remoto e o sensor.
3. Desligue todas as lâmpadas fluorescentes da sala.
4. Verifique a polaridade das pilhas.
5. Substitua as pilhas.
6. Desligue outros dispositivos com infravermelhos próximo do projector.
7. Solicite a reparação do controlo remoto.

## **Problemas de Áudio**

### ***Problema: Não existe som***

1. Ajuste o volume no controlo remoto.
2. Ajuste o volume da fonte de áudio.
3. Verifique a ligação do cabo de áudio.
4. Teste a fonte de áudio com outros altifalantes.
5. Envie o projector para reparação.

### ***Problema: O som está distorcido***

1. Verifique a ligação do cabo de áudio.
2. Teste a fonte de áudio com outros altifalantes.
3. Envie o projector para reparação.

## **Reparar o projector**

Caso não consiga resolver o problema, deverá solicitar a reparação do projector. Embale o projector na embalagem original. Inclua uma descrição do problema e uma lista com os passos efectuados ao tentar solucionar o problema. As informações poderão ser úteis para os técnicos de assistência. Para obter assistência, devolva o projector ao local onde o mesmo foi adquirido.

## P & R de HDMI

### ***P. Qual é a diferença entre um cabo HDMI "Normal" e um cabo HDMI de "Alta Velocidade"?***

Recentemente, a HDMI Licensing, LLC anunciou que os cabos devem ser testados como Normais ou de Alta Velocidade.

Os cabos HDMI normais (ou de "categoria 1") foram testados a velocidades de 75Mhz ou até 2,25Gbps, que é o equivalente a um sinal de 720p/1080i.

Os cabos HDMI de Alta velocidade (ou de "categoria 2") foram testados a velocidades de 340Mhz ou até 10,2Gbps, que é a maior largura de banda disponível actualmente utilizando um cabo HDMI e pode suportar sinais de 1080p incluindo sinais com profundidades de cor e/ou taxas de actualizações elevadas a partir da fonte do sinal. Os cabos de alta velocidade também suportam ecrãs de maior resolução, como os monitores de cinema WQXGA (resolução de 2560 x 1600).

### ***P. Como é que utilizo os cabos HDMI com comprimento superior a 10 metros?***

Existem muitos utilizadores de HDMI que trabalham em soluções HDMI que prolongam a distância efectiva dos cabos do intervalo típico de 10 metros para comprimentos maiores. Estas empresas fabricam uma variedade de soluções que incluem cabos activos (electrónica activa incluída nos cabos que potencia e prolonga o sinal do cabo), repetidores, amplificadores, assim como cabos CAT5/6 e soluções de fibra óptica.

### ***P. Como é que distingo um cabo HDMI certificado?***

Todos os produtos HDMI requerem certificação pelo fabricante como parte da Especificação do Teste de Conformidade da HDMI. No entanto, podem haver instâncias em que alguns cabos portadores do logótipo HDMI estejam disponíveis sem serem devidamente testados. A HDMI Licensing, LLC investiga activamente estas instâncias para garantir que a marca registada HDMI é devidamente usada no mercado. Recomendamos que os consumidores comprem os cabos a fontes fidedignas.

Para mais informações, consulte <http://www.hdmi.org/learningcenter/faq.aspx#49>

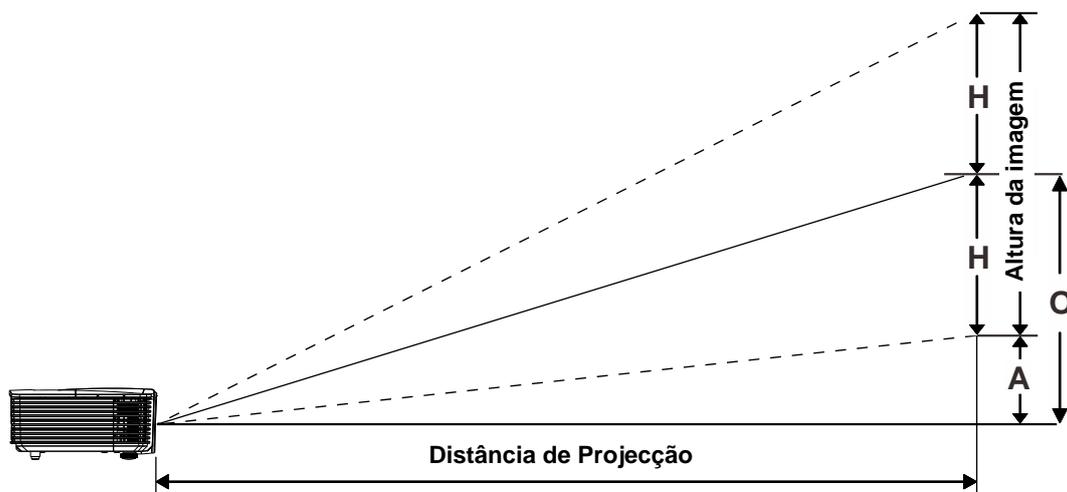
**Especificações**

<b>Nome do modelo</b>		DX3351	DW3321
<b>Tipo de ecrã</b>		XGA 0,7"	WXGA 0,65"
<b>Resolução</b>		1024x768 Nativo	1280x800 Nativo
<b>Distância de projecção</b>		1 metro ~ 10 metros	
<b>Tamanho do ecrã de projecção</b>		22,3"~378,6" polegadas	20,7"~351,7" polegadas
<b>Lente de projecção</b>		Focagem manual/zoom manual	
<b>Taxa de zoom</b>		1,7x	
<b>Correcção de distorção</b>	<b>Vertical</b>	±30° para ±30 passos	
	<b>Horizontal</b>	±25° para ±25 passos	
<b>Métodos de projecção</b>		Frontal, Posterior, Secretária/Teto (Posterior, Frontal)	
<b>Compatibilidade de dados</b>		VGA, SVGA, XGA, SXGA, SXGA+, UXGA, WUXGA@60hz, Mac	
<b>SDTV/ EDTV/ HDTV</b>		480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p	
<b>Compatibilidade de vídeo</b>		NTSC/NTSC 4.43, PAL (B/G/H/I/M/N/60), SECAM	
<b>Sinc. H</b>		15,31 – 91,4kHz	
<b>Sinc. V</b>		24 - 30Hz, 47 – 120 Hz	
<b>Certificações de segurança</b>		FCC-B, cUL, UL, CE, C-tick, CCC, KC, CB, CU, ICES-003, NOM, SASO, China CECP	
<b>Temperatura de funcionamento</b>		5° a 35°C	
<b>Dimensões</b>		444,6mm (L) x 330,2mm (C) x 161,5mm (A)	
<b>Entrada AC</b>		a.c. universal 100-240, 110 VAC padrão (100-240)/+/-10%	
<b>Consumo de energia</b>		530W Típico (Normal) / 430W Típico (Eco)	
<b>Modo de suspensão</b>		<0,5 watt	
<b>Lâmpada</b>		370W (Normal) / 280W (Eco)	
<b>Altifalante</b>		RMS de 7W x 2	
<b>Terminais de entrada</b>	VGA x 2		
	DVI-D x 1		
	S-Vídeo x 1		
	5 BNC (RGBHV) x 1		
	Ficha mini estéreo x 3		
	Entrada de vídeo composto x1		
	HDMI (MHL) x 1, HDMI x 1		
	Áudio RCA (E/D) x 1		
	Ficha mini de microfone x 1		
	USB tipo A x 2		
	-	RJ45 (HDBaseT)	

Terminais de saída	VGA x 1
	Áudio RCA (E/D) x 1
	Áudio de PC x 1
	Sinc. 3D x 1
Terminais de controlo	RS-232C x 1
	RJ45 x 1
	SAÍDA DE 12V: Conector de PC x 1 (função de saída CC12V 200mA)
	Controlo remoto com fios x 1
	Saída de controlo remoto com fios x 1
	USB (Tipo mini B) (apenas para assistência técnica)
	Exibição USB (Mini B) x 1
Segurança	Orifício de segurança Kensington®
	Barra de segurança

**Nota:** Para questões relacionadas com as especificações do produto, contacte o seu distribuidor local

## Distância e tamanho da projecção



### Distância de Projecção e Tabela de Tamanhos

#### DW3321 WXGA 0,65"

	TELE					PANORÂMICO				
Distância (m)	1,93	3,86	4,82	9,65	10	1,42	2,84	5,69	8,53	10
Diagonal (")	40	80	100	200	207	50	100	200	300	352
Largura da imagem (cm)	86,2	172,3	215,4	430,8	446,4	107,7	215,4	430,8	646,2	757,6
Altura da imagem (cm)	53,8	107,7	134,6	269,2	279	67,3	134,6	269,2	403,9	473,5
H (cm)	27	54	67	135	140	34	67	135	202	237
O (cm)	36	72	90	181	187	45	90	181	271	318
A (cm)	9,2	18,5	23,1	46,2	47,8	11,5	23,1	46,2	69,3	81,2

#### DX3351 XGA 0,7" XGA

	TELE					PANORÂMICO				
Distância (m)	1,8	3,59	4,49	8,98	10	1,32	2,64	5,28	7,92	10
Diagonal (")	40	80	100	200	223	50	100	200	300	378,5 6
Largura da imagem (cm)	81,3	162,6	203,2	406,4	452,5	101,6	203,2	406,4	609,6	769,2
Altura da imagem (cm)	61	121,9	152,4	304,8	339,4	76,2	152,4	304,8	457,2	579,2
H (cm)	31	61	76	152	170	38	76	152	229	290
O (cm)	38	76	95	190	212	48	95	190	285	361
A (cm)	7,5	15,1	18,8	37,6	41,9	9,4	18,8	37,6	56,5	71,3

Tabela de frequências e resoluções

SINAL	RESOLUÇÃO	SINCRONIZAÇÃO HORIZONTAL (KHz)	SINCRONIZAÇÃO VERTICAL (Hz)	S_VIDEO COMPOSTO	COMPONENTE	VGA/BNC (ANALÓGICO)	HDMI (DIGITAL)
NTSC	—	15,734	60,0	○ (3D:S)	—	—	—
PAL / SECAM	—	15,625	50,0	○	—	—	—
VESA	720 x 400	31,5	70,1	—	—	○	○
	640 x 480	31,5	60,0	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	640 x 480	35,0	66,667	—	—	MAC13	MAC13
	640 x 480	37,86	72,8	—	—	—	○
	640 x 480	37,5	75,0	—	—	○	○
	640 x 480	43,3	85,0	—	—	○	○
	640 x 480	61,9	119,5	—	—	○(3D:FS)	○
	800 x 600	37,9	60,3	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	800 x 600	46,9	75,0	—	—	○	○
	800 x 600	48,1	72,2	—	—	○	○
	800 x 600	53,7	85,1	—	—	○	○
	800 x 600	76,3	120,0	—	—	○(3D:FS)	○(3D:FS)
	832 x 624	49,722	74,546	—	—	MAC16	MAC16
	1024 x 576	35,82	60,0	—	—	○	—
	1024 x 600	37,5	60,0	—	—	○	—
	1024 x 600	41,47	60,0	—	—	○	—
	1024 x 768	48,4	60,0	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	1024 x 768	56,5	70,1	—	—	○	○
	1024 x 768	60,241	75,02	—	—	MAC19	MAC19
	1024 x 768	60,0	75,0	—	—	○	○
	1024 x 768	68,7	85,0	—	—	○	○
	1024 x 768	97,6	120,0	—	—	○ (3D:FS)	○ (3D:FS)
	1152 x 870	68,68	75,06	—	—	MAC21	MAC21
1280 x 720	45,0	60,0	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)	
1280 x 720	90,0	120,0	—	—	○ (3D:FS)	○ (3D:FS)	

SINAL	RESOLUÇÃO	SINCRONIZAÇÃO HORIZONTAL (KHz)	SINCRONIZAÇÃO VERTICAL (Hz)	S_VIDEO COMPOSTO	COMPO NENTE	VGA/BNC (ANALÓGICO)	HDMI (DIGITAL)	
VESA	1280 x 768 (Redução de branqueamento)	47,4	60	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)	
	1280 x 768	47,8	59,9	—	—	○○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)	
	1280 x 800	49,7	59,8	—	—	○○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)	
	1280 x 800	62,8	74,9	—	—	○	○	
	1280 x 800	71,6	84,9	—	—	○	○	
	1280 x 800	101,6	119,9	—	—	○ (3D:FS)	○ (3D:FS)	
	1280 x 1024	64,0	60,0	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)	
	1280 x 1024	80,0	75,0	—	—	○	○	
	1280 x 1024	91,1	85,0	—	—	○	○	
	1280 x 960	60,0	60,0	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)	
	1280 x 960	85,9	85,0	—	—	○	○	
	1400 x 1050	65,3	60,0	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)	
	1440 x 900	55,9	59,9	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)	
	1600 x1200	75,0	60	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)	
	1680 x1050 (Redução de branqueamento)	64,67	59,88	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)	
	1680 x1050	65,29	59,95	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)	
	1920 x 1080	67,5	60,0	—	—	○	○	
	1920 x 1200 (Redução de branqueamento)	74,038	59,95	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)	
	SDTV	480i	15,734	60,0	—	○	—	(3D:FS)
		576i	15,625	50,0	—	○	—	—

SINAL	RESOLUÇÃO	SINCRONIZAÇÃO HORIZONTAL (KHz)	SINCRONIZAÇÃO VERTICAL (Hz)	S_VIDEO COMPOSTO	COMPONENTE	VGA/BNC (ANALÓGICO)	HDMI (DIGITAL)
EDTV	576p	31,3	50,0	—	o	—	—
	480p	31,5	60,0	—	o	—	—
HDTV	720p	37,5	50,0	—	o	—	(3D:FP, TB)
	720p	45,0	60,0	—	o	—	(3D:FP, TB)
	1080i	33,8	60,0	—	o	—	(3D:SBS)
	1080i	28,1	50,0	—	o	—	(3D:SBS)
	1080p	27	24,0	—	o	—	(3D:FP, TB)
	1080p	28	25,0	—	o	—	—
	1080p	33,7	30,0	—	o	—	—
	1080p	56,3	50,0	—	o	—	—
	1080p	67,5	60,0	—	o	—	—

O: Frequência suportada

—: Frequência não suportada

(\*) VGA suporta vídeo componente EDTV/SDTV/HDTV através de um adaptador.

3D:

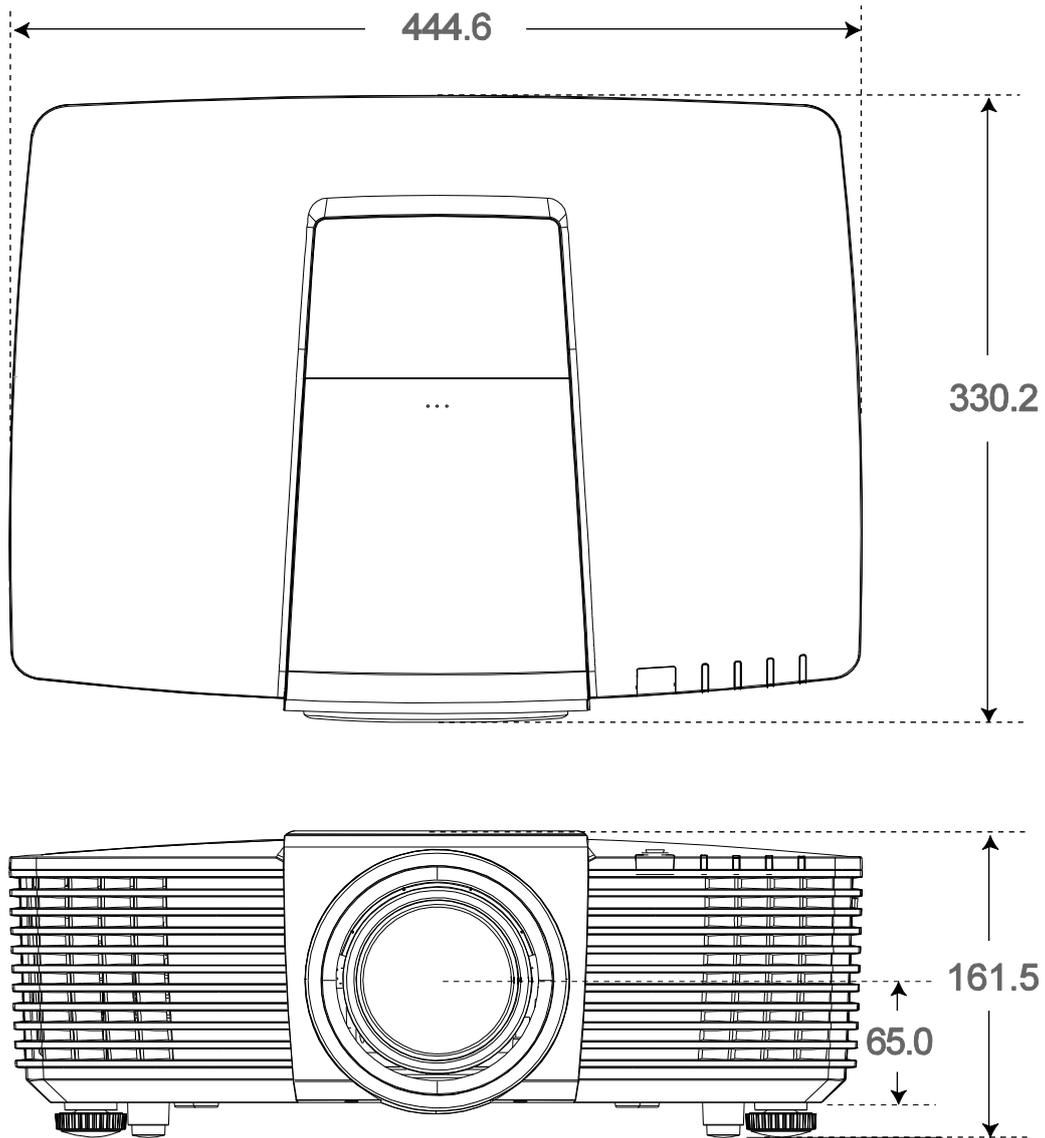
FS: Campo sequencial

TB: Superior/Inferior

SBS: Lado a lado

FP: Empacotamento de fotogramas

**Dimensões do projector**



---

## **CONFORMIDADE REGULAMENTAR**

### **Aviso da FCC**

Este equipamento foi testado e verificou-se que está em conformidade com os limites estipulados para um dispositivo digital de Classe B, segundo o Artigo 15º das Normas da FCC. Estes limites foram concebidos para proporcionar uma protecção razoável contra interferências prejudiciais quando o equipamento é utilizado numa instalação comercial.

Este equipamento gera, utiliza e pode emitir energia de radiofrequência e, se não for instalado e utilizado de acordo com o manual de instruções, pode interferir prejudicialmente com as comunicações via rádio. A utilização deste equipamento numa área residencial pode provocar uma interferências prejudiciais devendo, neste caso, o utilizador corrigir as interferências decorrendo os custos por sua conta.

Quaisquer alterações ou modificações não aprovadas expressamente pelas partes responsáveis pela conformidade poderão impedir o utilizador de operar este equipamento.

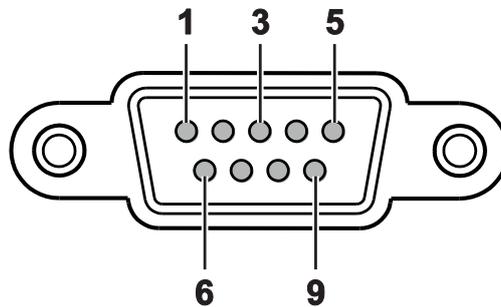
### **Canadá**

Este dispositivo digital de Classe B está em conformidade com a norma canadiana ICES-003.

### **Certificações de segurança**

FCC-B, UL, cUL, CB, CE, CCC, KC, PCT, PSB, ICES-003, NOM, e C-tick.

### Distribuição dos pinos RS232 (no projector)



N.º DO PINO	NOME	E/S (NO PROJECTOR)
1	NC	–
2	RXD	ENTRADA
3	TXD	SAÍDA
4	NC	–
5	GND	–
6	NC	–
7	NC	–
8	NC	–
9	NC	–

### Protocolo RS-232C

#### Definição RS232

Taxa de Baud:	9600
Verificação de paridade:	Nenhum
Bit de dados:	8
Bit de paragem:	1
Controlo de fluxo	Nenhum
UART16550 FIFO	Desactivar

#### Estrutura do comando de controlo

O comando é composto pelo código de Cabeçalho, código de comando, código de dados e código final. A maioria dos comandos é estruturada, excepto alguns por questões de compatibilidade com outros projectores.

	CÓDIGO DO CABEÇALHO	CÓDIGO DO COMANDO	CÓDIGO DE DADOS	CÓDIGO DE FIM
HEX		Comando	Dados	0Dh
ASCII	"V"	Comando	Dados	CR

## Comando de operação

**Nota:**

"CR" significa Código de Retorno

XX=00-98, ID do projector, XX=99 para todos os projectores

Resultado de aprovação P=Aprovado / F=Reprovado

n: 0:Desactivar1: Activar/Valor (0~9999)

GRUPO DE COMANDO 00			
ASCII	HEX	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
VXXS0001	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 31H 0DH	Power On	
VXXS0002	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 32H 0DH	Power Off	
VXXS0003	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 33H 0DH	Resync	
VXXG0004	56H 39H 39H 47H 30H 30H 30H 34H 0DH	Get Lamp Hours	
VXXS0005n	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 35H n 0DH	Set Air filter timer	n= 0~60000
VXXG0005	56H 39H 39H 47H 30H 30H 30H 35H 0DH	Get Air filter timer	n= 0~60000
VXXS0006	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 36H 0DH	System Reset	
VXXG0007	56H 39H 39H 47H 30H 30H 30H 37H 0DH	Get System Status	1: Standby 2: Operation 3: Cooling
VXXG0008	56H 39H 39H 47H 30H 30H 30H 38H 0DH	Get F/W Version	

GRUPO DE COMANDO 01			
ASCII	HEX	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
VXXG0101	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 31H 0DH	Get Brightness	n= 0~100
VXXS0101n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 31H n 0DH	Set Brightness	n= 0~100
VXXG0102	6H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 32H 0DH	Get Contrast	n= -50~50
VXXS0102n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 32H n 0DH	Set Contrast	n= -50~50
VXXG0103	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 33H 0DH	Get Color	n= -50~50
VXXS0103n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 33H n 0DH	Set Color	n= -50~50
VXXG0104	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 34H 0DH	Get Tint	n= -50~50
VXXS0104n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 34H n 0DH	Set Tint	n= -50~50
VXXG0105	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 35H 0DH	Get Sharpness	0~15
VXXS0105n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 35H n 0DH	Set Sharpness	0~15
VXXG0106	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 36H 0DH	Get Color Temperature	0: D65 (Warm) 1: D75 (Normal) 2: D83 (Cold)
VXXS0106n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 36H n 0DH	Set Color Temperature	0: D65 (Warm) 1: D75 (Normal) 2: D83 (Cold)

GRUPO DE COMANDO 01			
ASCII	HEX	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
VXXG0107	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 37H 0DH	Get Gamma	0: 1.8 1: 2.0 2: 2.2 3: 2.4 4: S Curve 5: B&W 6: Linear
VXXS0107n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 37H n 0DH	Set Gamma	0: 1.8 1: 2.0 2: 2.2 3: 2.4 4: S Curve 5: B&W 6: Linear
XXG0108	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 38H 0DH	Get Display Mode	0: Presentation 1: Bright 2: Game 3: Movie 4: Vivi 5: TV 6: sRGB 7: Blackboard 8: DICOM SIM 10: User1 11: User2
VXXS0108n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 38H n 0DH	Set Display Mode	0: Presentation 1: Bright 2: Game 3: Movie 4: Vivi 5: TV 6: sRGB 7: Blackboard 8: DICOM SIM 10: User1 11: User2

GRUPO DE COMANDO 02			
ASCII	HEX	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
VXXS0201	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 31H 0DH	Select VGA1	
VXXS0202	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 32H 0DH	Select VGA2	
VXXS0203	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 33H 0DH	Select DVI	
VXXS0204	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 34H 0DH	Select Video	
VXXS0205	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 35H 0DH	Select S-Video	
VXXS0206	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 36H 0DH	Select HDMI 1	
VXXS0207	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 37H 0DH	Select BNC	
VXXS0209	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 39H 0DH	Select HDMI 2	

GRUPO DE COMANDO 02			
ASCII	HEX	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
VXXS0212	56H 39H 39H 53H 30H 32H 32H 31H 0DH	Select Network Display	
VXXS0213	56H 39H 39H 53H 30H 32H 33H 31H 0DH	Select USB Reader	
VXXS0214	56H 39H 39H 53H 30H 32H 34H 31H 0DH	Select USB Display	
VXXS0215	56H 39H 39H 53H 30H 32H 35H 31H 0DH	Select HD BasT	
VXXG0220	56H 39H 39H 47H 30H 32H 32H 30H 0DH	Get Current Source	Return 1: VGA 1 2: VGA 2 3: DVI 4: Video 5: S-Video 6: HDMI 1 / MHL 7: BNC 9: HDMI 2 12: Network Display 13: USB Reader 14: USB Display 15: HDBaseT

GRUPO DE COMANDO 03			
ASCII	HEX	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
VXXG0301	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 31H 0DH	Get Scaling	0: Fill 1: 4:3 2: 16:9 3: 16:10 4: Letter Box (Not support in 3D) 5: Native 6: 2.35:1
VXXS0301n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 31H n 0DH	Set Scaling	0: Fill 1: 4:3 2: 16:9 3: 16:10 4: Letter Box (Not support in 3D) 5: Native 6: 2.35:1
VXXG0302	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 32H 0DH	Get Blank	
VXXS0302n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 32H n 0DH	Set Blank	n= 0 UnBlank, n= 1 Blank
VXXG0304	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 34H 0DH	Get Freeze	
VXXS0304n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 34H n 0DH	Set Freeze	n= 0 UnFreeze, n= 1 Freeze
VXXG0305	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 35H 0DH	Volume	n= 0~10
VXXS0305n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 35H n 0DH	Volume	n= 0~10

GRUPO DE COMANDO 03			
ASCII	HEX	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
VXXG0308	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 38H 0DH	Projection Mode	0: Front 1: Rear 2: Ceiling 3: Rear+Ceiling
VXXS0308n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 38H n 0DH	Projection Mode	0: Front 1: Rear 2: Ceiling 3: Rear+Ceiling
VXXG0309	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 39H 0DH	Set vertical keystone value	n= -30~30
VXXS0309n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 39H n 0DH	Set vertical keystone value	n= -30~30
VXXG0310	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 30H 0DH	Set horizontal keystone value	n= -25~+25
VXXS0310n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 30H n 0DH	Set horizontal keystone value	n= -25~+25
VXXG0315	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 35H 0DH	Get 3D	0:Off(When Set 3D Format is Off, this 3D sync returns Off.) 1:DLP-Link 2:IR
VXXS0315n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 35H n 0DH	Set 3D	0:Off(Not support item "Off", Use Set 3D Format to turn 3D sync Off.) 1:DLP-Link 2:IR
VXXG0316	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 36H 0DH	Get 3D Sync Invert	0: Off 1: On
VXXS0316n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 36H n 0DH	Set 3D Sync Invert	0: Off 1: On
VXXG0317	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 37H 0DH	Get 3D Format	0: Off 2: Top/Bottom 3: Frame Sequential 4: Frame Packing 5: Side-By-Side 7: Auto
VXXS0317n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 37H n 0DH	Set 3D Format	0: Off 2: Top/Bottom 3: Frame Sequential 4: Frame Packing 5: Side-By-Side 7: Auto
VXXG0319	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 38H 39H 0DH	Get Lamp Mode	0: Eco 1: Normal 2: Dynamic ECO

GRUPO DE COMANDO 03			
ASCII	HEX	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
VXXS0319n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 38 39H n 0DH	Get Lamp Mode	0: Eco 1: Normal 2: Dynamic ECO
VXXG0321	56H 39H 39H 47H 30H 33H 32H 31H 0DH	Get Splash Logo	0: STD (Vivitek) 1: Black 2: Blue
VXXS0321n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 32H 31H n 0DH	Set Splash Logo	0: STD (Vivitek) 1: Black 2: Blue
VXXG0330	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 30H 0DH	Get Sleep Timer	0: Disable 1: 30min 2: 60min 3: 120min 4: 180min 5: 240min 6: 480min 7: 720min
VXXS0330n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 30H n 0DH	Set Sleep Timer	0: Disable 1: 30min 2: 60min 3: 120min 4: 180min 5: 240min 6: 480min 7: 720min
VXXG0331	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 31H 0DH	Get R Gain	n= 0~100
VXXS0331n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 31H n 0DH	Set R Gain	n= 0~100
VXXG0332	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 32H 0DH	Get G Gain	n= 0~100
VXXS0332n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 32H n 0DH	Set G Gain	n= 0~100
VXXG0333	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 33H 0DH	Get B Gain	n= 0~100
VXXS0333n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 33H n 0DH	Set B Gain	n= 0~100
VXXG0334	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 34H 0DH	Get R Offset	n= -50~50
VXXS0334n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 34H n 0DH	Set R Offset	n= -50~50
VXXG0335	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 35H 0DH	Get G Offset	n= -50~50
VXXS0335n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 35H n 0DH	Set G Offset	n= -50~50
VXXG0336	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 36H 0DH	Get B Offset	n= -50~50
VXXS0336n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 36H n 0DH	Set B Offset	n= -50~50
VXXG0337	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 37H 0DH	Get White R Gain	n= 0~100
VXXS0337n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 37H n 0DH	Set White R Gain	n= 0~100
VXXG0338	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 38H 0DH	Get White G Gain	n= 0~100
VXXS0338n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 38H n 0DH	Set White G Gain	n= 0~100
VXXG0339	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 39H 0DH	Get White B Gain	n= 0~100
VXXS0339n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 39H n 0DH	Set White B Gain	n= 0~100
VXXG0340	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 30H 0DH	Get R_Hue	n= -99~99

GRUPO DE COMANDO 03			
ASCII	HEX	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
VXXS0340n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 30H n 0DH	Set R_Hue	n= -99~99
VXXG0341	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 31H 0DH	Get R_Saturation	n= 0~199
VXXS0341n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 31H n 0DH	Set R_Saturation	n= 0~199
VXXG0342	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 32H 0DH	Get R_Gain	n= 5~195
VXXS0342n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 32H n 0DH	Set R_Gain	n= 5~195
VXXG0343	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 33H 0DH	Get G_Hue	n= -99~99
VXXS0343n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 33H n 0DH	Set G_Hue	n= -99~99
VXXG0344	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 34H 0DH	Get G_Saturation	n= 0~199
VXXS0344n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 34H n 0DH	Set G_Saturation	n= 0~199
VXXG0345	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 35H 0DH	Get G_Gain	n= 5~195
VXXS0345n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 35H n 0DH	Set G_Gain	n= 5~195
VXXG0346	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 36H 0DH	Get B_Hue	n= -99~99
VXXS0346n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 36H n 0DH	Set B_Hue	n= -99~99
VXXG0347	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 37H 0DH	Get B_Saturation	n= 0~199
VXXS0347n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 37H n 0DH	Set B_Saturation	n= 0~199
VXXG0348	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 38H 0DH	Get B_Gain	n= 5~195
VXXS0348n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 38H n 0DH	Set B_Gain	n= 5~195
VXXG0349	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 39H 0DH	Get C_Hue	n= -99~99
VXXS0349n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 39H n 0DH	Set C_Hue	n= -99~99
VXXG0350	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 30H 0DH	Get C_Saturation	n= 0~199
VXXS0350n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 30H n 0DH	Set C_Saturation	n= 0~199
VXXG0351	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 31H 0DH	Get C_Gain	n= 5~195
VXXS0351n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 31H n 0DH	Set C_Gain	n= 5~195
VXXG0352	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 32H 0DH	Get M_Hue	n= -99~99
VXXS0352n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 32H n 0DH	Set M_Hue	n= -99~99
VXXG0353	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 33H 0DH	Get M_Saturation	n= 0~199
VXXS0353n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 33H n 0DH	Set M_Saturation	n= 0~199
VXXG0354	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 34H 0DH	Get M_Gain	n= 5~195
VXXS0354n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 34H n 0DH	Set M_Gain	n= 5~195
VXXG0355	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 35H 0DH	Get Y_Hue	n= -99~99
VXXS0355n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 35H n 0DH	Set Y_Hue	n= -99~99
VXXG0356	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 36H 0DH	Get Y_Saturation	n= 0~199
VXXS0356n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 36H n 0DH	Set Y_Saturation	n= 0~199
VXXG0357	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 37H 0DH	Get Y_Gain	n= 5~195
VXXS0357n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 37H n 0DH	Set Y_Gain	n= 5~195