



Inhaltsverzeichnis

Sicherheitsvorkehrungen	1
Garantie	2
Abschnitt 1: Auspacken	3
1.1 Inhalt des Versandkartons	3
1.2 Optionales Zubehör	3
1.3 Verpackungsmaterialien aufbewahren	3
1.4 Wie geht es weiter?	3
Abschnitt 2: Produktbeschreibung	4
2.1 Leistungsmerkmale des Gerätes	4
2.2 Teileliste	4
2.3 Aufstellen des Systems	5
2.4 Fernbedienung	6
Abschnitt 3: Allgemeine Bedienung	7
3.1 Inbetriebnahme des Projektors	7
3.2 Ausschalten des Projektors	7
Abschnitt 4: Einstellungen und Funktionen	8
4.1 Navigation des Menüs	8
4.2 Höhenjustierung	9
4.3 EISTL	10
4.4 EINGAB	11
4.5 ABBILD	12
4.6 OPT	13
Abschnitt 5: Wartung	14
5.1 Reinigung des Luftfilters	14
Abschnitt 6: Lampe	15
6.1 Lampe	15
6.2 Anzeigen der Lampenbetriebsstunden	15
6.3 Auswechseln der Lampe	16
Abschnitt 7: Fehlersuche	17
7.1 Problem-/Lösungstabelle	17
7.2 Meldungs-/Lösungstabelle	17
7.3 Service-Informationen	17
Abschnitt 8: Zubehör	18
Anhang: Technische Informationen	A.1



Sicherheitsvorkehrungen

ZWECKBESTIMMUNG

Vor der Inbetriebnahme des Geräts lesen Sie bitte das gesamte Benutzerhandbuch sorgfältig durch. Der 3M™ Multimedia-Projektor 8625 ist für den Einsatz in Gebäuden mit 3M™-Markenlampen, 3M™-Deckenmontagevorrichtungen und mit örtlichen Nennspannungen konzipiert, gebaut und geprüft. Die Verwendung von Lampen anderer Hersteller, der Betrieb im Freien oder mit anderen Spannungen wurde nicht geprüft und kann u. U. den Projektor oder die Peripheriegeräte beschädigen und/oder einen potentiell gefährlichen Betriebszustand hervorrufen.

WICHTIGE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

1. Vor der Benutzung des Geräts sollten alle Anweisungen gelesen und verstanden werden. Es sollte besonders auf Bereiche geachtet werden, die mit diesem Symbol ⚠ versehen sind.
 - ⚠ **WARNUNG** - Zeigt eine potentiell gefährliche Situation an, die, falls sie nicht vermieden wird, zum Tode oder zu ernsthaften Verletzungen führen kann.
 - ⚠ **Vorsicht** - Zeigt eine potentiell gefährliche Situation an, die, falls sie nicht vermieden wird, zu leichten oder mittelschweren Verletzungen führen kann. Dieses Symbol wird ebenfalls zur Alarmierung bei gefährlichen Verfahren verwendet.
 - ✓ **Hinweis** - macht auf wichtige Bedingungen oder Einzelheiten aufmerksam.
2. Kinder müssen sorgfältig beaufsichtigt werden, wenn sie sich in der Nähe des Geräts befinden oder es bedienen. Während des Betriebs das Gerät nicht unbeaufsichtigt lassen.
3. Bei erleuchteter Lampe niemals direkt in die Projektorlinse schauen. Die Metall-Halogenlampe erzeugt ein helles Licht, das Ihrer Sehkraft schaden kann.
4. Es muß vorsichtig vorgegangen werden, da das Berühren heißer Oberflächen zu Verbrennungen führen kann.
5. Das Gerät darf nicht mit einem beschädigten Kabel verwendet werden. Es darf nach dem Herunterfallen bzw. nach Beschädigung so lange nicht verwendet werden, bis es von einem qualifizierten Service-Fachmann untersucht wurde.
6. Das Kabel so legen, daß niemand darüber stolpern kann und es nicht gezogen werden oder heiße Oberflächen berühren kann.
7. Wird ein Verlängerungskabel benötigt, sollte ein Kabel verwendet werden, dessen Nennleistung mindestens der des Geräts entspricht. Kabel mit einer niedrigeren Stromstärke können überhitzen.
8. Vor der Reinigung und Wartung das Gerätekabel stets aus der Steckdose ziehen. Das Gerät ebenfalls abtrennen, wenn es nicht benutzt wird. Den Stecker greifen und aus der Steckdose ziehen.
9. Zur Reduzierung des Elektroschock-Risikos sollte dieses Gerät nicht in Wasser oder andere Flüssigkeiten getaucht werden.
10. Zur Reduzierung des Elektroschock-Risikos sollte dieses Gerät nicht auseinandergenommen werden. Sind Reparaturen oder Wartungsmaßnahmen nötig, sollte es zu einem qualifizierten Fachmann gebracht werden. Inkorrektes erneutes Zusammenbauen kann bei der anschließenden Benutzung des Geräts einen Elektroschock verursachen.
11. Dieses Gerät an eine geerdete Steckdose anschließen.
12. Dieses Gerät nicht direktem Sonnenlicht aussetzen oder im Freien verwenden.
13. Alle Lüftungsöffnungen frei von Blockierungen halten.
14. Stets die Linse bzw. -kappe öffnen, wenn die Projektorlampe eingeschaltet ist.
15. Nicht direkt in den Lichtstrahl des Laser Pointers schauen. Der Laser Pointer erzeugt ein sehr starkes Licht, das Ihrer Sehkraft schaden kann.
16. Die Projektionslampe enthält Quecksilber und sollte gemäß den örtlichen Bestimmungen entsorgt werden.
17. Um ein vorzeitiges Versagen der Lampe zu vermeiden, sollte die Montageposition des Projektors nicht geändert werden (Tisch ⇨ Deckenmontage oder Decken ⇨ Tischmontage) und daraufhin die gleiche Lampe weiter benutzt werden.
18. Das Gerät immer auf einer flachen und stabilen Oberfläche betreiben.

DIESE ANWEISUNGEN AUFBEWAHREN

Mit den in diesem Handbuch enthaltenen Informationen können Sie den 3M MP8625 Multimedia-Projektor problemloser benutzen und warten.



Garantie

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

3M gewährleistet für einen Zeitraum von zwei Jahren ab Kaufdatum, daß dieses Produkt bei normalem Gebrauch und Lagerung frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Für jegliche Gewährleistungsansprüche ist ein Kaufbeleg notwendig. Falls dieses Produkt innerhalb des Gewährleistungszeitraums für defekt befunden wird, stellt der Ersatz jeglicher fehlerhaften Teile (inklusive Arbeitsaufwand) die einzige Verbindlichkeit von 3M und Ihr ausschließliches Rechtsmittel dar.

Für Gewährleistungs-Service informieren Sie bitte umgehend den Händler, von dem Sie das Produkt erworben haben, über jegliche Defekte. Für Garantie-oder Reparatur-Service in den USA rufen Sie bitte die Nummer 1-800-328-1371 an.

BESCHRÄNKUNGEN DER HAFTUNGSPFLICHT

DIE OBIGEN GEWÄHRLEISTUNGEN GELTEN ANSTELLE ALLER ANDEREN AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN, UND 3M LEHNT JEDE VERANTWORTLICHKEIT IM HINBLICK AUF DIE MARKTFÄHIGKEIT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK AB. 3M ÜBERNIMMT KEINE HAFTUNG FÜR UNVORHERSEHBARE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG ODER DER NICHTBENUTZUNG DIESES PRODUKTS RESULTIEREN.

Wichtig: Die obige Gewährleistung ist ungültig, wenn der Kunde das Produkt nicht gemäß den schriftlichen Anweisungen von 3M bedient. Diese Gewährleistung gibt Ihnen spezielle Rechte; und es kann sein, daß Sie weitere Rechte haben, die von Land zu Land unterschiedlich sind.

BETRIEBSBESTIMMUNGEN

FCC-ERKLÄRUNG - KLASSE A: Dieses Gerät erzeugt und verwendet Radiofrequenzenergie und kann diese abstrahlen. Wird dieses Gerät nicht in Übereinstimmung mit der Bedienungsanleitung eingerichtet und verwendet, kann es Störungen des Funkverkehrs verursachen. Das Gerät wurde geprüft und es entspricht den Grenzwerten für Rechengeräte der Klasse "A" gemäß Unterabschnitt B Teil 15 der FCC-Richtlinien, die dazu bestimmt sind, angemessenen Schutz gegen solche Störungen zu bieten, wenn diese Geräte kommerziell genutzt werden. Der Betrieb dieses Geräts in Wohngebieten kann u. U. zu Störungen führen. In einem solchen Fall muß der Besitzer unter eigenem Aufwand jegliche Maßnahmen treffen, um Störungen dieser Art zu reduzieren.

EEC-ERKLÄRUNG: Dieses Gerät wurde gemäß der Richtlinie 89/336/EEC (Europäische Gemeinschaft) auf elektromagnetische Verträglichkeit geprüft und entspricht diesen Anforderungen.

Videosignalkabel: Doppelt abgeschirmte Koaxialkabel (FCC-Abschirmkabel) müssen verwendet werden und die äußere Abschirmung muß geerdet sein. Werden normale Koaxialkabel verwendet, müssen diese mit Metallrohren oder in ähnlicher Weise umschlossen sein, um die Ausstrahlung von Störungsrauschen zu reduzieren.

Videoeingangsleistung: Die Amplitude des Eingangssignals darf die angegebene Höhe nicht überschreiten.

TRADEMARK/COPYRIGHT INFORMATION

IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der **International Business Machines Corporation**. **Apple Macintosh** und **Apple Powerbook** sind eingetragene Warenzeichen der **Apple® Computer, Inc.** **Microsoft** und **Windows 95** sind eingetragene Warenzeichen, und **Windows** und **Windows für Workgroups** sind Warenzeichen der **Microsoft Corporation**. **Toshiba** ist ein eingetragenes Warenzeichen der **Toshiba Corporation**. **Kensington** ist ein Warenzeichen der **Kensington Corporation**. Alle anderen Produkte sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer entsprechenden Unternehmen.



Abschnitt 1: Auspacken

1.1 Inhalt des Versandkartons

Der 3M™ Multimedia-Projektor MP8625 wird mit den für die normalen Anschlüsse von Videorecorder, PC, MAC™ II oder Laptop-Computer notwendigen Kabeln geliefert. Packen Sie das Gerät vorsichtig aus, und vergewissern Sie sich, daß alle in Abbildung 1-1 gezeigten Teile im Lieferumfang enthalten sind.

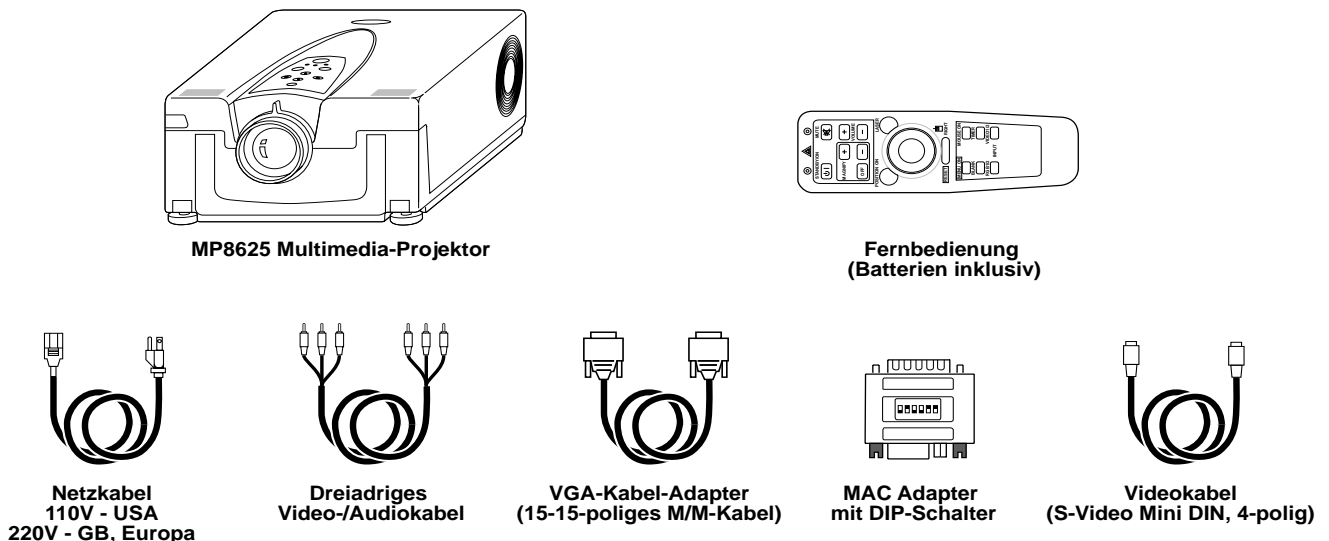


Abbildung 1.1 Inhalt des Versandkartons

Der Versandkarton enthält die in Abbildung 1.1 gezeigten Teile. Im Lieferumfang befinden sich zusätzlich die folgenden nicht abgebildeten Teile. Sollte eines dieser Teile fehlen, setzen Sie sich bitte mit der Verkaufsstelle in Verbindung.

- PS/2 Mausekabel (1)
- ADB Mausekabel (1)
- Serielles Mausekabel (1)
- Mini-Stereobuchse (1)

1.2 Optionales Zubehör

- RS-232 Steuerungskabel ... (1)

1.3 Verpackungsmaterialien aufbewahren

✓ Wichtig

Den Verpackungskarton und die Verpackungsmaterialien für den Fall aufbewahren, daß der MP8625 zur Reparatur an ein 3M Service-Center geschickt werden muß.

1.4 Wie geht es weiter?

Nachdem Sie das MP8625-System ausgepackt und alle Teile identifiziert haben, können Sie mit dem Aufstellen des Projektors beginnen.

Wir hoffen, daß Sie mit diesem Hochleistungsprodukt in Ihren Besprechungen, Präsentationen und Schulungsseminaren vollständig zufrieden sein werden.

Dieses Produkt wurde gemäß den höchsten Qualitäts- und Sicherheitsstandards von 3M hergestellt, um einen gleichmäßigen und fehlerfreien Einsatz für Jahre sicherzustellen.




Abschnitt 2: Produktbeschreibung

2.1 Leistungsmerkmale des Geräts

Der Multimedia-Projektor MP8625 kombiniert eine Ultrahochleistungslampe und Polysilizium-LCD-Anzeigetechnologie in einer einzelnen Einheit. Der Projektor verarbeitet Eingaben von zwei verschiedenen Computerquellen und zwei Video-/Audioquellen und projiziert ein helles, besonders klares Bild. Die Eingangsquelle Ihrer Präsentation kann von einem Computer zu einem Video und wiederum zu einem Computer mittels einer Taste auf der Fernbedienung bzw. der Bedienkonsole umgeschaltet werden.

Der MP8625 Multimedia-Projektor bietet die folgenden Leistungsmerkmale:

- Ultrahochleistungsprojektionslampe
- SVGA-Auflösung (für die Signale R, G, B werden 3 verschiedene 800 x 600 LCD-Felder verwendet)
- Intelligente XGA-Skalierung (60 Hz und 75 Hz)
- Fortgeschrittene Genesis™-VGA-Skalierung
- Kompakte Größe und leichtes Gewicht zum einfachen Transportieren
- RGB-Ausgangs-Terminal (Computer-Video)
- Serielle, PS/2- und Apple© Desktop Bus- (ADB-) Maus-Emulation
- Manuelle Zoom- und manuelle Fokus-Funktionen
- Digitale 8fache Vergrößerung
- Einfach zum Aufstellen und Verwenden
- Anzeige von 16,7 Millionen Farben
- Zwei Computer-Eingangsanschlüsse
- Zwei Video-Eingangsanschlüsse (kombiniert und S-Video-kompatibel)
- Fernbedienung mit allen Funktionen
- Zwei interne Stereo-Lautsprecher (je 1 Watt)
- Horizontale und vertikale Bildinvertierfunktion
- Horizontale und vertikale Bildpositionssteuerung
- Festgesetzte Trapezkorrektur
- Bildschirm-Menüs in sieben Sprachen
- Universalnetzquelle
- Infrarot-Sensoren an Vorder- und Rückseite für maximalen Fernsteuerungsbereich
- RS-232-Steuerungsfähigkeit
- Optionalen Deckenmontagesatz
- Laser Pointer (Fernbedienung)
- Farbbalanceregulierung für Daten/Video
- Kensington™-Schlitz  (Kensington-Microsaver erforderlich)
- Montageloch für optionale Dokumentkamera

✓ Hinweis

Der MP8625 ist einer der hellsten und transportierbarsten Projektoren auf dem Markt. Die Helligkeit des Geräts hängt von den Umgebungsbedingungen ab und variiert mit den Kontrast-/Helligkeitseinstellungen.

2.2 Teileliste

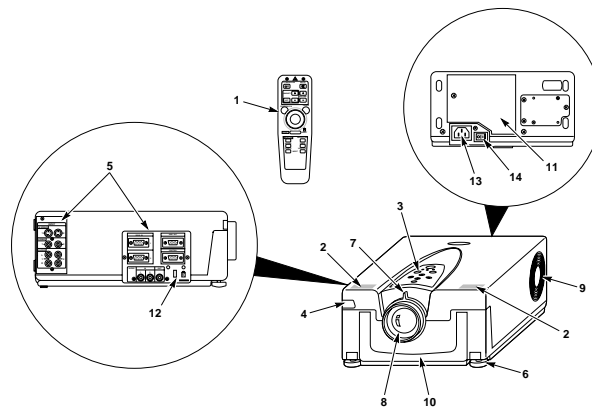


Abbildung 2.1 Identifizieren der Teile des MP8625

1. Fernbedienung
2. Stereo-Lautsprecher
3. Tastenfeld der Bedienkonsole
 - a) Schalter STANDBY/EIN
 - b) Anzeigen EIN, LAMPE, TEMPERATUR
 - c) Schalter EINGANG, STUMM, RÜCKSETZEN
 - d) Schalter MENÜ
4. Fernbedienungssensoren (Vorder- und Rückseite)
5. Terminal-Anschlüsse
 - a) S-Video-, Video-, Audio-Eingänge
 - b) RGB1- und RGB2-Eingänge
 - c) RGB-Ausgang
 - d) Audio-L/R-Eingang, Audio-Ausgang (Mini-Stereobuchse)
 - e) RS-232-Steuerung
6. Füße zur Höhenanpassung
7. Zoomsteuerung
8. Projektionslinse
9. Kühlgebläseöffnung
10. Tragegriff
11. Lampenabdeckung
12. Kensington™-Schlitz
13. Netzkabelanschluß
14. Hauptschalter

2.3 Aufstellen des Systems - Anschluß unterschiedlicher Geräte

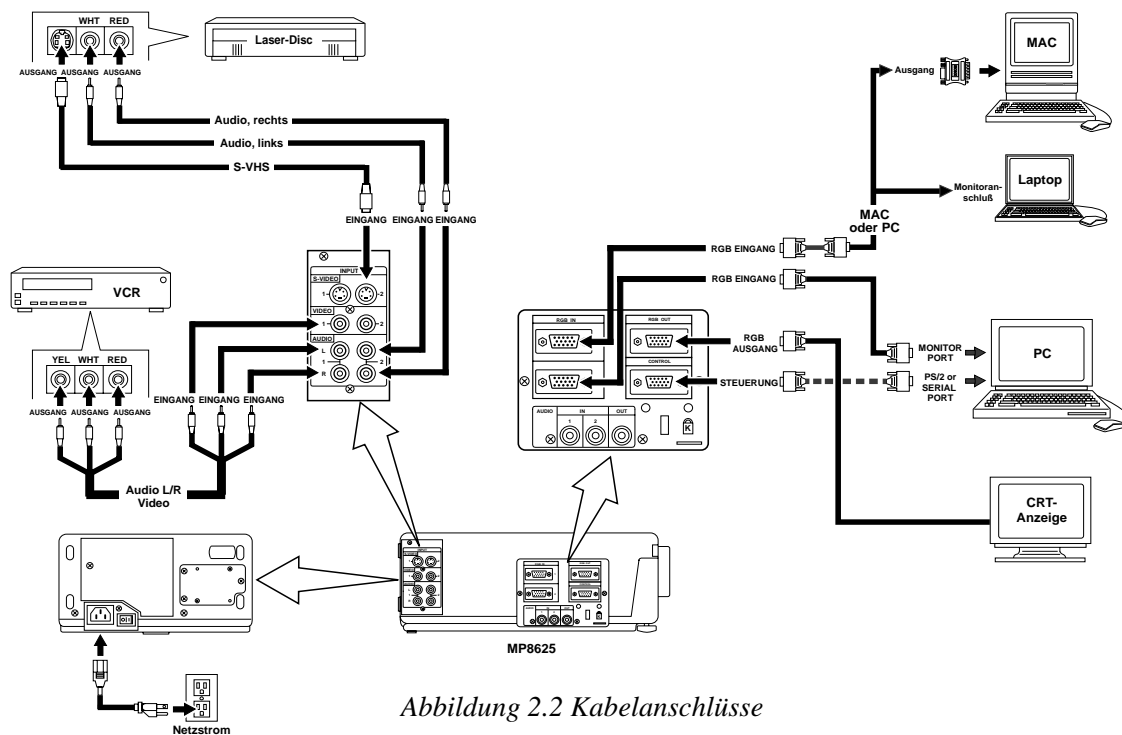


Abbildung 2.2 Kabelanschlüsse

⚠ Vorsicht

Vor dem Anschließen von Geräten sind alle Geräte zuerst auszuschalten. Es darf niemals eine Verbindung zum Projektor oder dem Computer hergestellt werden, wenn ein Gerät in Betrieb ist.

Vor dem Anschließen von Geräten ist der MP8625 auszuschalten. Wenn die Einheit nicht vor dem Anschließen des Mauskabels ausgeschaltet wird, funktioniert die Maus-Emulation eventuell nicht.

2.3.1 Apple™ Desktop-Maus - Das Macintosh-Betriebssystem sollte den MP8625 ohne ein weiteres Laden von Gerätetreibern als eine Maus erkennen.

VirtualMaus für PC Computer - Für IBM™-kompatible Computer muß die Einstellung im Betriebssystem auf "Serielle Maus" oder auf "PS/2-Maus" festgelegt werden, damit der Projektor als ein Mauszeigergerät erkannt werden kann.

Maustreiberinformationen auf "Serielle Maus" oder "PS/-Maus" ändern.

- Windows™ 95/Windows™ 98** - Klicken Sie auf "Start"; wählen Sie "Einstellungen"; wählen Sie "Systemsteuerung". Klicken Sie auf "Maus"; wählen Sie das Register "Allgemein"; (notieren Sie den aktuell geladenen Treiber); wählen Sie "Ändern"; wählen Sie "Alle Modelle anzeigen"; (notieren Sie den aktuell gewählten Hersteller und das aktuell gewählte Modell); wählen Sie für Hersteller "Standardmaustypen" und dann "Serielle Standardmaus" oder "Standard-PS/2-Maus" aus. Klicken Sie auf OK, um den neuen Treiber zu übernehmen. Starten Sie bei Aufforderung Windows neu.
- Windows™ 3.1** - Klicken Sie im "Programm-Manager" auf "Hauptgruppe"; klicken Sie dann auf "Windows-Setup" (notieren Sie den aktuell geladenen Maustreiber); klicken Sie auf "Optionen" und dann auf "Systemeinstellungen ändern". Wählen Sie "Maus". Die Einstellung "Microsoft oder IBM PS/2" sollte gewählt sein.

✓ Hinweis

Um sicherzustellen, daß die Maus korrekt funktioniert, ist immer zuerst der Projektor einzuschalten und erst danach der Computer.

Bei einigen Laptop-Computern muß eventuell das interne Zeigergerät (IPD) deaktiviert werden. Dies wird auf der BIOS-Ebene des entsprechenden Systems oder in der Dienstprogrammgruppe, wie z.B. "Toshiba Utilities™" oder "Thinkpad Features™" vorgenommen.

2.4 Fernbedienung

Taste STANDBY/EIN

Den Hauptnetzschalter auf EIN setzen. Die Taste STANDBY/EIN drücken und gedrückt halten, um zwischen dem Projektormodus (Lampe ein) und dem Standby-Modus (Lampe aus) zu wechseln.

Taste VERGRÖßERN

Die Tasten +/- drücken, um das Bild zu vergrößern (4fache Vergrößerung). Die Taste POSITION drücken und das Disk Pad verwenden, um das gesamte Bild anzuzeigen. Die Taste AUS (OFF) drücken, um zur normalen Bildgröße zurückzukehren.

Taste POSITION

Die Taste POSITION drücken. Die Taste sollte leuchten. Mit dem DISK PAD die horizontale und vertikale Bildposition einstellen.

DISK PAD

Den Modus wählen und dann mit dem DISK PAD das Bild positionieren, durch die Menüs navigieren oder die Mausfunktionen steuern. So wählen Sie den Modus aus:

- Für den Positioniermodus auf die Taste POSITION drücken. Die Taste sollte leuchten.
- Für den Menümodus auf die Taste MENÜ EIN drücken. Die Taste sollte leuchten.

Taste MENÜ EIN

Die Taste MENÜ EIN drücken (die Taste sollte leuchten), um das Hauptmenü anzuzeigen. Mit dem DISK PAD Menüwerte auswählen und/oder Bildschirmwerte einstellen.

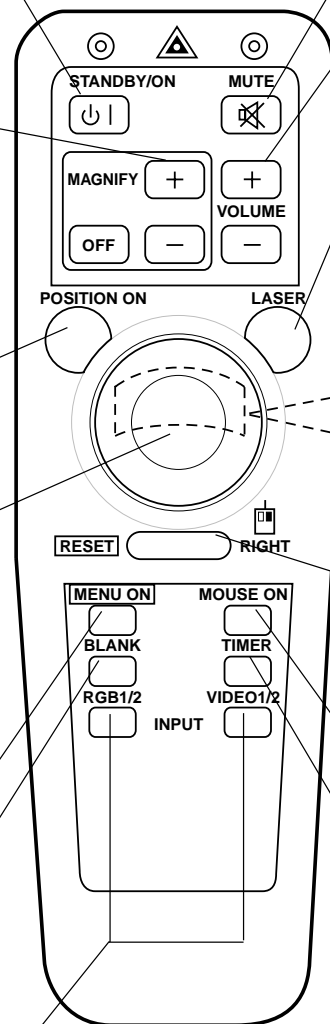
Taste LEER

Taste LEER drücken, um einen leeren Hintergrund ohne Bild anzuzeigen. Die Taste erneut drücken, um das Bild wieder auf der Leinwand zu projizieren.

Tasten EINGABE

RGB 1/2: Computer-Videoeingabe wählen (RGB1 → RGB2 → RGB1).
VIDEO 1/2: Videoeingaben wählen (VIDEO1 → VIDEO2 → VIDEO1).

LASERSTRAHLÖFFNUNG



Taste STUMM

Die Taste STUMM drücken, um den Ton ein- oder auszuschalten

Taste LAUTSTÄRKE

Die Tasten +/- drücken, um die Lautstärke der internen/externen Lautsprecher einzustellen.

LASER POINTER

Die Taste drücken und gedrückt halten, um den Laser Pointer zu projizieren.

VORSICHT

Um eine Beschädigung der Sehkraft zu verhindern, richten Sie den Laserstrahl nie auf andere Personen, und schauen Sie nie direkt in den Laserstrahl.

LINKE MAUS-Taste

Unterseite der Fernbedienung

Taste RÜCKSETZEN / RECHTE MAUSTASTE

RÜCKSETZEN: Wenn ein Menü eingeblendet ist, RÜCKSETZEN drücken, um die Menüwerte zurück auf die werkseitig festgelegten Einstellungen zu setzen.
RECHTE MAUSTASTE: Wenn ein Computerbild angezeigt wird, stellt diese Taste die Funktion der rechten Maustaste bereit.

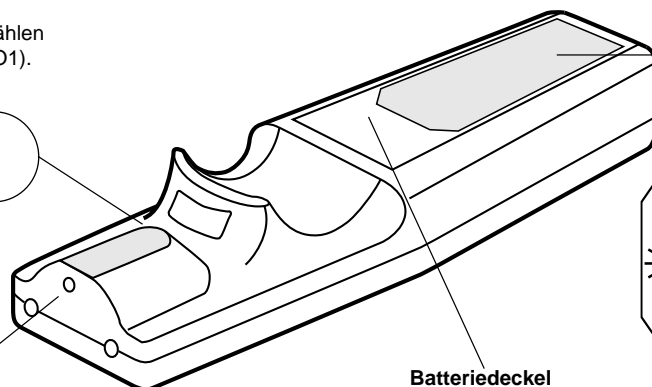
Taste MAUS EIN

Die Taste MAUS EIN drücken, um den Mausmodus zu aktivieren. Die Mausfunktionen werden mit dem DISK PAD gesteuert.

Taste TIMER EIN/AUS

Die Taste TIMER drücken, um den Timer gemäß der Einstellung im Menü OPTIONEN anzuzeigen und zu starten. Hinweis: Der Timer kann nicht auf einer leeren Leinwand angezeigt werden. Die Taste erneut drücken, um den TIMER auszublenden.

BESTRAHLUNG VERMEIDEN - LASERSTRAHLUNG WIRD VON DIESER ÖFFNUNG EMITTIERT



Laserstrahlöffnung

Batteriedeckel
(AA oder LR6 Batterien verwenden)

VORSICHT

LASERBESTRAHLUNG
NICHT IN DEN STRAHL BLICKEN
WELLENLÄNGE: 670 nm
MAX. LEISTUNG: 1mW
LASERPRODUKT DER KLASSE II

Abbildung 2.3 Tasten der Fernbedienung



Abschnitt 3: Allgemeine Bedienung

3.1 Inbetriebnahme des Projektors

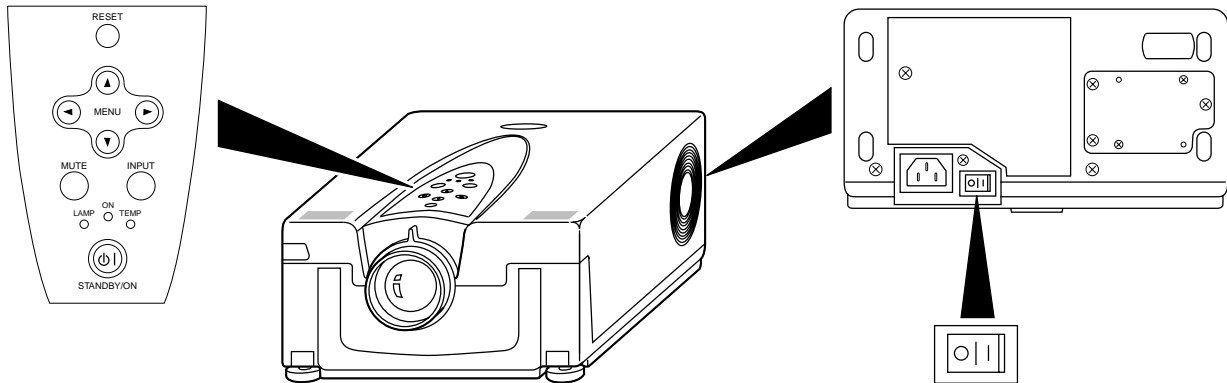







Abbildung 3.1 Bedienelemente des Projektors

1. **Alle Kabel und Leitungen bei ausgeschaltetem Gerät anschließen.**
2. **Den NETZSCHALTER  des Projektors einschalten.** Die Anzeigenleuchte EIN leuchtet orange auf.
3. **Die Taste STANDBY/EIN  drücken.** Die Anzeigenleuchte EIN blinkt (grün) und leuchtet danach (grün). Die Anzeigenleuchte EIN blinkt während des Aufwärmens und Zündens der Lampe grün. Nach Abschalten besteht eine Rücksetzphase von 60 Sekunden, ehe die Taste STANDBY/EIN wieder bedient werden kann.
4. **Die Bildgröße mit Hilfe der Taste ZOOM-STEUERUNG einstellen.**
5. **Den Fokus durch Drehen der Projektionslinse einstellen.**
6. **Alle am Projektor angeschlossenen Geräte einschalten.** Anleitungen und wichtige Information zum Anschließen von verschiedenen Geräten finden Sie in Abschnitt 2.3.
7. **Auf dem Projektor die Taste EINGABE  oder auf der Fernbedienung die Taste EINGABE AUSWÄHLEN (VIDEO oder RGB) drücken, um die Quelle des zu projizierenden Signals auszuwählen.** Der gewählte Signaleingang wird in der unteren rechten Ecke des Bildschirms eingeblendet. Die Anzeige zeigt die vor dem Ausschalten des Netzstroms **zuletzt gewählte Eingangsquelle** an.

3.2 Ausschalten des Projektors

1. **Die Taste STANDBY/EIN  für 3-5 Sekunden gedrückt halten.** Die Anzeigenleuchte EIN blinkt orange auf und die Lampe wird ausgeschaltet. Nach ca. 1 Minute stoppt der Ventilator und die Anzeigenleuchte leuchtet orange.
2. Den **HAUPTNETZSCHALTER  des Projektors ausschalten.**

Vorsicht

Drücken Sie immer zuerst die Taste STANDBY/EIN bevor Sie den NETZSCHALTER ausschalten. Nach dem Drücken der Taste STANDBY/EIN dreht sich zum Abkühlen des Projektors der Ventilator für ca. 1 Minute.

3. **Kabelverbindungen trennen.**



Abschnitt 4: Einstellungen und Funktionen

4.1 Navigation des Menüs

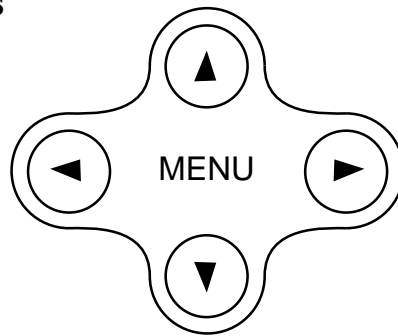


Abbildung 4.1 Menütasten

- Auf dem Projektor oder auf der Fernbedienung eine der MENÜ-Tasten drücken.**
Menüs werden auf dem Bildschirm eingeblendet.
- Das einzustellende Menü mit Hilfe der Tasten MENÜ (◀ ▶) oder dem DISC PAD auswählen.**
Das ausgewählte Menü wird hervorgehoben.
- Das einzustellende Element mit Hilfe der Tasten MENÜ (▲ ▼ ◀ ▶) oder dem DISC PAD auswählen.**
Hervorgehobene Elemente können eingestellt werden.

✓ Hinweis

Für die Eingabe-Terminals VIDEO1, VIDEO2, RGB1 und RGB2 sind getrennte Einstellungen vorhanden. Vorgenommene Einstellungen werden nach dem Ausschalten der Stromversorgung gespeichert.

Werkseitige Standardeinstellung:

- Die Option SETUP markieren.**
- So stellen Sie die Standardeinstellungen für das gesamte SETUP-Menü wieder her**
 - Die Taste RÜCKSETZEN drücken.
 - Die Option STANDARDEINSTELLUNG oder ABBRECHEN wählen.
- So stellen Sie die Standardeinstellungen für ein einzelnes Element wieder her**
 - Das einzustellende Element auswählen (Helligkeit, Kontrast)
 - Die Taste RÜCKSETZEN drücken.
Nur das ausgewählte Element wird zurückgesetzt.

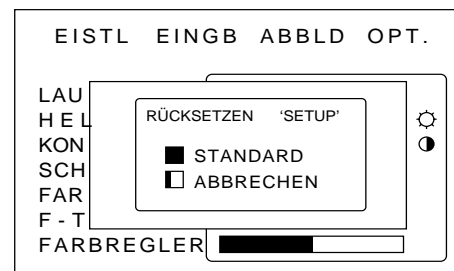


Abbildung 4.2 Standardeinstellungen

4.2 Höhenjustierung

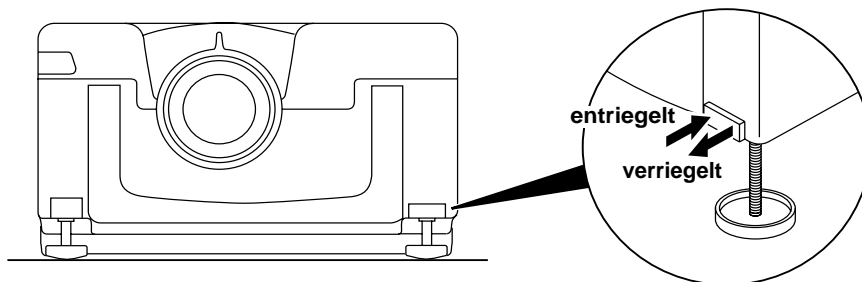
Die Bildhöhe kann mit Hilfe der Höhenjustiervorrichtungen, die sich an der Vorderseite des Projektors befinden, eingestellt werden.

1. Den Projektor vorne anheben, so daß die Projektorfüße nicht die Tischoberfläche berühren.
2. Die Verriegelungstaste drücken, um den Projektorfuß zu entriegeln.
3. Beide Projektorfüße zur gewünschten Höhe heraus- oder einziehen.
4. Die Verriegelungstaste loslassen, um den Projektorfuß zu verriegeln.
5. Zur Feinjustierung beide Füße drehen.

Vorsicht

Wenn der Projektor nicht auf einer Oberfläche steht, dürfen die Fuß-Einstellvorrichtungen nicht entriegelt werden. Wenn die Fuß-Einstellvorrichtungen nicht vollständig verriegelt werden können, drehen Sie die Einstellvorrichtungen vor dem Verriegeln etwas zur Seite.

Vorderansicht



Seitenansicht

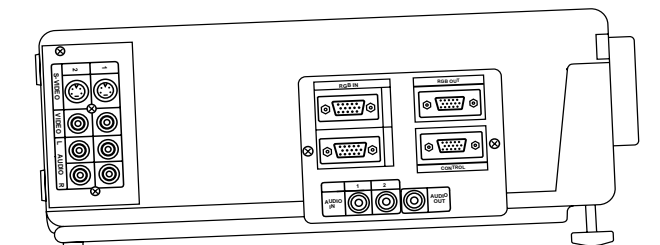


Abbildung 4.3 Höhenjustierung

4.3 EISTL.

Mit dem Untermenü EISTL. können Sie die Position des Bildes justieren und bewegen. Je nach der projizierten Eingangsquelle zeigt der Projektor entweder das Menü "RGB" (Abbildung 4.4) oder das Menü "Video" (Abbildung 4.5) an.

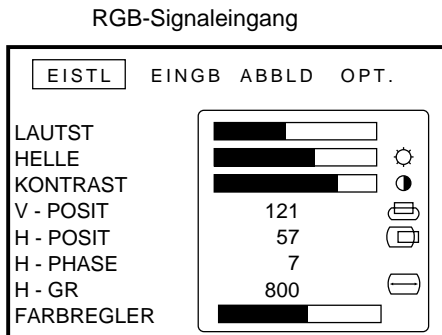


Abbildung 4.4 RGB-Signal

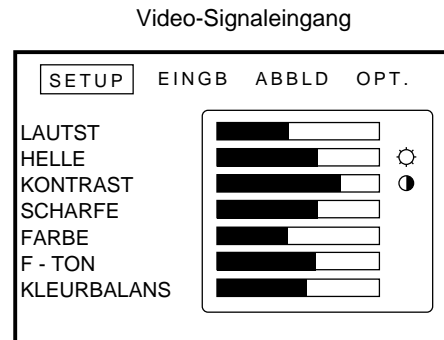


Abbildung 4.5 Video-Signal

Einstellungselement	Einstellungsdetails	Standardeinstellung
LAUTSTÄRKE	Verringern ← → Erhöhen	
HELLIGKEIT	Dunkel ← → Hell	
KONTRAST	Niedriger ← → Höher	
SCHÄRFE	Weich ← → Scharf	
FARBE	Weniger ← → Mehr	
F-TON	Rot ← → Grün	
V.POSITION	Bewegt das Bild nach oben oder unten.	
H.POSITION	Bewegt das Bild nach links oder rechts.	
H-PHASE	Reduziert das Bildflimmern	
H-GRÖSSE	Verbreitert oder verengt die horizontale Bildgröße	
FARBREGLER	Rot ← → Blau	

✓ Hinweis

- F-TON kann nicht mit einem PAL- oder M-PAL-Video-Signaleingang reguliert werden.
- F-TON, FARBE und SCHARFE können nicht mit einem RGB- Signaleingang reguliert werden.
- V-POSITION, H-POSITION, H-PHASE und H-GRÖSSE können nicht mit einem VIDEO-Signaleingang reguliert werden.

4.4 EINGABE

Mit dem Untermenü EINGABE (Abbildung 4.6) können Sie die Eingabequelle auswählen. Die Optionen VIDEO1 und VIDEO2 verfügen über zusätzliche auswählbare Werte.

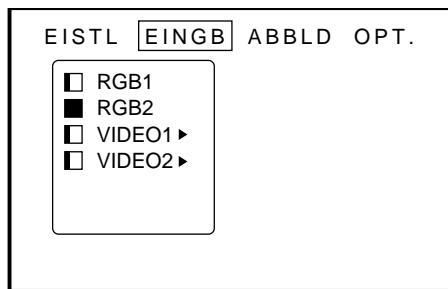


Abbildung 4.6 Eingabemenü

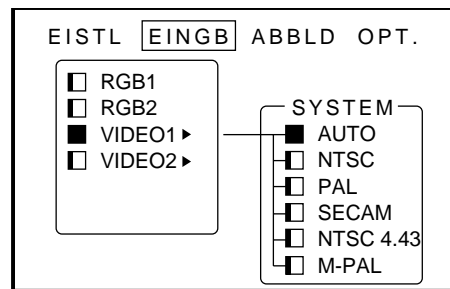


Abbildung 4.7

Einstellungsbereich	Wert	Bildschirm	Wert
RGB1	Wählt das RGB1-Terminal aus		
RGB2	Wählt das RGB2-Terminal aus		
Video1	Wählt das Videosignal von VIDEO1- oder VIDEO2-Terminal aus	System	Wählt das Videosignal-Format aus: Auto, NTSC, PAL, SECAM, NTSC 4.43, M-PAL
Video2			

4.5 ABBILD

Mit dem Untermenü ABBILD können Sie die Eigenschaften des Bildes ändern.

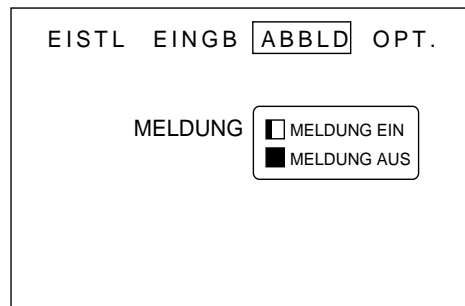
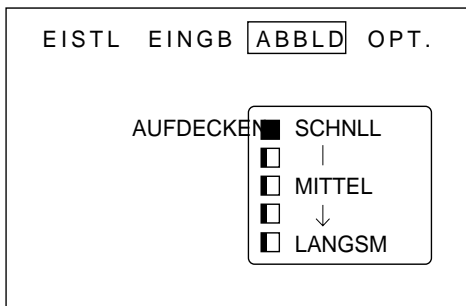
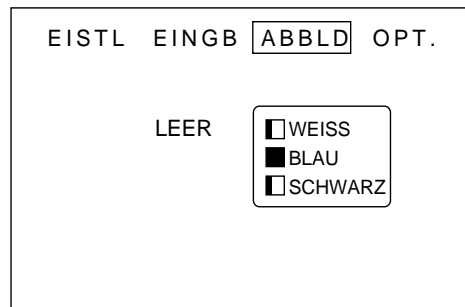
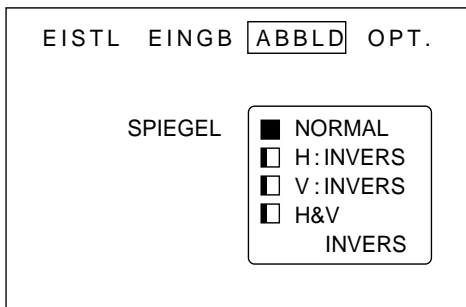
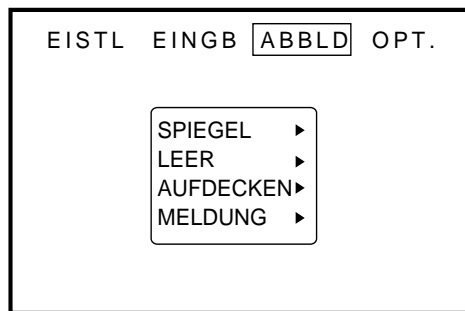


Abbildung 4.8 Bildschirme zur Bildregulierung

Einstellungs- bildschirm	Wert
SPIEGEL	Invertiert das Bild horizontal oder vertikal. H : INVERS Invertiert das Bild horizontal. V : INTERS Invertiert das Bild vertikal. H&V: INVERS Invertiert das Bild horizontal und vertikal.
BLANK	Wählt die "blank" Farbe aus.
AUFDECKEN	Wählt die Enthüllungsrate aus.
MELDUNG	Blendet Bildschirmmeldungen EIN oder AUS.

4.6 OPT

Mit dem Untermenü OPT. können Sie die Kommunikationsfunktionen steuern.

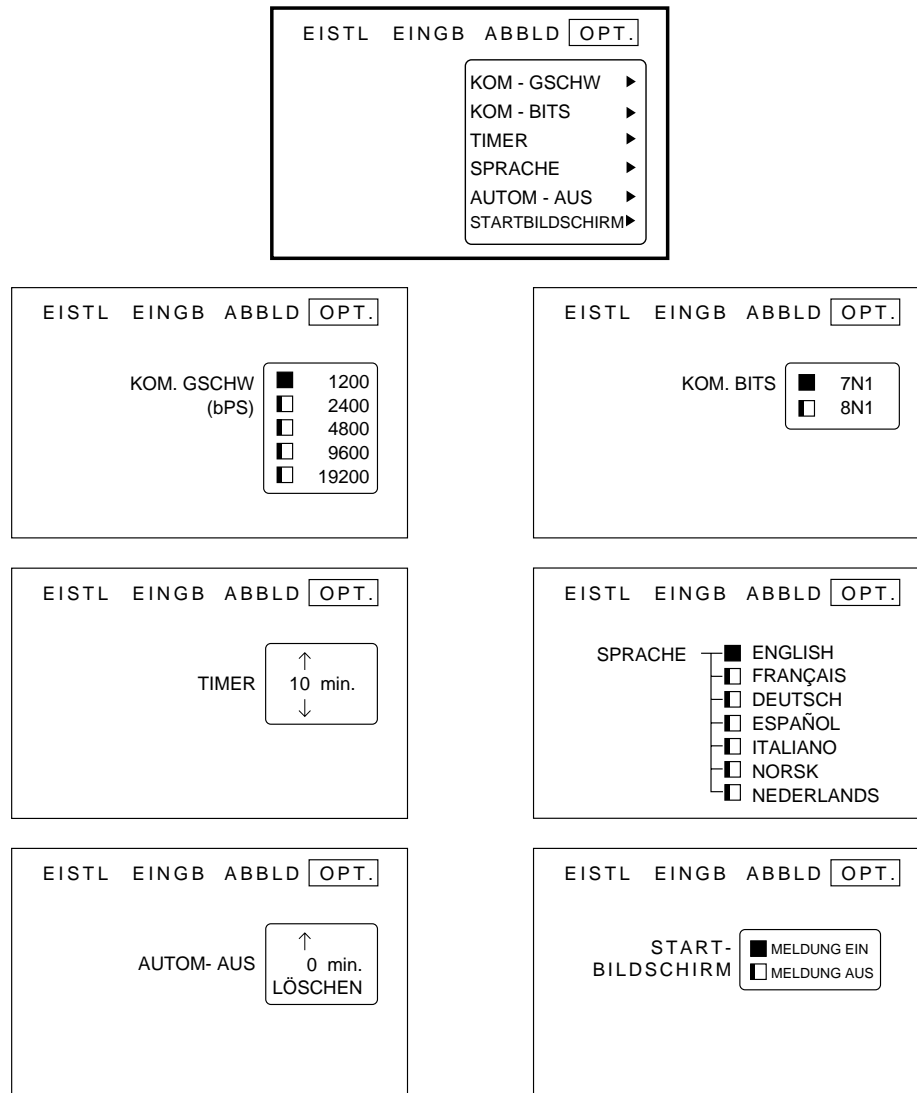


Abbildung 4.9 Bildschirme für OPT-Einstellungen

EINSTELLUNGS - BILDSCHIRM	WERT	STANDARDEIN- STELLUNG
KOM. GESCHW.	Wählt die Datenübertragungsrate aus. (für Maus-Emulation-1200)	1200
KOM. BIT	Wählt das Datenübertragungsformat aus. 7N1... 7 Datenbits, Keine Parität, 1 Stoppbit. (für Maus-Emulation-7N1) 8N1... 8 Datenbits, Keine Parität, 1 Stoppbit.	7N1
TIMER	Stellt den Timer ein (in Minuten).	—
SPRACHE	Setzt die Sprache des Bildschirmmenüs fest. (Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch, Norwegisch, Holländisch)	—
AUTOM. AUS	Legt fest, wie lange der Projektor eingeschaltet bleibt, wenn keine Eingabe eingeht.	—
STARTBILDSCHIRM	Startbildschirm aktivieren/deaktivieren.	EIN



Abschnitt 5: Wartung

5.1 Reinigung des Luftfilters

✓ Hinweis

Der Luftfilter sollte alle 50 Betriebsstunden gereinigt werden bzw., wenn die Meldung ANS. LUFTSTROM UBERPF. angezeigt wird.

1. Den **HAUPTNETZSCHALTER** des Projektors ausschalten und das Netzkabel abziehen. Den Projektor 20 Minuten abkühlen lassen.
2. Den Luftfilter an der Unterseite des Projektors entfernen. Die zwei Sicherungsschraube (1) lösen und den Griff herunterdrücken und herausziehen (2), um die Luftreinigungsabdeckung freizusetzen. Die Luftreinigungsabdeckung an- und abheben (3) und zur Seite legen.

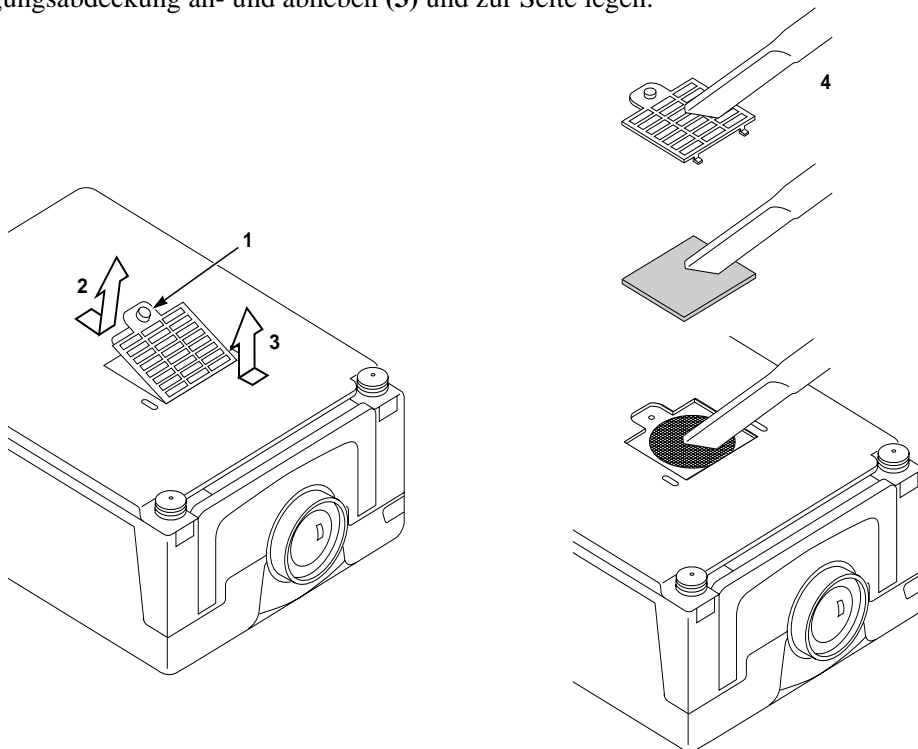


Abbildung 5.1 Luftfilter entfernen

3. Das Luftfiltergitter aus Schaumstoff vorsichtig entfernen (4) und das Schaumstoff- und Metallgitter mit einem Staubsauger reinigen.
4. Den Luftfilter wieder installieren und die Luftfilterabdeckung wieder anbringen.

✓ Hinweis

Wenn der Luftstrom durch Staubansammlung im Filter behindert wird, kann sich der Projektor u.U. überhitzen und daraufhin abschalten. Wenn der Luftstrom behindert wird, wird die Meldung ANS. LUFTSTROM UBERPR. angezeigt.



Abschnitt 6: Lampe

6.1 Lampe

Die folgenden Symptome zeigen an, daß die Lampe eventuell ersetzt werden muß:

- Die LAMPEN-Anzeigenleuchte leuchtet rot auf.
- Die Meldung "LAMPE AUSWECHSELN" wird auf dem Bildschirm eingeblendet.

✓ **Hinweis**

Diese Lampe enthält Quecksilber. Ziehen Sie Ihre örtlichen Sondermüllbestimmungen zu Rate, und **entsorgen Sie diese Lampe in einer der Bestimmungen gemäßen Weise.**

6.2 Anzeigen der Lampenbetriebsstunden

So stellen Sie die Lampenbetriebsstunden fest:

1. Bei eingeschaltetem Projektor die Timer-Taste auf der Fernbedienung drücken und für 3 Sekunden gedrückt halten.
2. Die Betriebszeit der Lampe wird angezeigt. Bei über 1700 Betriebsstunden wird die Meldung "LAMPE AUSWECHSELN "NACH ERSETZEN DER LAMPE DEN LAMPENTIMER ZURÜCKSETZEN" angezeigt. Bei über 1979 Betriebsstunden wird die Meldung "STROMABSCHALTUNG NACH WEITEREN **20** STUNDEN". Die verbleibende Stundenanzahl bis zur Stromabschaltung sinkt auf 0 Stunden, worauf die Stromabschaltung erfolgt.

✓ **Hinweis**

Wenn der Projektor nach 2000 Betriebsstunden der Lampe eingeschaltet wird, bleibt dieser nur für 10-Minuten-Intervalle in Betrieb bis die Lampe ausgewechselt und der Lampen-Timer zurückgesetzt wird. Beim Einschalten des Projektors erscheint die Meldung "LAMPE AUSWECHSELN" um Sie daran zu erinnern, die Lampe auszuwechseln.

3. Um die Gesamtstundenzahl der Lampe anzuzeigen, die Rücksetztaste am Projektor oder die Timertaste auf der Fernbedienung 3 Sekunden lang drücken.
4. Zum Rücksetzen des Lampentimers die Rücksetztaste am Projektor oder auf der Fernbedienung die Taste "Menü Ein" drücken, während die Gesamtstundenzahl angezeigt wird. Mit Hilfe der Pfeiltasten am Projektor oder vom Disk Pad die Zahl "0" (oder ABBRECHEN) auswählen.

6.3 Auswechseln der Lampe

⚠️ WARNUNG

Um die Gefahr eines elektrischen Schlages zu verringern, den Projektor vor dem Auswechseln der Lampe stets ausschalten und das Netzkabel entfernen.

⚠️ VORSICHT

Zur Verringerung von Verbrennungsgefahren, den Projektor mindestens 30 Minuten vor Auswechseln der Lampe abkühlen lassen.

Zur Verringerung des Risikos von Schnittverletzungen und von Beschädigungen interner Bauteile, in scharfkantige Scherben zerbrochenes Lampenglas vorsichtig entfernen.

✓ Hinweis

Um die längste Lebensdauer für die Lampe zu erzielen, diese nicht stoßen, bewegen, oder das Lampenglas ankratzen, während sie heiß ist. Ebenso keine alte oder gebrauchte Lampe als Ersatzlampe verwenden.

1. **Die Lampenzugangsklappe entfernen:** Die Lampenzugangsklappe befindet sich rechts an der Rückseite des Projektors. Die Sicherungsschraube der Klappe mit einem Schraubenzieher abschrauben (1).
2. **Sicherungsschrauben:** Die Sicherungsschrauben des Lampenmoduls mit einem Schraubenzieher lösen. (2)

✓ Hinweis

Es müssen drei Sicherungsschrauben des Lampenmoduls gelöst werden. Diese Schrauben sind befestigte Schrauben, die nicht vom Lampenmodul oder der Zugangsklappe entfernt werden können.

3. **Lampenmodul entfernen:** Mit einer Hand das Lampenmodul entfernen und mit der anderen das Projektorgehäuse anfassen. Das Lampenmodul (3) mit gleichmäßiger Kraft vorsichtig herausziehen.

⚠️ VORSICHT

Zur Verringerung des Risikos von Schnittverletzungen an den Fingern durch scharfkantige Metallteile und/oder der Verschlechterung der Bildqualität durch Berühren der Linse mit der Hand nicht in die leere Lampenkammer fassen, nachdem die Lampe entfernt wurde.

4. **Lampenmodul einsetzen:** Das neue (4) Lampenmodul vorsichtig einsetzen. Anschließend sicherstellen, daß es richtig sitzt. Die Sicherungsschrauben (2) des Lampenmoduls festziehen, um das Lampenmodul zu befestigen.

Die Scharnierklammern an der rechten Seite der Zugangsklappe einfügen und die Klappe (1) schließen.

Anschließend die Sicherungsschrauben festziehen, um die Klappe zu befestigen.

✓ Hinweis

Die Lampenbetriebsstunden zurücksetzen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in Abschnitt 6.2.

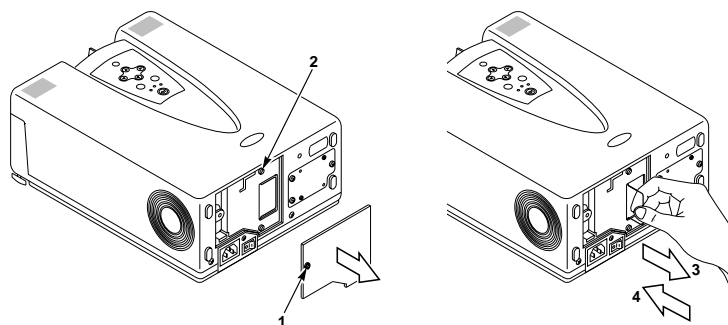


Abbildung 6.1 Lampenmodul



Abschnitt 7: Fehlersuche

7.1 Problem/Lösungstabelle

Problem	Ursache	Lösung
Gerät läßt sich nicht einschalten.	<ul style="list-style-type: none"> Die Hauptstromversorgung ist nicht eingeschaltet. Das Netzkabel ist nicht angeschlossen. Nach Abschalten des Stroms sind noch keine 60 Sekunden vergangen. 	<ul style="list-style-type: none"> Den HAUPTSTROMSCHALTER einschalten. Das Netzkabel in eine Steckdose stecken. 60 Sekunden vor dem Einschalten abwarten.
Kein Bild und kein Ton.	<ul style="list-style-type: none"> Die Eingabequelle ist falsch eingestellt. Die RGB-/Video-/Audio-Verbindung zum Projektor ist falsch. 	<ul style="list-style-type: none"> Die richtige Eingabe mit der Eingabeauswahltaste auf dem Projektor oder der Fernbedienung einstellen. Das Kabel an die richtige Eingabe-/Ausgabequelle anschließen.
Ton, aber kein Bild.	<ul style="list-style-type: none"> Die RGB-/Video-Verbindung zum Projektor ist falsch. Die Einstellung für die Helligkeit ist ganz auf dunkel gesetzt. 	<ul style="list-style-type: none"> Das Kabel an die richtige Eingabe-/Ausgabequelle anschließen. Die Taste MENÜ drücken und die Einstellung für HELLGHEIT höher stellen.
Bild, aber kein Ton.	<ul style="list-style-type: none"> Die Audio-Verbindung zum Projektor ist falsch. Die Lautstärke ist auf die niedrigste Einstellung gesetzt. Die Stummschaltung ist aktiviert. 	<ul style="list-style-type: none"> Das Kabel an die richtige Eingabe-/Ausgabequelle anschließen. Die Taste LAUTSTÄRKE drücken, um die LAUTSTÄRKE höher zu stellen. Die Taste STUMM drücken.
Farbe ist schwach und die Tönung falsch.	<ul style="list-style-type: none"> Die Farbe und die Tönung sind falsch eingestellt. 	<ul style="list-style-type: none"> Die Einstellungen für die Farbe und die Tönung korrigieren.
Bild ist zu dunkel.	<ul style="list-style-type: none"> Die Helligkeit und der Kontrast sind falsch eingestellt. Die Lampe muß ausgetauscht werden. 	<ul style="list-style-type: none"> Die Einstellungen für die Helligkeit und den Kontrast korrigieren. Die Lampe gegen eine neue austauschen.
Bild ist unscharf	<ul style="list-style-type: none"> Der Fokus des Projektors ist nicht scharf eingestellt. 	<ul style="list-style-type: none"> Den Fokus regulieren.
Anzeigenleuchte LAMPE ist rot.	<ul style="list-style-type: none"> Die Lampe schaltet nicht ein. 	<ul style="list-style-type: none"> Das Gerät ausschalten, für 20 Minuten abkühlen lassen und dann neu einschalten. Bleibt das Problem bestehen, rufen Sie bitte Ihren Händler an.
Anzeigenleuchte LAMPE blinkt rot.	<ul style="list-style-type: none"> Lampentür ist geöffnet. Lampenmodul ist nicht korrekt eingesteckt. 	<ul style="list-style-type: none"> Lampentür schließen. Lampenmodul einstecken und darauf achten, daß es korrekt gesichert ist.
Anzeigenleuchte TEMPERATUR ist rot.	<ul style="list-style-type: none"> Die Temperatur im Innern des Projektors ist zu hoch. 	<ul style="list-style-type: none"> Nicht die Lüftungsöffnungen blockieren. Luftfilter reinigen.
Anzeigenleuchte TEMPERATUR blinkt rot.	<ul style="list-style-type: none"> Das Kühlgebläse wird eventuell vom Metallgitter unter dem Luftfilter aus Schaumstoff blockiert 	<ul style="list-style-type: none"> Das Metallgitter ausrichten. Ist der Drehflügel des Gebläses immer noch blockiert, bitte den Kundendienst anrufen.
Beide Anzeigen, LAMPE und EIN, blinken rot.	<ul style="list-style-type: none"> Lampenbetriebsdauer von 2000 Stunden ist überschritten. 	<ul style="list-style-type: none"> Projektorlampe austauschen und Lampenbetriebsstunden auf null zurückstellen.

7.2 Meldungs-/Lösungstabelle

Angezeigte Fehlermeldung	Ursache	Lösung
KEINE EINGANGSSIGNALE	Der Projektor erkennt kein Eingangssignal.	Die Kabelverbindungen zum Eingangsgerät überprüfen. Das Eingangsgerät ist nicht an diesem Eingangsmodus angeschlossen; zum nächsten Eingangsmodus wechseln.
SYNCBER Überschr.	Die horizontale Frequenz des Eingangssignals wird nicht vom Projektor unterstützt.	Die richtige Auflösung für den Projektor wählen. Siehe Anhang A.5.
LAMPE AUSWECHSELN. "NACH DEM ERSETZEN DER LAMPE IST DER LAMPENTIMER ZURÜCKZUSCHALTEN."	Die Betriebsdauer der Lampe beträgt mehr als 1700 Stunden.	Die Projektorlampe auswechseln und die Lampenbetriebsstunden auf Null setzen.
LAMPE AUSWECHSELN. "NACH DEM ERSETZEN DER LAMPE IST DER LAMPENTIMER ZURÜCKZUSCHALTEN." STROMABSCHALTUNG NACH 20 STUNDEN.	Die Betriebsdauer der Lampe beträgt mehr als 1979 Stunden. Die verbleibende Betriebsdauer der Lampe beträgt 20 Stunden.	Die Projektionslampe auswechseln und die Lampenbetriebsstunden auf Null setzen.
LAMPE AUSWECHSELN (Meldung blinkt)	Die Betriebsdauer der Lampe beträgt mehr als 2000 Stunden. Die Sicherheitsfunktion schaltet den Projektor in 10 Minuten aus.	Die Projektorlampe auswechseln und die Lampenbetriebsstunden auf Null setzen.
ANS. LUFTSTROM ÜBERPR.	Der Luftstrom zum Kühlventilator ist blockiert.	Den Luftstrompfad zum Ventilator freimachen und Luftfilter reinigen.



Abschnitt 8: Zubehör

7.3 Service-Informationen

Für Produktinformationen, Produktunterstützung, Service-Informationen oder für die Bestellung von Zubehör wenden Sie sich bitte telefonisch an:

In den USA oder Kanada: **1-800-328-1371**

In anderen Ländern wenden Sie sich bitte an Ihre zuständige 3M-Vertriebsstelle.

Zubehör

Teilenummer

Ultrahochleistungslampenmodul, 120 W	78-6969-8588-3
Netzkabel (USA)	26-1011-8852-7
Netzkabel (GB)	78-8118-3304-1
Netzkabel (Deutschland)	78-8118-3303-3
VGA-Kabel	78-8118-3401-5
MAC-Adapter	78-8118-3308-2
S-Video-Kabel	26-1011-3419-0
Dreiadriges Video-/Audiokabel	78-8118-3306-6
Serielltes Mauskabel	78-8118-3426-2
PS/2-Mauskabel	78-8118-3424-7
ADB-Mauskabel	78-8118-3425-4
Mini-Stereobuchsenkabel	26-1012-0683-2
Fernbedienung	78-8118-3534-3

Nicht im Grundpaket enthalten

Teilenummer

Deckenmontagesatz	78-6969-8748-2
Höhenverstellbarer Aufhängeständer	78-6969-8312-7
Versandkarton	78-6969-8584-1
Rollenreisetasche	78-6969-8585-8
RS-232-Steuerungskabel	78-8118-3312-4
Dokumentkamera - 120 VAC 60 Hz (optional)	78-6969-8578-3
Dokumentkamera - 220 VAC 50 Hz (optional)	78-6969-8724-3

Bestellinformationen

Bitte bestellen Sie diese Teile bei Ihrem Händler, oder wenden Sie sich telefonisch an den 3M-Kundendienst unter der folgenden Rufnummer:

In den USA oder Kanada: **1-800-328-1371**

In anderen Ländern wenden Sie sich bitte an Ihre zuständige 3M-Vertriebsstelle.

Änderungen der in diesem Handbuch enthaltenen Informationen sind ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

3M übernimmt keine Verantwortung für die Verletzung von besonderen Rechten Dritter oder von anderen Rechten, die aus der Benutzung der in diesem Handbuch enthaltenen Informationen entstehen.

Die Reproduktion dieses Handbuchs in beliebiger Form ohne vorherige Genehmigung ist strengstens untersagt.

Dieses Handbuch wird von 3M ersetzt, falls Seiten fehlen sollten oder die Seiten in einer falschen Reihenfolge gebunden sind.