

MANUAL DE USUARIO PROYECTOR DLP

Antes de utilizar el equipo, lea este manual con atención y consérvelo para consultarlo cuando lo necesite.

BX327

PROYECTOR DLP

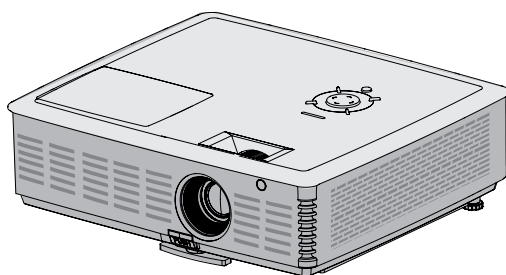


Advertencia: Clase B

(b) Para un dispositivo o periférico digital de clase B, las instrucciones que se suministran al usuario deben incluir la siguiente declaración (o similar) ubicada en un lugar destacado dentro del texto del manual:

NOTA: este equipo ha sido probado y cumple los límites establecidos para los dispositivos digitales de clase B, de conformidad con el apartado 15 de la normativa FCC. Dichos límites se han establecido para ofrecer una protección razonable ante interferencias perjudiciales en instalaciones domésticas. El equipo genera, utiliza y puede emitir energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza conforme a las instrucciones, es posible que provoque molestas interferencias que puedan afectar a las comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que no se produzcan interferencias en una instalación concreta. Si el equipo causa interferencias en la recepción de emisiones de radio o televisión, lo cual puede determinarse al encender y apagar el equipo, le recomendamos que intente corregir la interferencia poniendo en práctica una o más de estas medidas:

- Cambie la orientación o la ubicación de la antena receptora.
- Aumente la distancia entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente que pertenezca a un circuito distinto al del receptor.
- Consulte a un distribuidor o técnico experto en radio/TV para obtener ayuda.



Contenido

Instrucciones de seguridad.....4

Denominación de las piezas

Estructura principal.....	7
Panel de control.....	7
Conexión de componentes.....	8
Mando a distancia.....	9
Installing Batteries.....	9
Indicadores de estado del proyector.....	10
Accesorios.....	11
Elementos opcionales.....	11

Instalación y componentes

Precauciones al realizar la instalación.....	12
Funcionamiento básico del proyector.....	13
Uso del sistema de seguridad Kensington.....	14
Encendido del proyector.....	14
Apagado del proyector.....	14
Enfoque y posición de la imagen en pantalla.....	15
Selección del modo de entrada.....	15

Conexión

Conexión a un ordenador portátil.....	16
Conexión a una fuente de vídeo.....	16
Conexión a un reproductor de DVD.....	17
Conexión a un receptor de televisión digital.....	17

Función de Video 3D

Antes de mirar una imagen 3D.....	18
Para mirar una imagen 3D.....	19
Cómo mirar la imagen 3D.....	19

Funciones

Opciones del menú IMAGEN

Modo de imagen.....	21
Ajuste de Modo de imagen.....	21
Función Controles avanzados.....	22
Función Temp. de color.....	23
Función Restablecer imagen.....	23

Opciones del menú PANTALLA

Para cambiar Modo de Proyecc.....	24
Uso de la función Formato.....	24
Uso de la función Keystone.....	24
Función de configuración automática.....	24
Función Config. RGB.....	25
Uso de la función de zoom digital.....	25
Uso de la función de imagen congelada.....	25

Opciones del menú AUDIO

Ajuste del volumen.....	26
Función Audio.....	26
Ajuste del balance de los altavoces.....	26
Ajuste de los agudos.....	26
Ajuste de los graves.....	26

Opciones del menú HORA

Función de tiempo de desconexión.....	27
Función de apagado automático.....	27
Función Reloj de Presentación.....	28

Opciones del menú OPCIÓN

Selección del idioma.....	29
Uso de la función Imagen Blanca.....	29
Selección de Imagen Blanca.....	29
Función Capturar imagen.....	30
Para ajustar la luminosidad de la pantalla.....	30
Uso de la función Monitor desactivado.....	30
IDENTIFICADOR DEL EQUIPO.....	31
Para conectarse mediante comunicación en serie.....	31
Configuración de red.....	37
Modo de altitud.....	38

Opciones del menú INFORMACIÓN

Para ver la información del proyector.....	38
--	----

USB

Para utilizar el dispositivo USB

Conexión del dispositivo USB.....	39
Extracción del dispositivo USB.....	39
Precauciones al usar el dispositivo USB.....	39

LISTA DE FOTOS

Componentes de la pantalla.....	40
Selección de fotografías y menú emergente.....	40
Menú Pantalla completa.....	41

LISTA DE MÚSICA

Componentes de la pantalla.....	42
Selección de la música y menú emergente.....	42

LISTA DE CINE

Archivos de película compatibles.....	43
Precauciones al reproducir archivos DivX.....	44
Componentes de la pantalla.....	45
Selección de películas y menú emergente.....	45
Reproducción de películas.....	46
Selección del menú de opciones.....	46
Para ver el código de registro DivX.....	47
Función Desactivar USB.....	47

VISOR DE ARCHIVOS

Componentes de la pantalla.....	48
Visualización de archivos.....	48

Información

Modos de visualización compatibles.....	49
Mantenimiento.....	49
Sustitución de la lámpara.....	50
Cómo fijar la tapa de la lente en el proyector.....	52
NOTAS.....	53
Especificaciones.....	54

Desecho de aparatos inservibles.



1. Si en un producto aparece el símbolo de un contenedor de basura tachado, significa que éste se acoge a la Directiva europea 2002/96/CE.
2. Todos los productos eléctricos y electrónicos se deben desechar por separado de la basura normal del hogar, a través de puntos de recogida designados por el gobierno o las autoridades locales.
3. La correcta recogida y tratamiento de los dispositivos inservibles contribuye a evitar riesgos potenciales negativos para el medio ambiente y la salud pública.
4. Para obtener más información sobre cómo desechar los aparatos eléctricos y electrónicos antiguos, póngase en contacto con el Ayuntamiento, el servicio de recogida de basuras o el establecimiento donde haya adquirido el producto.
5. La lámpara fluorescente que emplea este producto contiene una pequeña cantidad de mercurio. No tire este producto a la basura doméstica. El desecho de este producto debe realizarse de acuerdo con la normativa establecida por las autoridades locales.

Instrucciones de seguridad

Para evitar posibles accidentes o un uso inadecuado del proyector, rogamos tenga en cuenta las siguientes indicaciones sobre seguridad.

- Las indicaciones sobre seguridad presentan dos grados:
 -  **PELIGRO** : Indica que el incumplimiento de la indicación puede causar graves lesiones o incluso la muerte.
 -  **NOTAS** : Indica que el incumplimiento de la indicación puede causar lesiones leves o bien daños al proyector.
- Una vez haya leído el presente manual, guárdelo en un sitio seguro para posibles consultas futuras.

Instalación en interiores			 PELIGRO
Do not place the Projector in direct sunlight or near heat sources such as radiators, fires, stove etc. This may cause a fire hazard!	Nunca coloque materiales inflamables cerca del proyector. Existiría peligro de incendio!	Evite que los niños puedan suspenderse del aparato instalado. El aparato podría caer y causar lesiones físicas o incluso la muerte.	
No obstruya las rejillas de ventilación del Proyector ni limite en forma alguna el flujo de aire. Existiría riesgo de incendio si el Proyector alcanzara una temperatura interior demasiado elevada!	No exponga el proyector a la luz solar directa ni a Fuentes de calor como radiadores, estufas, calentadores, etc. Existiría peligro de incendio!	No exponga el proyector a fuentes de vapor o de aceites, como un humidificador. Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!	
No utilice el Proyector en lugares húmedos (por ejemplo, en un cuarto de baño) donde pueda resultar mojado. Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!	No coloque el Proyector directamente sobre una alfombra, moqueta o alfombrilla, ni sobre lugares con ventilación limitada. Existiría riesgo de incendio si el Proyector alcanzara una temperatura interior demasiado elevada!	Asegúrese de que el Proyector esté debidamente ventilado: entre el aparato y la pared ha de haber un espacio de al menos 30 cm. Existiría riesgo de incendio o daño a la unidad si el Proyector alcanzara una temperatura interior demasiado elevada!	

Instalación en interiores			 NOTAS
Si instala el Proyector en una mesa, hágalo hacia el centro de la misma. De lo contrario, el aparato podría caer y causar graves lesiones físicas a niños o adultos, o el Proyector podría resultar gravemente dañado. Utilice únicamente una base adecuada.	Antes de cambiar el proyector de ubicación, retire el cable de la red eléctrica y quite todas las conexiones.	Utilice el proyector únicamente en una superficie estable y nivelada. En caso contrario, podría causar lesiones y/o afectar en su funcionamiento.	

Alimentación eléctrica			 PELIGRO
El Proyector debe estar provisto de toma a tierra conectada. Si la toma a tierra no se conectara, la electricidad estática podría causar descargas eléctricas. Si no es posible conectar el aparato a tierra, un electricista especializado deberá instalar un disyuntor independiente. No conecte la toma de tierra a la línea telefónica, a cables de pararrayos ni a tuberías de gas.	Inserte firmemente el enchufe macho en la toma hembra, para así evitar el riesgo de incendio. Existiría peligro de incendio!	Asegúrese de que no haya objetos pesados sobre el cable principal. Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!	

Alimentación eléctrica **PELIGRO**

Nunca toque el enchufe si tiene las manos húmedas.

Podría sufrir una descarga eléctrica!

No conecte demasiados aparatos al enchufe principal, para así evitar el riesgo de incendio.

La toma hembra podría recalentarse y provocar un incendio!

Asegúrese de que ni el enchufe macho ni la toma hembra puedan acumular polvo o suciedad.

Existiría peligro de incendio!

Alimentación eléctrica **NOTAS**

Cuando retire el enchufe macho de la toma hembra, sujete bien del enchufe y nunca tire del cable, ya que éste podría resultar dañado.

Existiría peligro de incendio!

No conecte el aparato a la red si el enchufe macho o el cable presentan daños o si la toma hembra está floja.

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Asegúrese de que objetos cortantes o calientes (por ejemplo, un calentador) no puedan entrar en contacto con el cable principal.

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Asegúrese de que nadie pueda pisar o tropezar con el cable principal.

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Para desconectar o conectar el aparato, nunca utilice el enchufe macho ni la toma hembra de la pared. (Para apagar o encenderlo, nunca utilice el enchufe)

El sistema podría resultar dañado, y podrían darse descargas eléctricas.

Utilización **PELIGRO**

No coloque sobre el Proyector objeto alguno que contenga líquidos, como macetas, vasos, recipientes, cosméticos o velas.

Existiría peligro de incendio!

Si el Proyector ha sufrido algún golpe o daños, desconéctelo y retire el enchufe macho del enchufe hembra. Póngase en contacto con el Servicio Técnico.

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Evite que cualquier objeto pueda entrar en el Proyector.

Existiría riesgo de descarga eléctrica!

Si se vertiera agua en el Proyector, apague el Proyector, desconéctelo de la red y póngase en contacto con el Servicio Técnico.

Existiría riesgo de descarga eléctrica!

Deshágase adecuadamente de las pilas usadas.

Si un niño ingiriera accidentalmente una pila, póngase inmediatamente en contacto con un médico.

No extraer ninguna parte de la cubierta.

Hacerlo provocaría un grave riesgo de descarga eléctrica!

Nunca mire directamente a la lente cuando el Proyector está encendido. Podría sufrir daños oculares!

No tocar las piezas metálicas mientras el proyector esté o acabe de estar en funcionamiento, ya que las rejillas de ventilación alcanzan temperaturas elevadas.

Precauciones relacionadas con el cable de alimentación

No sobrecargue los interruptores o los enchufes de pared. Los enchufes de pared sobrecargados, sueltos o dañados, las alargaderas y los cables de alimentación desgastados o el aislamiento de cables dañado o roto son situaciones peligrosas. Cualquiera de estas condiciones podría causar una descarga eléctrica o fuego. Examine periódicamente el cable de su electrodoméstico, y si su aspecto indica daños o deterioro, desenchúfelo, cese el uso del electrodoméstico y haga que un profesional del servicio cualificado lo sustituya por un recambio exacto y autorizado.

Proteja el cable de alimentación de abusos físicos o mecánicos, como torcerlo, doblarlo, punzarlo, cerrar una puerta sobre el cable o caminar sobre él. Preste atención a los enchufes, tomas de pared, y el punto donde el cable sale del electrodoméstico.

Utilización	⚠ PELIGRO
En caso de fuga de gas, no toque la toma de red, y proceda a ventilar la estancia abriendo las ventanas. Cualquier chispa podría provocar una explosión o un incendio.	Abra o retire siempre la tapa del objetivo cuando la lámpara del proyector esté encendida.

Utilización	⚠ NOTAS
No coloque objetos pesados sobre el Proyector. Existiría riesgo de daños en el aparato, o de lesiones físicas!	Tenga cuidado de que la lente no sufra golpe alguno, especialmente cuando mueva el Proyector. Nunca toque la lente del Proyector: es un componente delicado que puede dañarse fácilmente.
No coloque ni use objetos cortantes sobre el Proyector, ya que podría estropear su acabado externo.	Si en la pantalla no se mostrara imagen alguna, apague el Proyector con la tecla POWER, desconéctelo de la red y póngase en contacto con el Servicio Técnico. Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica! Evite que el Proyector pueda caer o recibir algún golpe. Existiría riesgo de daños en el aparato, o de lesiones físicas!

Limpieza	⚠ PELIGRO
Al limpiar el Proyector, nunca utilice agua. Existiría riesgo de daños en el aparato, o de lesiones físicas!	En la inhabitual circunstancia de que el Proyector emitiera humo o algún olor extraño, apáguelo con el botón POWER, desconéctelo de la red, y póngase en contacto con el Servicio Técnico. Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica! Para retirar polvo o manchas de la lente, pulverice aire o pase un paño suave ligeramente humedecido con agua y detergente neutro.

Limpieza	⚠ NOTAS
Una vez al año, póngase en contacto con el Servicio Técnico para que procedan a limpiar el interior del Proyector. El polvo acumulado podría afectar en el funcionamiento del Proyector..	Desconecte la alimentación antes de limpiar las piezas plásticas, como la carcasa, con un paño suave. No utilice limpiadores, aerosoles o un paño húmedo. Ante todo, no utilice jamás limpiadores (limpia cristales), productos industriales o para el vehículo, abrasivos o cera, benceno, alcohol, etc. que pudieran dañar el producto. Podría ser causa de fuego, descarga eléctrica o daños al producto (deformación, corrosión y daños).

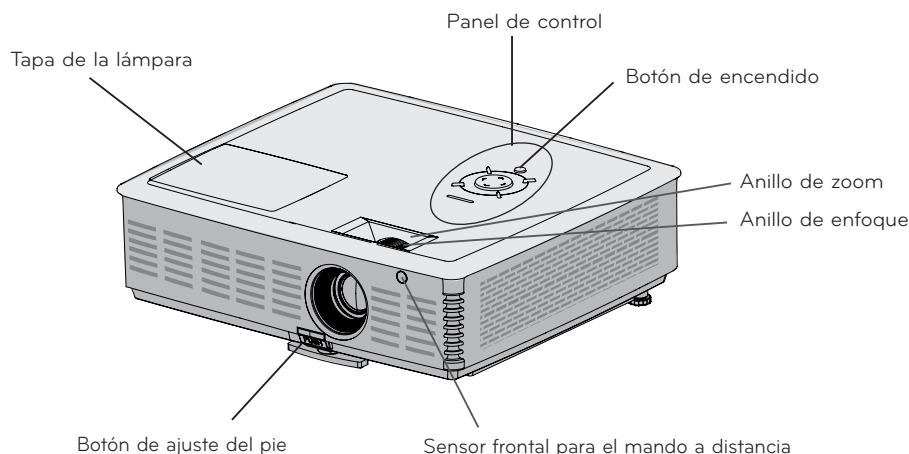
Otros	⚠ PELIGRO
Nunca trate de reparar el Proyector: póngase en contacto con su establecimiento o el Servicio Técnico. Existiría riesgo de causar daños en el Proyector o de sufrir una descarga eléctrica! Además, la Garantía quedaría anulada.	

Otros	⚠ NOTAS
No mezcle baterías nuevas y viejas. Podría hacer que las baterías se calentaran o perdieran fluido.	Asegúrese de desenchufarlo si el proyector no va a utilizarse durante un largo periodo de tiempo. El polvo acumulado puede causar riesgos de fuego o daños a la unidad Utilice solamente el tipo especificado de baterías. Podría causar daños en el control remoto.

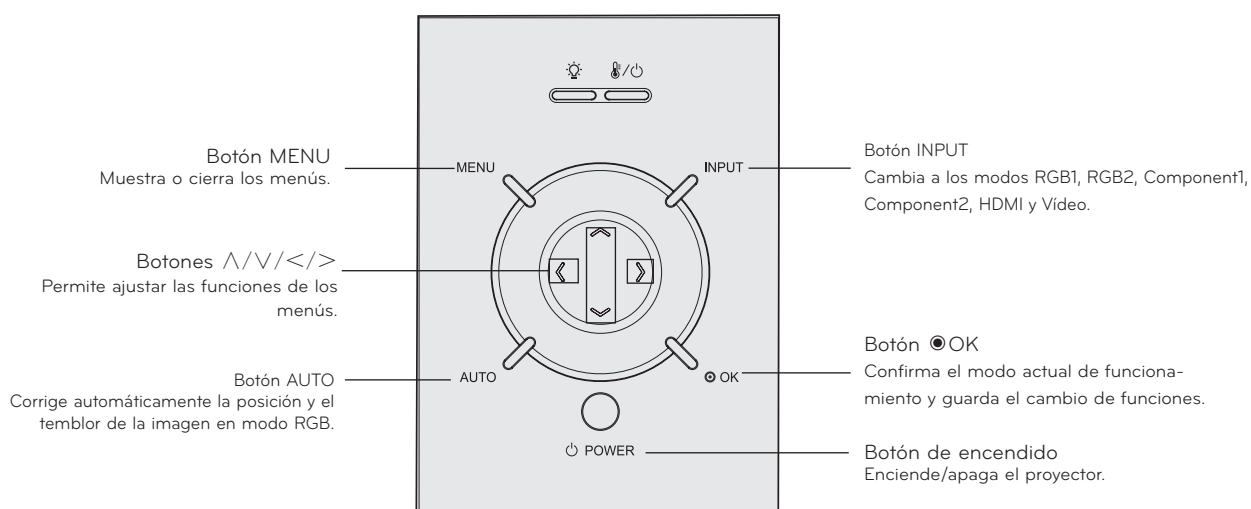
Denominación de las piezas

Estructura principal

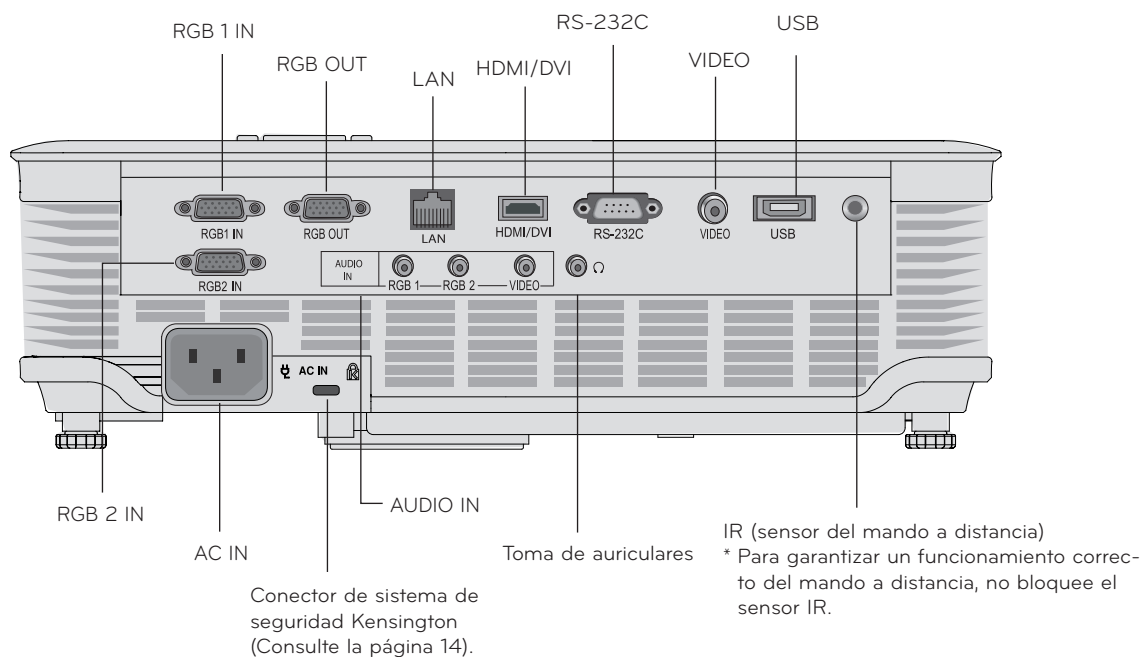
* El proyector se ha fabricado con tecnología de última generación. Puede, no obstante, ver en la pantalla del proyector puntos negros y/o puntos brillantes diminutos (rojos, azules o verdes). Esto es un resultado normal del proceso de fabricación y no indica siempre un funcionamiento incorrecto.



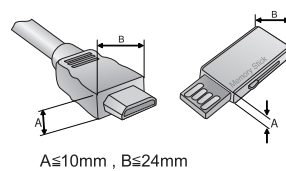
Panel de control



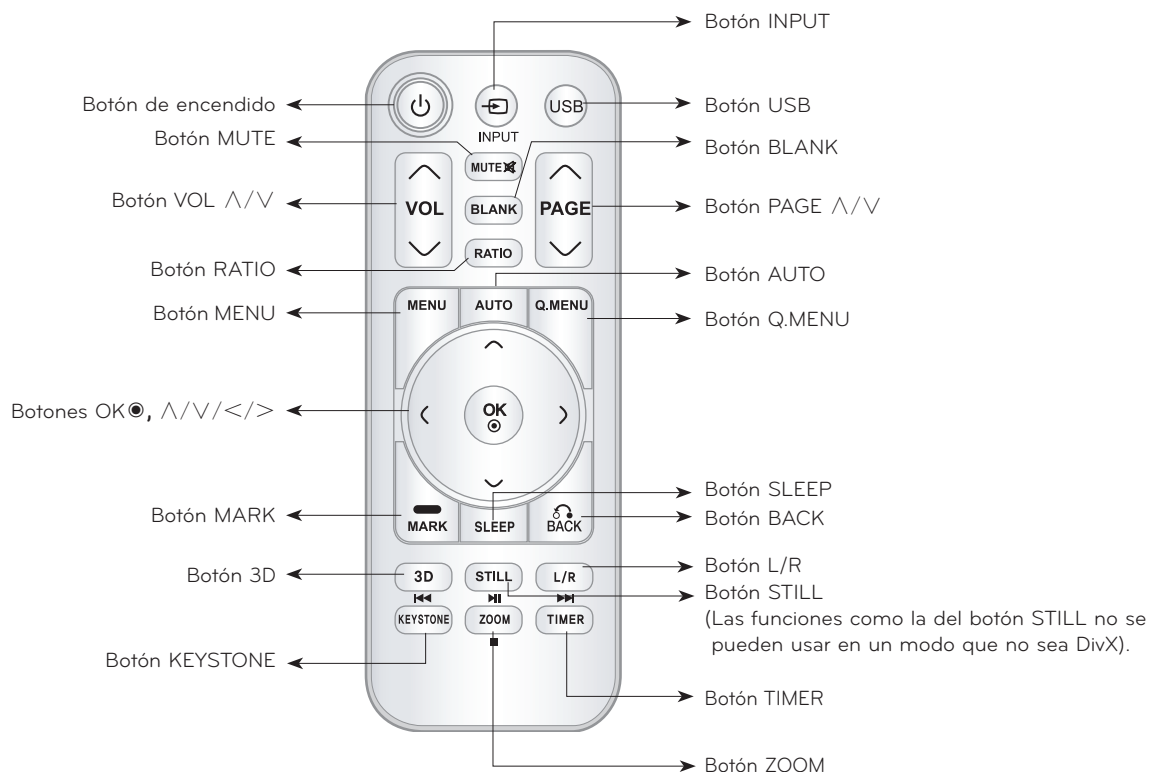
Conexión de componentes



*Al usar los conectores HDMI/USB, si observa que el tamaño de la clavija es demasiado grande, no los conecte. Utilice clavijas de tamaño estándar.



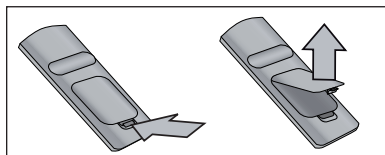
Mando a distancia



Installing Batteries

PRECAUCIÓN

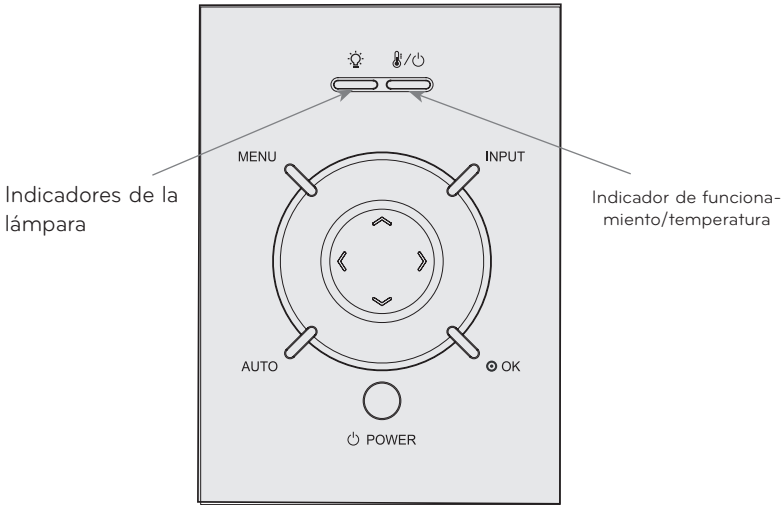
EXISTE RIESGO DE EXPLOSIÓN SI SUSTITUYE LAS PILAS POR OTRAS DEL TIPO INCORRECTO.
DESECHE LAS PILAS USADAS CONFORME A LAS INSTRUCCIONES CORRESPONDIENTES.



- Abra el compartimento de las pilas situado en la parte trasera del mando a distancia.
- Inserte el tipo especificado de pilas con la polaridad correcta; haga coincidir los símbolos "+" con "+", y "-" con "-".
- Instale dos pilas AAA de 1,5 V. No mezcle pilas usadas con pilas nuevas.

Indicadores de estado del proyector

* El indicador de la lámpara, el indicador de funcionamiento y el indicador de temperatura situados en la parte superior del proyector muestran al usuario el estado de funcionamiento del aparato.

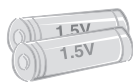


Indicador de funcionamiento/temperatura	Rojo	Inactivo.
	Verde (parpadeando)	La lámpara se está iniciando.
	Verde	La unidad está en funcionamiento (la lámpara está encendida).
	Naranja (parpadeando)	La lámpara está enfriándose (10 segundos).
		El proyector se ha apagado debido a un calor excesivo. (1 minuto y 30 segundos).
	Apagado	Apagado.
	Naranja	En espera: este modo refrigera el proyector de forma natural durante 4 minutos después de apagarlo. Éste es el mensaje de advertencia por un calor excesivo cuando el proyector está encendido. Apague el proyector y compruebe el ventilador.
Indicador de la lámpara	Rojo (parpadeando)	La alimentación se ha apagado debido a un problema con el ventilador de refrigeración interno. Póngase en contacto con el centro de servicio.
	Rojo	La lámpara del proyector está alcanzando el final de su vida útil y necesita ser sustituida por una nueva.
	Rojo (parpadeando)	Se ha producido un error en la lámpara del proyector. Encienda el proyector de nuevo transcurrida una cantidad de tiempo suficiente. Si este indicador parpadea en rojo de nuevo, póngase en contacto con el centro de servicio local.
	Verde (parpadeando)	La tapa de la lámpara está abierta.
	Naranja (parpadeando)	Esto indica un problema del motor de la rueda de color o del índice de la rueda de color. Póngase en contacto con el centro de servicio local.

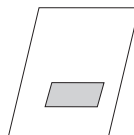
Accesorios



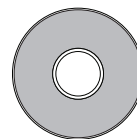
Mando a distancia



Pila AAA



Manual de usuario



Manual de usuario en CD



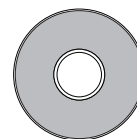
Cable de alimentación



Cable de ordenador



Tapa de la lente y correa

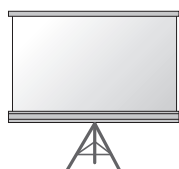


CD de eZ-Net Manager

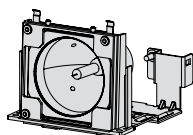
Elementos opcionales

* Póngase en contacto con el distribuidor para comprar estos elementos.

* Las piezas opcionales se pueden cambiar sin previo aviso a fin de mejorar la calidad del producto, y también se pueden añadir otras nuevas.



Pantalla de proyección



Lámpara



Cable LAN



Cable de componentes



Cable HDMI



Cable RS-232C



Adaptador de RCA a D-Sub

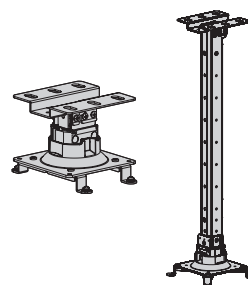


Cable de vídeo



Gafas 3D
(DLP-LINK or
DLP-Ready Type)

Soporte para instalación en techo
del proyector

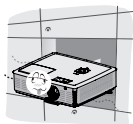


Instalación y componentes

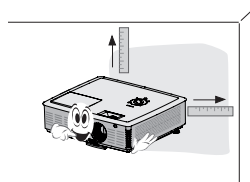
Precauciones al realizar la instalación

Asegúrese de que el proyector cuenta con la ventilación adecuada.

- El proyector cuenta con orificios de ventilación de entrada de aire en la parte inferior y con orificios de salida de aire en la parte frontal. No obstruya estos orificios ni coloque objeto alguno junto a ellos. Podría acumularse el calor interno, lo que podría producir una imagen peor o dañar el proyector.
- No coloque el proyector sobre una alfombra, moqueta o superficie similar, ya que podría impedir la adecuada ventilación a través de la parte inferior del proyector. Este producto sólo ha de montarse en una pared o en el techo.



- Nunca se apoye en el proyector y evite que caiga cualquier líquido sobre él.
- Deje un espacio libre de al menos 30 cm alrededor del proyector.



Coloque el proyector en un lugar con condiciones adecuadas de temperatura y humedad.

- Asegúrese de instalar el proyector únicamente en un lugar con condiciones adecuadas de temperatura y humedad. (Consulte la página 54).

No instale el proyector donde pueda verse expuesto a polvo o suciedad.

- Esto podría producir un sobrecalentamiento del aparato.

No obstruya las ranuras ni los orificios del proyector, ya que esto podría producir sobrecalentamiento y provocar un incendio.

El proyector se ha fabricado con tecnología de última generación. Puede ocurrir, no obstante, que en la pantalla aparezcan algunos puntos negros y/o brillantes minúsculos (en rojo, azul o verde). Esto es un resultado normal del proceso de fabricación y no indica un funcionamiento incorrecto.

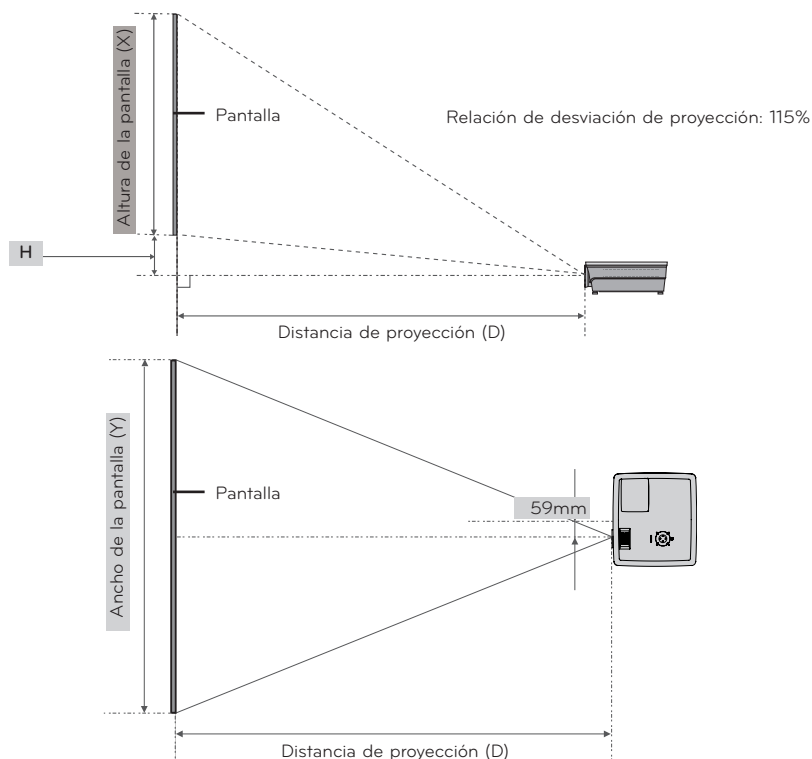
Para visualizar programas de televisión digital, es necesario adquirir un receptor (decodificador) de televisión digital y conectarlo al proyector.

El mando a distancia podría no funcionar si se instala una lámpara provista de reactancia electrónica o con tres longitudes de onda. Cambie dichas lámparas por productos estándares internacionales para utilizar el mando a distancia con normalidad.

Funcionamiento básico del proyector

1. Coloque el proyector en una superficie horizontal y sólida con el PC o la fuente de AV.
2. Coloque la pantalla a una distancia adecuada del proyector. La distancia entre el proyector y la pantalla determina el tamaño real de la imagen.
3. Sitúe el proyector de tal forma que la lente se encuentre en ángulo recto con respecto a la pantalla. Si el proyector no está en ángulo recto, la imagen en pantalla aparecerá torcida. Si este es el caso, el ajuste Keystone puede corregirlo (consulte la página 24).
4. Conecte los cables del proyector a una toma de pared y a otras fuentes conectadas.

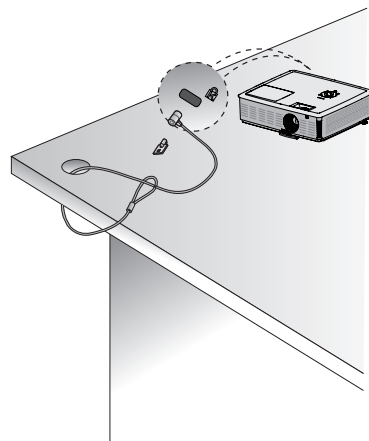
Distancia de proyección según el formato de imagen



Escala 4:3 (mm)					
Image(mm)				Distancia de proyección (mm)	
Tamaño en diagonal	Tamaño en horizontal	Tamaño en vertical	H	Distancia en gran angular	Distancia ele
1016	813	610	92	1595	1849
1270	1016	762	114	1999	2317
1524	1219	914	137	2403	2786
1778	1422	1067	160	2808	3254
2032	1626	1219	183	3212	3723
2286	1829	1372	206	3616	4191
2540	2032	1524	229	4020	4660
3048	2438	1829	274	4829	5597
3556	2845	2134	320	5637	6534
4064	3251	2438	366	6446	7471
4572	3658	2743	411	7254	8408
5080	4064	3048	457	8062	9345
5588	4470	3353	503	8871	10282
6096	4877	3658	549	9679	11219
6350	5080	3810	572	10084	11688

Uso del sistema de seguridad Kensington

- Este proyector dispone de un conector para el sistema de seguridad Kensington en el panel lateral. Conecte el cable del sistema de seguridad Kensington tal y como se muestra a continuación.
- Consulte la guía del usuario incluida en el conjunto del sistema de seguridad Kensington para obtener información pormenorizada sobre la instalación y el uso del sistema.
- Si desea más información, visite <http://www.kensington.com>, página web de la compañía Kensington, que comercializa equipos electrónicos de gama alta, como ordenadores portátiles o proyectores.
- El sistema de seguridad Kensington es un elemento opcional.



Encendido del proyector

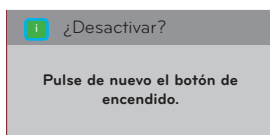
1. Conecte bien el cable de alimentación.
2. Quite la tapa de la lente. Si se deja puesta, podría deformarse debido al calor que produce la lámpara del proyector.
3. Pulse el botón de encendido del mando a distancia o de la cubierta superior. (El indicador de funcionamiento parpadea en verde si la lámpara está en el ciclo de inicio).
 - Aparece una imagen una vez que el indicador de funcionamiento se enciende (en verde).
 - Seleccione el modo de fuente con el botón INPUT.

Note!

* No desenchufe el cable de alimentación si el ventilador de succión/descarga está en funcionamiento. Si el cable de alimentación se desenchufa cuando el ventilador de succión/descarga está en funcionamiento, la lámpara puede tardar más tiempo en activarse cuando se encienda el proyector, y la vida útil de la lámpara puede verse reducida.

Apagado del proyector

1. Pulse el botón de encendido de la cubierta superior o del mando a distancia.



2. Vuelva a pulsar el botón de encendido de la cubierta superior o del mando a distancia para apagar el aparato.
3. Si el indicador LED de funcionamiento está de color naranja y parpadea, no desconecte (30 segundos) la fuente de alimentación hasta que el indicador LED se ilumine de forma constante (en color naranja).
 - Si el indicador LED de funcionamiento está de color naranja y parpadea, el botón de encendido situado en la cubierta superior o en el mando a distancia no funcionará.
 - Este proyector cuenta con una función de encendido/apagado rápido que permite al usuario encenderlo y apagarlo rápidamente.

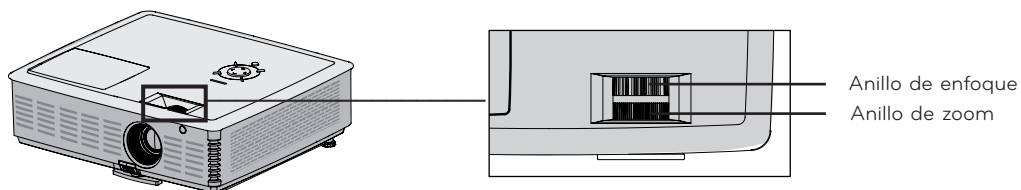
* ¿En qué consiste la función de encendido/apagado rápido?

El proyector entra en modo de espera sin tener que esperar a que se enfríe.

Cuando el proyector permanece unos 4 minutos en modo de espera después de apagarse, éste funciona inmediatamente sin tener que esperar a que se enfríe cuando se enciende el aparato.

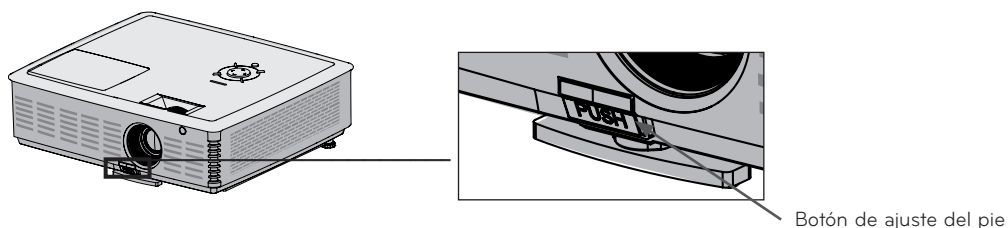
Enfoque y posición de la imagen en pantalla

Al proyectarse la imagen en pantalla, compruebe si está correctamente enfocada y si queda ajustada en la pantalla.



- Para enfocar la imagen, gire el anillo de enfoque exterior de la lente.
- Para ajustar el tamaño de la imagen, gire el anillo de zoom interior de la lente.

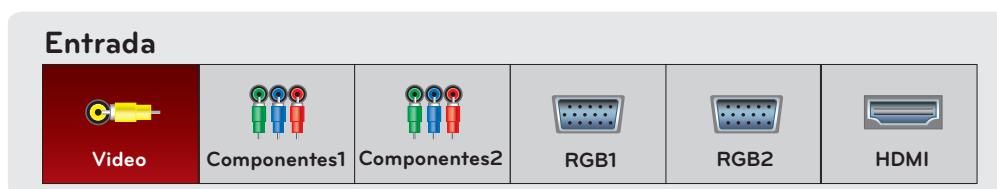
Para subir o bajar la imagen en la pantalla, extienda o recoja el pie de la parte inferior del proyector. Para ello, presione el botón de ajuste del pie como se muestra a continuación.



1. Al presionar el botón de ajuste del pie, suba o baje el proyector para colocar la imagen en pantalla en su posición correcta.
2. Suelte el botón para bloquear el pie en su nueva posición.
3. Gire el pie situado en la parte posterior hacia la izquierda o la derecha para realizar un ajuste preciso de la longitud del proyector.
4. Después de subir el pie frontal, no presione el proyector hacia abajo.

Selección del modo de entrada

1. Pulse el botón INPUT.
2. El menú cambiará entre entradas activas cuando pulse el botón INPUT. Utilice el botón <, > para cambiar entre las distintas entradas que no están activas.



Conexión

Conexión a un ordenador portátil

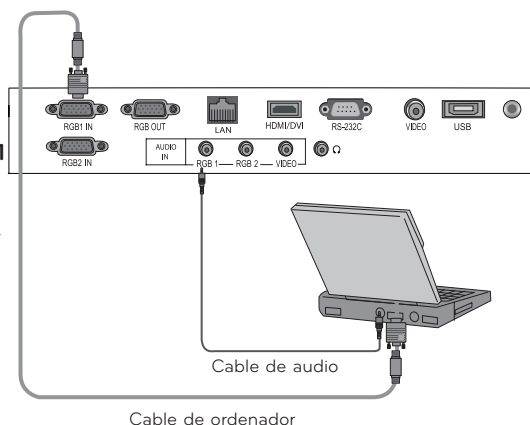
- * El proyector se puede conectar a un ordenador que cuente con salida VGA, SVGA, XGA, SXGA o UXGA.
- * Consulte en la página 49 cuáles son las resoluciones compatibles con el proyector.

< Cómo realizar la conexión >

1. Use un cable de ordenador para conectar la toma **RGB 1 IN** del proyector con el puerto de salida del ordenador.
2. Use un cable de audio para conectar la toma **AUDIO IN RGB 1** del proyector con el puerto de salida de audio del ordenador.

* Puede que sea necesario cambiar la resolución que exporte el ordenador a otra que admita el proyector. (Consulte la página 49). Este proyector podría no admitir la salida de equipos portátiles cuando la pantalla del portátil esté encendida.

* También puede realizar la conexión en el puerto **RGB 2 IN**.

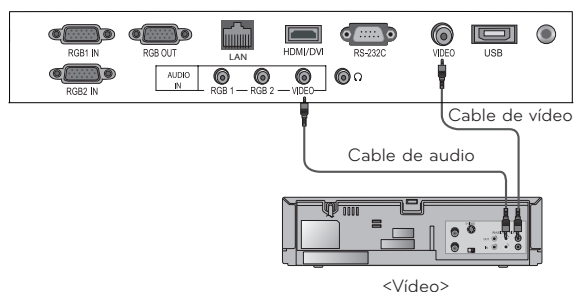


Conexión a una fuente de vídeo

- * Puede conectar al proyector un vídeo, una videocámara o cualquier otra fuente de imagen de video compatible.

< Cómo realizar la conexión >

1. Use un cable de vídeo para conectar la toma **VIDEO IN** del proyector con la clavija de salida de la fuente de vídeo.
2. Use un cable de audio para conectar la toma **AUDIO IN VIDEO** del proyector con la clavija de salida de la fuente de audio.

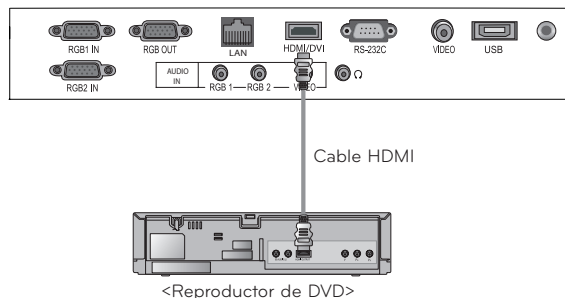


Conexión a un reproductor de DVD

* Las tomas de salida de componentes (Y, Pb y Pr) del reproductor de DVD pueden estar marcadas con las letras Y, Pb, Pr/Y, B-Y, R-Y/Y, Cb y Cr, según el aparato del que se trate.

< Cómo realizar la conexión a una fuente HDMI >

1. Use un cable HDMI para conectar el puerto **HDMI** del proyector con el puerto de salida HDMI del reproductor de DVD.
2. Configure la resolución del reproductor de DVD con uno de los siguientes modos: 480p (576p)/720p/1080i/1080p.

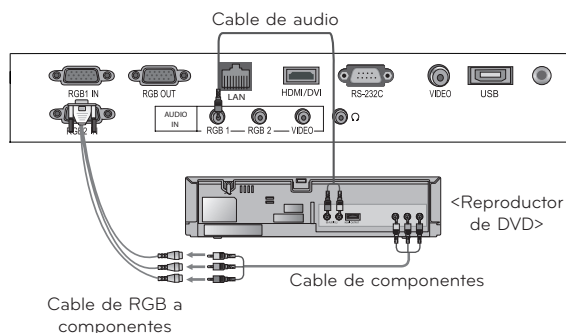


< Cómo realizar la conexión a una fuente de componentes >

1. Después de conectar el cable de componentes del reproductor de DVD con el cable de RGB a componentes, conéctelo a la toma **RGB 1 IN** del proyector.
* Al conectar el cable de componentes, los colores de las tomas deben coincidir con los del cable de componentes. (Y=verde, Pb=azul y Pr=rojo).

2. Use un cable de audio para conectar la toma **AUDIO IN** **RGB 1** del proyector con las clavijas de salida de la fuente de audio.

* También puede realizar la conexión en el puerto RGB 2 IN.



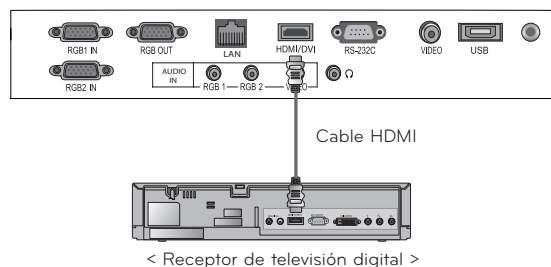
Conexión a un receptor de televisión digital

* Para recibir programas de televisión digital, es necesario adquirir un receptor (decodificador) de televisión digital y conectarlo al proyector.

* Consulte el manual de usuario del receptor de televisión digital para determinar el modo de conexión al proyector.

< Cómo realizar la conexión a una fuente HDMI >

1. Use un cable HDMI para conectar el puerto **HDMI** del proyector con el puerto de salida HDMI del receptor de televisión digital.
2. Configure la resolución del receptor de televisión digital con uno de los siguientes modos: 480p (576p)/720p/1080i/1080p.

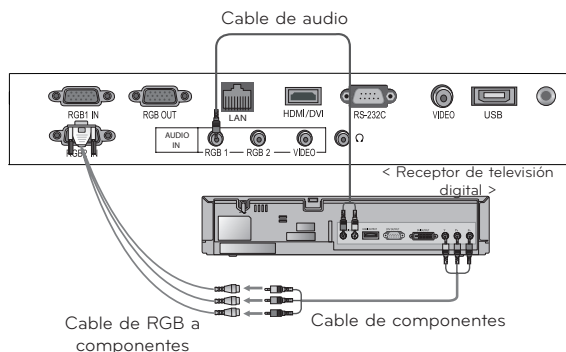


< Cómo realizar la conexión a una fuente de componentes >

1. Conecte el cable de componentes del receptor de televisión digital al cable de RGB a componentes y, a continuación, conéctelo a la toma **RGB 1 IN** del proyector.
* Al conectar el cable de componentes, los colores de las tomas deben coincidir con los del cable de componentes. (Y=verde, Pb=azul y Pr=rojo).

2. Use un cable de audio para conectar la toma **AUDIO IN** **RGB 1** del proyector con las clavijas de salida de la fuente de audio.

* También puede realizar la conexión en el puerto RGB 2 IN.



Función de Video 3D.

* La imagen de 3D es una tecnología que utiliza el paralelismo de ambos ojos para hacer que la imagen sea percibida sólida.

Antes de mirar una imagen 3D

Mientras se mira una imagen 3D



Advertencia

- ▶ No mire una imagen 3D a una distancia cercana por un largo tiempo. Puede deteriorar la agudeza visual.
- ▶ Pueden ocasionarse mareos si uno mira la pantalla del proyector o juega un juego de video mientras usa lentes de 3D por un largo tiempo.
- ▶ Por favor evite mirarlos si usted presenta alguna de las siguientes condiciones: Embarazadas, adultos mayores, personas con corazón débil, personas con episodios de nausea frecuentes, o bajo efectos del alcohol.
- ▶ La imagen en 3D puede ser mal interpretada como la realidad, y ocasionar asombro o ansiedad.
- ▶ No coloque objetos que puedan romperse fácilmente o puedan ocasionar lesiones cuando mire una imagen en 3D.
- ▶ La imagen en 3D puede ser mal interpretada como la realidad, y ocasionar daños a objetos o personas.
- ▶ Favor de evitar que los niños menores de 5 años miren una imagen en 3D. Puede detener el desarrollo de la agudeza visual.
- ▶ Advertencia sobre convulsión fotosensible.

Algunas personas pueden experimentar convulsiones cuando miran una imagen específica en un video juego, una imagen parpadeando o una imagen con un patrón específico. Si usted o su familia tienen antecedentes de epilepsia o convulsiones, favor de consultar a su médico antes de mirar una imagen 3D. Si usted siente alguno de los siguientes síntomas mientras mira una imagen 3D, por favor deje de mirarla en ese momento y tómese un descanso.

- Sentimiento borroso, cambio en su visión, inestabilidad en los ojos o en el rostro, movimientos inconcientes, convulsiones, pérdida de la conciencia, confusión, pérdida del sentido de dirección, o náusea. Si uno o más de estos síntomas persisten, favor de consultar a su médico. Siguiendo las medidas de precaución se puede reducir el riesgo de convulsiones por mirar una imagen en 3D.
- Tome un descanso de 5 a 15 minutos después de una hora de mirar 3D.
- Observe después de la corrección del alcance visual, si cada ojo tiene distinta visión.
- Observe a nivel del ojo mirando al frente.
- Si usted siente dolor de cabeza, fatiga, ó nausea,, por favor deje de mirar el 3D en ese momento y tómese un descanso.
- No lo mire por un periodo largo de tiempo cuando esté somnoliento, cansado o enfermo.

Mientras se mira una imagen 3D



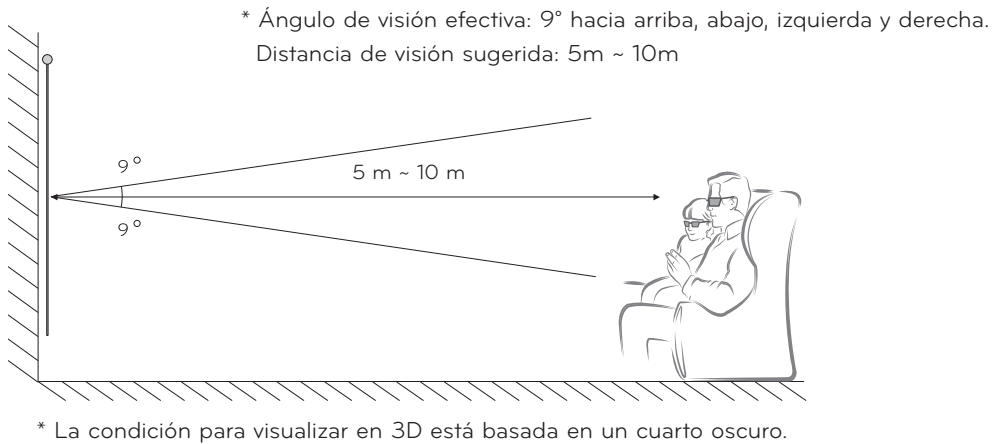
Precaución

- ▶ Favor de tener cuidado extra cuando los niños estén mirando.

Verifique esto cuando estén mirando una imagen 3D

- ▶ Favor de mirar la imagen dentro del ángulo y distancia efectivos.
- ▶ El 3D no puede ser visto si está fuera de la distancia ó ángulo efectivos. No puede ser visto mientras se está acostado.
- ▶ Puede haber más traslape de imágenes durante la operación inicial después de encender el equipo. Necesita tiempo para la optimización.
- ▶ Si usted fija la mirada en un punto y regresa la mirada a la imagen en 3D, usted puede necesitar algún tiempo para que se vea en 3D.
- ▶ Si usted lo mira bajo luz fluorescente (50Hz~60Hz), luz tricromática, o cerca de una ventana, puede presentarse un parpadeo de la imagen. En este caso use cortinas para bloquear la luz del sol y oscurecer la iluminación.
- ▶ Utilice lentes 3D tipo DLP-LINK(Listos para DLP).
- ▶ Si hubiera obstáculos entre el proyector y los lentes 3D, la imagen 3D puede no ser apreciada totalmente.
- ▶ Favor de instalar el proyector tan lejos como sea posible de otros dispositivos.

Para mirar una imagen 3D



Nota!

- Algunos menús pueden no funcionar mientras se mira una imagen 3D.
- Escoja el formato de imagen 3D correcto y que sea soportado para disfrutar totalmente de la imagen 3D.

Cómo usar los lentes 3D tipo DLP-LINK(Listos para DLP)

- Mientras mire una imagen 3D del proyector, presione un botón en los lentes.
- Cuando lo presione, parpadeará y se sincronizará con la imagen 3D.
(Parpadear es el método operativo de los lentes 3D tipo DLP-LINK y varían según el tipo)
- Si parpadea o tiene otro problema mientras está mirando, apague la luz en el cuarto. Favor de contactar al vendedor para preguntas respecto a los lentes de 3D.

Cómo mirar la imagen 3D

- Reproduzca el contenido producido en imagen 3D. Favor de consultar a continuación para el formato soportado de entrada de imagen 3D.

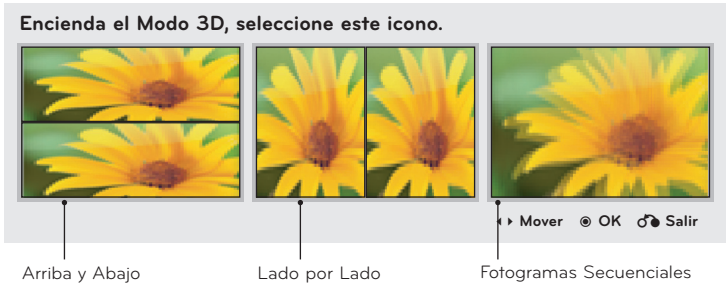
	Señal	Resolución	Frecuencia Vertical (Hz)	Reproducible en formato video 3D
HDMI	720p	1280x720	60	HDMI (V1.4 con HDMI 3D) Empaquetado de Fotogramas, Lado por Lado, Arriba y Abajo, Fotogramas Secuenciales
			50	HDMI (V1.4 con HDMI 3D) Empaquetado de Fotogramas, Lado por Lado, Arriba y Abajo
	1080i	1920x1080	50/60	Lado por Lado, Arriba y Abajo
	1080p	1920x1080	24/30	HDMI (V1.4 con HDMI 3D) Empaquetado de Fotogramas, Lado por Lado, Arriba y Abajo
			60	HDMI (V1.4 con HDMI 3D) Empaquetado de Fotogramas, Lado por Lado, Arriba y Abajo, Fotogramas Secuenciales
			50	HDMI (V1.4 con HDMI 3D) Empaquetado de Fotogramas, Lado por Lado, Arriba y Abajo.
HDMI-PC RGB-PC	XGA	1024x768	60	Lado por Lado, Arriba y Abajo, Fotogramas Secuenciales

- Para reproducir una entrada de imagen 3D en el formato de empaquetado de fotogramas, el contenido del medio y el reproductor deben soportar HDMI (3D versión 1.4) formato de empaquetado de fotogramas.
- La entrada de imagen en HDMI (3D versión 1.4) en formato de empaquetado de fotogramas es convertida a imagen 3D.

- 2. RGB-PC debe presionar el botón de auto-corrección en el control remoto antes de mirar una imagen 3D.
(Favor de consultar "Conexión con PC" en la página 17 para salida de sonido HDMI-PC)
- 3. Cuando mire la imagen 3D con HDMI-PC ó RGB-PC, parte no en 3D (papel tapiz, explorador, etc) serán mostrados en fase doble (fenómeno de superposición). Así que necesita reproducir la imagen en modo de "pantalla completa" en el reproductor de video.



- 4. Presione el botón de imagen 3D
- 5. Presione el botón <,> para seleccionar la misma figura en la pantalla del proyector y ponerse los lentes 3D.



- 6. Mientras mire una imagen 3D del proyector, presione un botón en los lentes.
- 7. Usted puede convertir la imagen izquierda/derecha presionando el botón L/R. Seleccione la imagen que se vea mejor.
 - Presionando el botón imagen 3D mientras se mira una imagen 3D convertirá la imagen en normal.
- 8. 3 La imagen D sólo soporta la relación horizontal vertical de 4:3.

< la Función de Control Remoto sólo es operativa en modo 3D >

Modo 3D	Arriba y Abajo	Lado por Lado	Fotogramas Secuenciales	Empaquetamiento de fotogramas
POWER	O	O	O	O
INPUT	X	X	X	O
3D	O	O	O	X
L/R	O	O	O	O
VOL Δ/∇	O	O	O	O
MUTE	O	O	O	O
USB	X	X	X	X
PAGE Δ/∇	X	X	X	X
RATIO	X	X	X	X
MENU	X	X	X	X
AUTO	X	X	X	X
Q.MENU	X	X	X	X
MARK	X	X	X	X
SLEEP	X	X	X	X
BACK	O	O	O	O
STILL	X	X	X	X
KEystone	X	X	X	X
ZOOM	X	X	X	X
TIMER	X	X	X	X

Funciones

* Es posible que los menús de visualización en pantalla (OSD) del proyector difieran un poco con respecto a los que aparecen en este manual.

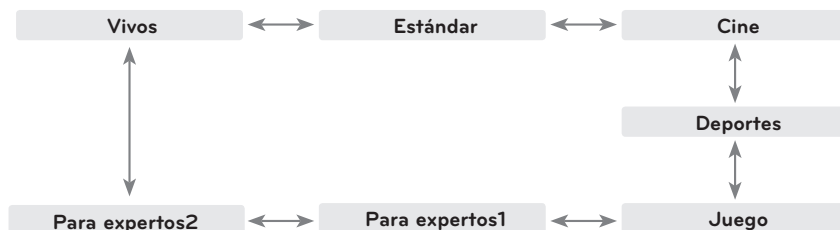
* En este manual se explica cómo funciona principalmente el modo RGB (PC).

Opciones del menú IMAGEN

Modo de imagen

* Utilice la función Modo de imagen para obtener la mejor calidad de imagen del proyector.

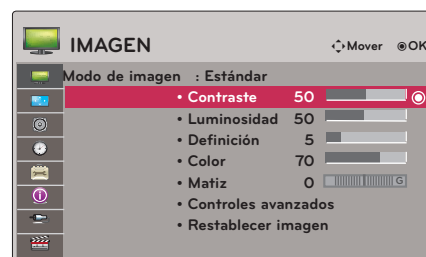
1. Pulse el botón **Q.MENU** del mando a distancia.
2. Pulse los botones < y > para desplazarse hasta **Modo de imagen**.
3. Pulse los botones ^ y v para alternar entre los distintos ajustes de configuración predefinida de imagen.



- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU**.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

Ajuste de Modo de imagen

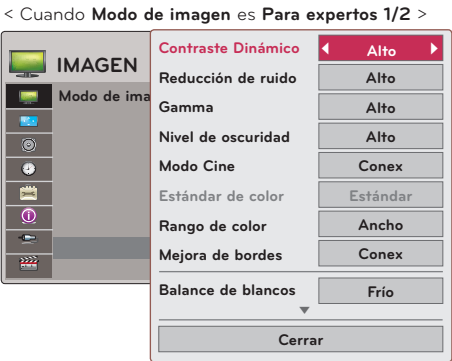
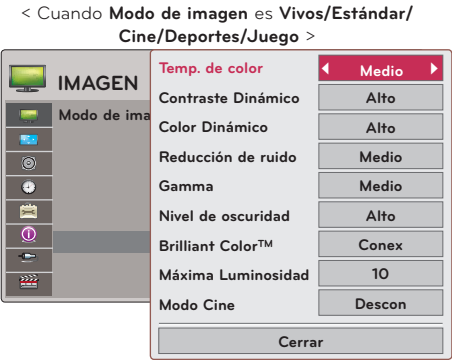
1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **IMAGEN** con los botones ^, v, < y >, y pulse **OK**.
2. Utilice los botones ^ y v para desplazarse hasta la función que desee y pulse **OK**.
3. Utilice los botones < y > para realizar el ajuste que desee y, a continuación, pulse **OK**.



- Puede configurar los valores de la imagen de un modo diferente en cada entrada y **Modo de imagen**.
- Cuando guarde los cambios tras realizar ajustes, aparecerá **(Usuario)** en el **Modo de imagen** ajustado (excepto **Para expertos 1/2**).
- Ejecute **Restablecer imagen** en **Modo de imagen** para restablecer los ajustes predeterminados de fábrica.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

Función Controles avanzados

- 1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **IMAGEN** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
- 2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Controles avanzados** y pulse **OK**.
- 3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones $\wedge$ y $\vee$.
- 4. Utilice los botones $<$ y $>$ para realizar el ajuste que desee y, a continuación, pulse **OK**.
 - Puede configurar los valores de la imagen de un modo diferente en cada entrada y **Modo de imagen**.
 - Ejecute **Restablecer imagen** en **Modo de imagen** para restablecer los ajustes predeterminados de fábrica.
 - Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

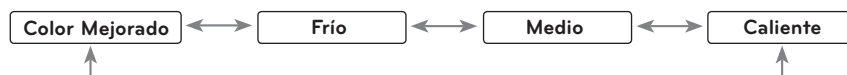


Temp. de color	- Esta función activa las opciones Vivos/Estándar/Cine/Deportes/Juego. • El ajuste Caliente aumenta los tonos cálidos como el rojo, y el ajuste Frío emplea unos tonos azulados.
Contraste Dinámico	• Ajusta el contraste y lo mantiene al mejor nivel, de acuerdo con la luminosidad de la pantalla. - La imagen se mejora realzando el brillo de las partes más brillantes y oscureciendo las más oscuras.
Color Dinámico	- Esta función activa las opciones Vivos/Estándar/Cine/Deportes/Juego. • Ajusta los colores de la pantalla para que parezcan más vivos, ricos y claros. Esta función mejora el tono, la saturación y la iluminación para que el rojo, azul, verde y el blanco parezcan más vivos.
Reducción de ruido	• Reduce el ruido de la pantalla sin que afecte a la calidad de vídeo.
Gamma	Bajo: ilumina las zonas oscuras y de niveles medios de grises de las imágenes. Medio: muestra los niveles de imagen originales. Alto: oscurece aún más las zonas oscuras y de niveles medios de grises de las imágenes. • Permite ajustar la luminosidad de las áreas oscuras y de niveles medios de grises de las imágenes.
Nivel de oscuridad	Bajo: oscurece el reflejo de la pantalla. Alto: ilumina el reflejo de la pantalla. • Establece el nivel de oscuridad de la pantalla en el punto apropiado. • Esta función se desactiva en el modo RGB.
Brilliant Color™	Esta función aumenta la luminosidad de toda la pantalla o la disminuye un poco para que los colores de la escala de grises tengan más protagonismo.
Máxima Luminosidad	- El valor predeterminado puede cambiar en función del modo de entrada. - La máxima luminosidad se puede ajustar de 0 a 10. - Si se ajusta al valor más alto, se consigue una imagen con mayor luminosidad. Ajústela a un valor más bajo para conseguir una imagen más oscura.
Modo Cine	• Permite que los videoclips grabados en formato de película presenten un aspecto más natural al eliminar el efecto de trepidación. • Las películas de DVD y Blu-ray Disc están grabadas a 24 fotogramas por segundo.

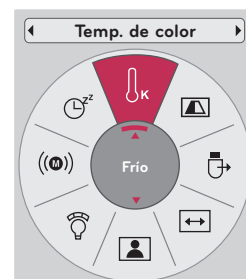
Rango de color	Estándar: muestra el área de color estándar. Ancho: permite usar y definir una gran gama de colores de la pantalla. • Maximiza el uso del color y, por tanto, aumenta su calidad.
Mejora de bordes	• Muestra unas esquinas de vídeo más claras y distintivas y, al mismo tiempo, más naturales.
Estándar de color	• Convierte el color de un vídeo diferente en color de alta definición.
Balance de blancos	- Esta función activa Para Expertos 1/2 . • Esta función permite ajustar a su gusto el color en general de la pantalla. a. Método: 2 puntos - Patrón: Interior, Exterior - Contraste de Rojo/Verde/Azul, Brillo de Rojo/Verde/Azul: el rango del ajuste es de -50 a +50 . b. Método: IRE 20 puntos - Patrón: Interior, Exterior - IRE (Instituto de ingeniería de radio) es la unidad con la que se especifica el tamaño de la señal de vídeo y puede establecerse entre 5, 10, 15 - 95 y 100 . Puede ajustar Rojo, Verde o Azul según cada valor. - Rojo/Verde/Azul: el rango del ajuste es de -50 a +50 .
Sistema de administración de color	- Esta función activa Para Expertos 1/2 . • Dado que es la herramienta que usan los expertos para realizar ajustes mediante los patrones de prueba, no afecta a otros colores y se utiliza para ajustar 6 áreas de color (rojo/verde/azul/cian/magenta/amarillo) de forma selectiva. Es posible que la diferencia de color no llame la atención incluso cuando realiza los ajustes del vídeo en general. Ajusta el rojo/verde/azul/amarillo/cian/magenta. - Color Rojo/Verde/Azul/Amarillo/Cian/Magenta: el rango de ajuste es de -30 a +30 . - Matiz Rojo/Verde/Azul/Amarillo/Cian/Magenta: el rango de ajuste es de -30 a +30 . - Esta función se desactiva en el modo PC.

Función Temp. de color

1. Pulse el botón **Q.MENU** del mando a distancia.
2. Pulse los botones **<** y **>** para desplazarse hasta **Temp. de color**.
3. Pulse los botones **^** y **v** para alternar entre los distintos ajustes de configuración predefinida de imagen.



- Esta función activa las opciones **Vivos/Estándar/Cine/Deportes/Juego**.
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU**.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

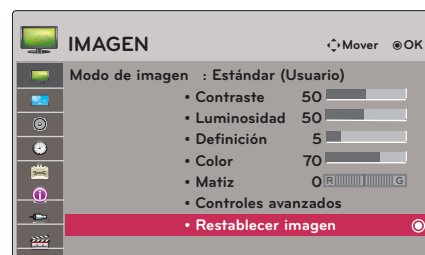


Función Restablecer imagen

* Los ajustes de la función **IMAGEN** seleccionada en cada entrada y **Modo de imagen** se restablecen a los valores predeterminados de fábrica.

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **IMAGEN** con los botones **^**, **v**, **<** y **>**, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones **^** y **v** para desplazarse hasta **Restablecer imagen** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones **<** y **>** para desplazarse hasta **Si** y pulse **OK**.

- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



Opciones del menú PANTALLA

Para cambiar Modo de Proyecc

* Esta función invierte la imagen proyectada o la gira en horizontal.

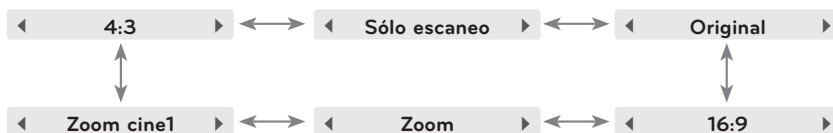
1. Pulse el botón **Q.MENU** del mando a distancia.
2. Pulse los botones < y > para desplazarse hasta **Modo de Proyecc.**
3. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para seleccionar el elemento que desee.

- Seleccione **Retroproyección** cuando realice la proyección desde la parte posterior de una pantalla transparente adquirida por separado.
- Seleccione **en Techo** cuando acople la unidad al techo.
- Cuando **Modo de Proyecc** es **Retroproyección/en Techo**, el sonido del altavoz derecho/izquierdo cambia automáticamente.
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU**.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

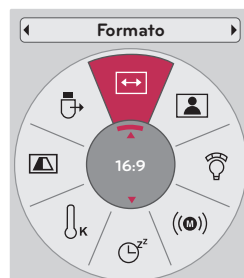


Uso de la función Formato

Pulse el botón **RATIO** para seleccionar el tamaño de la pantalla que desee.



- Las señales de entrada determinarán la disponibilidad de determinadas opciones.
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU**.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



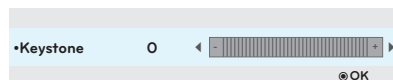
Uso de la función Keystone

* Utilice esta función cuando la pantalla no se encuentre en ángulo recto con respecto al proyector y la imagen tenga forma trapezoidal.

* Utilice la función **Keystone** únicamente cuando no pueda obtener el mejor ángulo de proyección.

1. Pulse el botón **KEystone** del mando a distancia.
2. Pulse los botones < y > para ajustar la pantalla según desee.

- Los valores **Keystone** se ajustan de **-40 a 40**.
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU**.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



Función de configuración automática

* Esta función le asegura obtener la mejor calidad de vídeo mediante el ajuste automático del tamaño horizontal y la sincronización de la imagen.

* La función de detección automática sólo funciona con la entrada RGB del PC.

Pulse el botón **AUTO** del mando a distancia.

- Si realiza el ajuste de la pantalla al reproducir un vídeo con señal gráfica de un ordenador, puede que no logre una calidad óptima. Ejecute la función **Config. auto** para una imagen fija.
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU**.



Función Config. RGB

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **PANTALLA** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Config. RGB** y pulse **OK**.
3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones $\wedge$ y $\vee$, y pulse el botón $>$.
4. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$ para ajustar la pantalla según desee y, a continuación, pulse **OK**.



- La opción **Resolución** permite elegir entre una resolución de 768 (1024 x 768/1280 x 768/1360 x 768, 60Hz) y una resolución de 1050 (1400 x 1050/1600 x 1050, 60Hz).
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

Uso de la función de zoom digital

* Esta función está disponible únicamente en el modo de entrada RGB. Los valores de Zoom +/- y Posición se restablecen a los ajustes predeterminados cuando cambia la fuente o la señal de entrada, o si apaga el aparato.

Ajuste del zoom

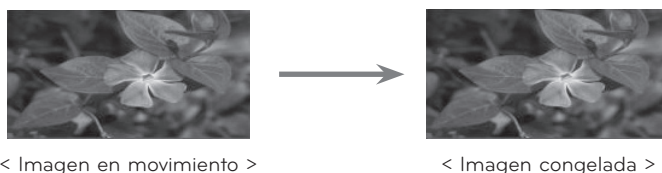
1. Pulse el botón **ZOOM** del mando a distancia.
 2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para seleccionar el elemento **Zoom**.
 3. Pulse los botones $<$ y $>$ para ajustar **Zoom** como desee.
- Puede ajustar la opción Zoom +/- en incrementos del 5% desde 100% a 250%.
 - Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

Ajuste de la posición

1. Pulse el botón **ZOOM** del mando a distancia.
 2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para seleccionar el elemento **Posición**.
 3. Pulse **OK**. Cuando la ventana de abajo aparezca en la esquina inferior derecha de la pantalla, pulse los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$ para ajustar la posición. Cuando la flecha se vuelva negra, se habrá alcanzado el ajuste máximo y no se podrán realizar más ajustes.
- La opción **Posición** se activa únicamente si **Zoom** se ha establecido con un valor superior
 - al **105%**. Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

Uso de la función de imagen congelada

1. Pulse el botón **STILL** del mando a distancia.
- * Función que le permite congelar la imagen en movimiento.



2. Presione cualquier botón para salir de la imagen congelada.
- * La función de congelación de imagen se desactivará automáticamente transcurridos unos 10 minutos.

Opciones del menú AUDIO

Ajuste del volumen

Pulse los botones **VOL** $\wedge$ y $\vee$ del mando a distancia.

Función Audio

1. Pulse el botón **Q.MENU** del mando a distancia.
2. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta **Audio**.
3. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para seleccionar el elemento que desee.



- Esta función se habilita al conectar unos auriculares.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

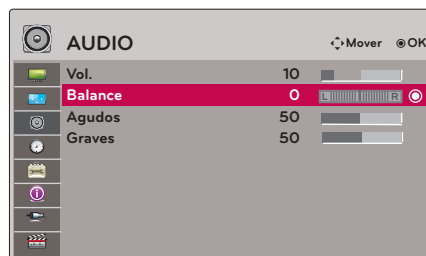


Ajuste del balance de los altavoces

* Permite ajustar el sonido del altavoz izquierdo/derecho a su gusto y a las condiciones de la sala.

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **AUDIO** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Balance** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para ajustar el balance de audio y pulse **OK**.

- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

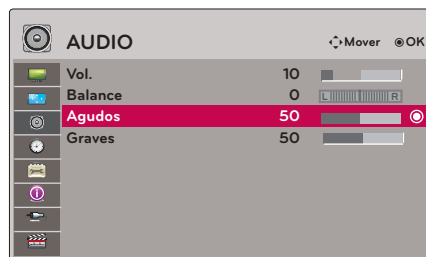


Ajuste de los agudos

* Permite ajustar los agudos a su gusto y a las condiciones de la sala.

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **AUDIO** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Agudos** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para ajustar los agudos del audio y pulse **OK**.

- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

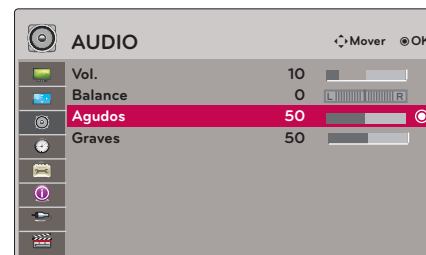


Ajuste de los graves

* Permite ajustar los agudos a su gusto y a las condiciones de la sala.

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **AUDIO** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Graves** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para ajustar los agudos del audio y pulse **OK**.

- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

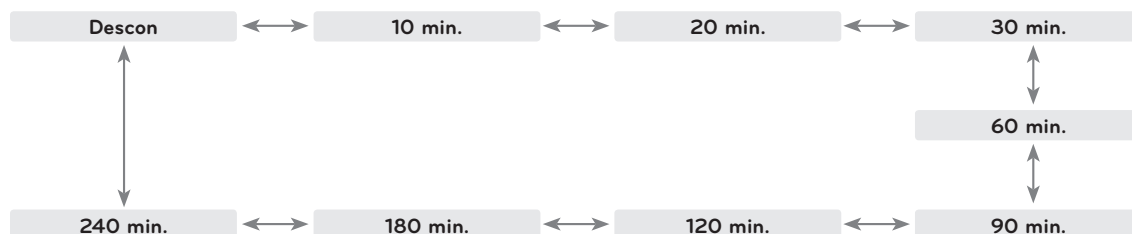


Opciones del menú HORA

Función de tiempo de desconexión

* La función Temporizador Apagado apaga el proyector automáticamente transcurrido un periodo de tiempo predeterminado.

1. Pulse el botón **Q.MENU** del mando a distancia.
2. Pulse los botones < y > para desplazarse hasta **Temporizador Apagado**.
3. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el tiempo predeterminado que desee.



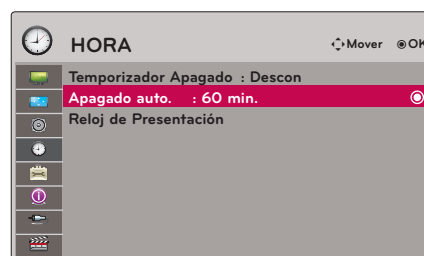
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU**.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

Función de apagado automático

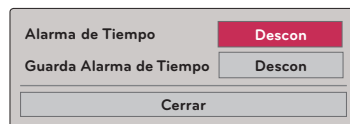
* Esta función apagará automáticamente el proyector una vez transcurrido el tiempo predeterminado si no hay señal.

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **HORA** con los botones ^, v, < y >, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones ^ y v para desplazarse hasta **Apagado auto.** y pulse **OK**.
3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones ^ y v, y pulse **OK**.

- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



Función Reloj de Presentación

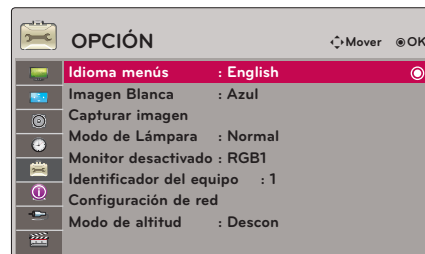


1. Pulse el botón **TIMER** del mando a distancia.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para seleccionar el elemento **Alarma de Tiempo** o **Guarda Alarma de Tiempo**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para seleccionar el tiempo predeterminado que desee.
4. El temporizador comienza a funcionar si selecciona un tiempo específico.
 - Función Alarma de Tiempo: si selecciona un tiempo específico, se muestra en minutos. Tras 1 minuto, el tiempo restante se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla y, luego, desaparece transcurridos 5 segundos. Cuando se muestra el tiempo restante, se cierran otras ventanas OSD. Cuando se alcanza el tiempo establecido, '0 minutos' parpadea 10 veces con un intervalo de 1 segundo y, posteriormente, desaparece.
 - Función Guarda Alarma de Tiempo: si selecciona un tiempo específico, continúa mostrándose en minutos (') y segundos ("). Aunque aparezcan otras ventanas OSD, el tiempo restante se muestra de nuevo una vez que las ventanas se cierran. Cuando se alcanza el tiempo establecido, '0' 00"' parpadea 10 veces con un intervalo de 1 segundo y, posteriormente, desaparece.
5. Si el tiempo establecido desaparece al usar otros menús, pulse el botón **TIMER** del mando a distancia para volver a ver el tiempo establecido.
 - Las funciones Alarma de Tiempo y Guarda Alarma de Tiempo no se pueden usar a la vez.
 - La función Alarma de Tiempo se puede establecer con una duración de 5 a 60 minutos en intervalos de 5 minutos (Descon, 5, 10, 15, 20,, 55 y 60 minutos).
 - La función Guarda Alarma de Tiempo se puede establecer con una duración de 1 a 10 minutos en intervalos de 1 minuto, y de 10 a 60 minutos en intervalos de 5 minutos (Descon, 1, 2, 3, 4,, 8, 9, 10, 15, 20, 25,, 55 y 60 minutos).
 - Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

Opciones del menú OPCIÓN

Selección del idioma

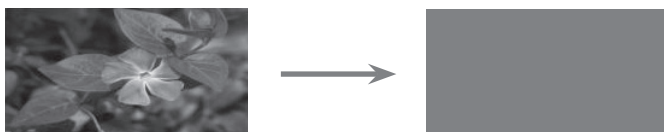
1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **OPCIÓN** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Idioma menú** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$ para desplazarse hasta el elemento que desee y, a continuación, pulse **OK**.
 - Los menús de visualización en pantalla (OSD) se muestran en el idioma seleccionado.
 - Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



Uso de la función Imagen Blanca

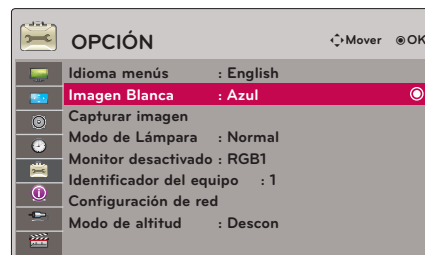
* Esta función puede resultar de utilidad cuando desee que, en presentaciones, resúmenes o reuniones, el público se centre en el presentador.

1. Pulse el botón **BLANK** del mando a distancia.
 - La pantalla se apaga con un color de fondo predeterminado.
 - Puede elegir el color de fondo. (Consulte "**Selección de Imagen Blanca**").
2. Para cancelar la función de fondo en blanco, pulse cualquier botón.
 - Para apagar temporalmente la lámpara, pulse **BLANK** en el mando a distancia. No bloquee la lente de proyección con ningún objeto cuando el aparato esté en funcionamiento, ya que esto podría ocasionar el calentamiento de los objetos y su deformación, e incluso provocar un incendio.



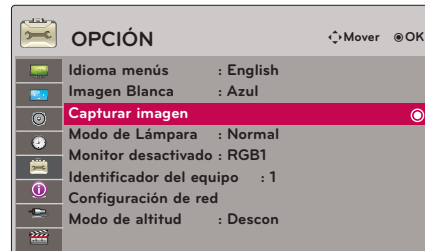
Selección de Imagen Blanca

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **OPCIÓN** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Imagen Blanca** y pulse **OK**.
3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones $\wedge$ y $\vee$, y pulse **OK**.
 - La imagen de fondo varía según la imagen de la función Imagen Blanca seleccionada.
 - Si no existe ninguna pantalla capturada y selecciona **Imagen capturada**, se mostrará el logotipo.
 - Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



Función Capturar imagen

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **OPCIÓN** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Capturar imagen** y pulse **OK**.
 - Sólo puede seleccionarse cuando hay una señal de entrada.
 - La captura de pantalla puede tardar unos 2 minutos.
 - Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



Para ajustar la luminosidad de la pantalla

1. Pulse el botón **Q.MENU** del mando a distancia.
2. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta **Modo de Lámpara**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para seleccionar **Normal** o **Económico**.
 - Esta función no está disponible en modo 3D o cuando la lámpara está a una temperatura superior a 35 °C.
 - Puede utilizar esta función a través del botón **MENU**.
 - Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



Uso de la función Monitor desactivado

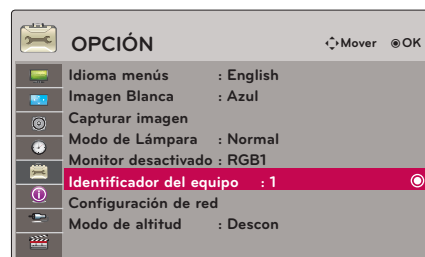
* Puede seleccionar cualquiera de las dos entradas RGB.

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **OPCIÓN** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Monitor desactivado** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para seleccionar **RGB1**, **RGB2** o **Automático**.
 - El modo **Automático** es el modo para mostrar una imagen de la entrada que esté viendo entre la entrada **RGB1** o **RGB2**.
 - Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



IDENTIFICADOR DEL EQUIPO

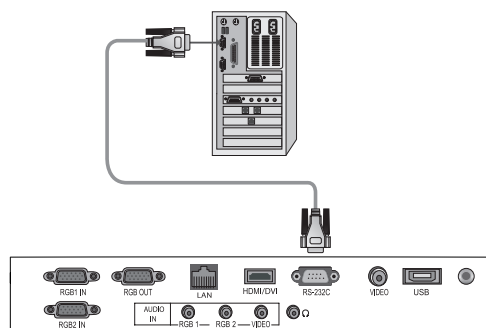
1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **OPCIÓN** con los botones Δ , ∇ , $<$, $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones Δ y ∇ para desplazarse hasta **Identificador del equipo** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para seleccionar el número que desee. Pulse **OK** para guardar el número seleccionado.



- El rango de ajuste de **Identificador del equipo** es de 1 a 99.
- Únicamente el proyector con el número de identificador especificado se podrá manejar con el mando a distancia.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

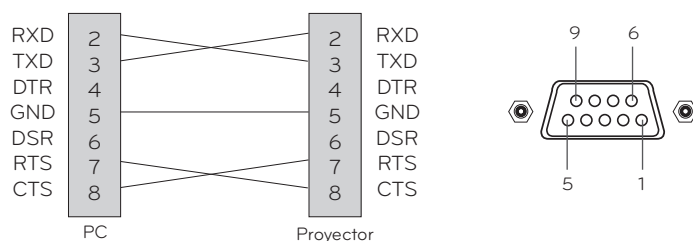
Para conectarse mediante comunicación en serie

- Conecte el puerto serie del PC a la toma RS-232C del panel posterior del proyector.
- El cable RS-232C no se suministra con el proyector.



- Use el cable RS232C para controlar el proyector de forma externa (consulte la figura 1).

<Figura 1. Cable de interfaz RS-232>



* Patilla 1, 9 sin conexión

Configuración de los parámetros de comunicación

- Velocidad en baudios: 9.600 bps (UART)
- Longitud de datos: 8 bits
- Paridad: ninguna
- Bit de parada: 1 bit
- Control de flujo: ninguno
- Código de comunicación: código ASCII

Lista de referencia de comandos

	Comando 1	Comando 2	Datos (Hexadecimal)	Asignación de datos reales
01.Power	k	a	0 ~ 1	-
02.Aspect Ratio	k	c	*	-
03.Blank Image	k	d	0 ~ 1	-
04.Contrast	k	g	0 ~ 64	1
05.Brightness	k	h	0 ~ 64	1
06. Color	k	i	0 ~ 64	1
07.Tint	k	j	0 ~ 64	2
08.Sharpness	k	k	0 ~ 64	1
09. OSD Select	k	l	0 ~ 1	-
10. Remote Control Lock / Key Lock	k	m	0 ~ 1	-
11. Color Temp.	k	u	0 ~ 3	-
12.Lamp Mode	n	p	0 ~ 1	-
13. Auto Configure	j	u	1	-
14. Input Select	x	b	*	-
15. Key	m	c	Key code	-

* Consulte la información detallada de los datos con una marca [*].

Protocolo de comunicaciones

* Asignación de datos reales 1

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
0	0	21	15	41	29	61	3d	81	51
1	1	22	16	42	2a	62	3e	82	52
2	2	23	17	43	2b	63	3f	83	53
3	3	24	18	44	2c	64	40	84	54
4	4	25	19	45	2d	65	41	85	55
5	5	26	1a	46	2e	66	42	86	56
6	6	27	1b	47	2f	67	43	87	57
7	7	28	1c	48	30	68	44	88	58
8	8	29	1d	49	31	69	45	89	59
9	9	30	1e	50	32	70	46	90	5a
10	a	31	1f	51	33	71	47	91	5b
11	b	32	20	52	34	72	48	92	5c
12	c	33	21	53	35	73	49	93	5d
13	d	34	22	54	36	74	4a	94	5e
14	e	35	23	55	37	75	4b	95	5f
15	f	36	24	56	38	76	4c	96	60
16	10	37	25	57	39	77	4d	97	61
17	11	38	26	58	3a	78	4e	98	62
18	12	39	27	59	3b	79	4f	99	63
19	13	40	28	60	3c	80	50	100	64
20	14								

* Asignación de datos reales 2

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
-50	0	-29	15	-9	29	11	3d	31	51
-49	1	-28	16	-8	2a	12	3e	32	52
-48	2	-27	17	-7	2b	13	3f	33	53
-47	3	-26	18	-6	2c	14	40	34	54
-46	4	-25	19	-5	2d	15	41	35	55
-45	5	-24	1a	-4	2e	16	42	36	56
-44	6	-23	1b	-3	2f	17	43	37	57
-43	7	-22	1c	-2	30	18	44	38	58
-42	8	-21	1d	-1	31	19	45	39	59
-41	9	-20	1e	0	32	20	46	40	5a
-40	a	-19	1f	1	33	21	47	41	5b
-39	b	-18	20	2	34	22	48	42	5c
-38	c	-17	21	3	35	23	49	43	5d
-37	d	-16	22	4	36	24	4a	44	5e
-36	e	-15	23	5	37	25	4b	45	5f
-35	f	-14	24	6	38	26	4c	46	60
-34	10	-13	25	7	39	27	4d	47	61
-33	11	-12	26	8	3a	28	4e	48	62
-32	12	-11	27	9	3b	29	4f	49	63
-31	13	-10	28	10	3c	30	50	50	64
-30	14								

1. Transmisión

```
[Command1][Command2][ ][Set ID][ ][Data][Cr]
```

- * [Command 1] : Primer comando del set de control. (k, j, x, código ASCII, 1 Carácter)
- * [Command 2] : Segundo comando del set de control. (código ASCII, 1 Carácter)
- * [Set ID] : Puede ajustar el ID preestablecido para escoger el número de ID del proyector deseado en el menú especial. Consulte la página anterior.
El campo de ajuste es de 1 ~ 99.
Al seleccionar el Set ID '0', controlará todos los proyectores conectados. Consulte "Mapping de datos reales 1"
- * [DATA] : Para transmitir comandos de datos. Transmite 2 caracteres con el código ASCII organizado.
*Transmite datos 'FF' para leer el estado del comando.
- * [Cr] : Retorno de carro
Código ASCII '0x0D'
- * [] : Carácter de código ASCII correspondiente a la "Barra espaciadora" que está en orden para clasificar el comando, el set ID y los DATA.

2. OK Acknowledgement (Reconocimiento de datos)

```
[Command2][ ][Set ID][ ][OK][Data][x]
```

- * El Proyector transmite ACK (acknowledgement) basándose en este formato al recibir datos normales.
- En este momento, si los datos están en modo de lectura de datos, indica "present status data".
- Si los datos están en modo de escritura, devuelve los datos del PC.

3. Error Acknowledgement (Error de reconocimiento)

```
[Command2][ ][Set ID][ ][NG][Data][x]
```

- * El Proyector transmite ACK (acknowledgement) basándose en este formato cuando recibe datos anómalos de funciones no viables o de errores de comunicación.

Datos: [1]: código ilegal (El sistema no soporta este comando.)
 [2]: función no soportada (Esta función no funciona.)
 [3]: espere y reinténtelo más tarde (Inténtelo de nuevo en unos minutos.)

01. Power (Comando:ka)

→ Para controlar el Encendido y el Apagado del Proyector

Transmisión

```
[k][a][ ][Set ID][ ][Data][Cr]
```

Datos 0: Apagado
1: Encendido

Ack

```
[a][ ][Set ID][ ][OK][Data][x]
```

Datos 0: Apagado
1: Encendido

→ Para mostrar el estado de Encendido/Apagado

Transmisión

```
[k][a][ ][Set ID][ ][FF][Cr]
```

Ack

```
[a][ ][Set ID][ ][OK][Data][x]
```

Datos 0: Apagado
1: Encendido

* De manera similar, si otras funciones transmiten datos '0xFF' basados en este formato, los datos de Acknowledgement (reconocimiento) responden indicando el estado presente de cada función.

02. Relación de aspecto (Comando:kc)

→ Para ajustar el format de la pantalla.

Transmisión

```
[k][c][ ][Set ID][ ][Data][Cr]
```

Datos 1 : 4:3	2 : 16:9
4 : Zoom	6 : Set by Program
9 : Just Scan	10: Cinema Zoom1
11: Cinema Zoom2	12: Cinema Zoom3
13: Cinema Zoom4	14: Cinema Zoom5
15: Cinema Zoom6	16: Cinema Zoom7
17: Cinema Zoom8	18: Cinema Zoom9
19: Cinema Zoom10	1A: Cinema Zoom11
1B: Cinema Zoom12	1C: Cinema Zoom13
1D: Cinema Zoom14	1E: Cinema Zoom15
1F: Cinema Zoom16	

Ack

```
[c][ ][Set ID][ ][OK][Data][x]
```

Datos 1 : 4:3	2 : 16:9
4 : Zoom	6 : Set by Program
9 : Just Scan	10: Cinema Zoom1
11: Cinema Zoom2	12: Cinema Zoom3
13: Cinema Zoom4	14: Cinema Zoom5
15: Cinema Zoom6	16: Cinema Zoom7
17: Cinema Zoom8	18: Cinema Zoom9
19: Cinema Zoom10	1A: Cinema Zoom11
1B: Cinema Zoom12	1C: Cinema Zoom13
1D: Cinema Zoom14	1E: Cinema Zoom15
1F: Cinema Zoom16	

03. Sonido de la pantalla (Comando:kd)

→ Para activar o desactivar el sonido de la pantalla.

Transmisión

[k] [d] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos 0: Silencio Desconectado (Imagen Activa)
1: Silencio Conectado (Imagen Inactiva)

Ack

[d] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos 0: Silencio Desconectado (Imagen Activa)
1: Silencio Conectado (Imagen Inactiva)

04. Contraste (Comando:kg)

→ Para ajustar el contraste de la pantalla

Transmisión

[k] [g] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos Min : 0 ~Max : 64

Ack

[g] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos Min : 0 ~Max : 64

* Consulte 'Mapping de datos reales 1'.

05. Brillo (Comando:kh)Transmisión

[k] [h] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos Min : 0 ~Max : 64

Ack

[h] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos Min : 0 ~Max : 64

* Consulte 'Mapping de datos reales 1'.

06. Color (Comand:ki)

→ Para ajustar el color de la pantalla. (Vídeo/Componente)

Transmisión

[k] [i] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos Min : 0 ~Max : 64

Ack

[i] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos Min : 0 ~Max : 64

* Consulte 'Mapping de datos reales 1'.

07. Matiz (Comando:kj)

→ Para ajustar el matiz de la pantalla. (Vídeo/Componente 60Hz o señal NTSC)

Transmisión

[k] [j] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos Rojo : 0 ~Verde : 64

Ack

[j] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos Rojo : 0 ~Verde : 64

* Consulte 'Mapping de datos reales 1'.

08. Nitidez (Comando:kk)

→ Para ajustar la nitidez de la pantalla.

Transmisión

[k] [k] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos Min : 0 ~Max : 64

Ack

[k] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos Min : 0 ~Max : 64

* Consulte 'Mapping de datos reales 1'.

09. OSD Select (Comando:kl)

→ Para seleccionar el OSD Encendido/Apagado

Transmisión

[k] [l] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos 0: OSD Seleccionar Modo Off
1: OSD Seleccionar Modo On

Ack

[l] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos 0: OSD Seleccionar Modo Off
1: OSD Seleccionar Modo On

10. Bloqueo del mando a distancia/Bloqueo del teclado (Comando:km)

→ Para bloquear los controles del panel frontal del proyector y el mando a distancia.

Transmisión

[k] [m] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos 0: Bloqueo desactivado
1: Bloqueo activado

Ack

[m] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos 0: Bloqueo desactivado
1: Bloqueo activado

* Si no está utilizando el mando a distancia, utilice este modo. Cuando la fuente de alimentación principal está On/Off el bloqueo de control externo se activa.

11. Temperatura del color (Comando:ku)

→ Ajuste la temperatura del color. Tenga en cuenta que la temperatura del color no podrá ajustarse si el modo de video está establecido en brillo o golf.

Transmisión

[k] [u] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos 0: Normal 1: Frío 2: Calor 4: Natural

Ack

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos 0: Normal 1: Frío 2: Calor 4: Natural

12. Modo de lámpara (Comando:np)

→ Para reducir el consumo de energía del proyector.

Transmisión

[n] [p] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos 0: Baja energía Desactivado
1: Baja energía Activado

Ack

[p] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos 0: Baja energía Desactivado
1: Baja energía Activado

13: Configuración automática (Comando:ju)

→ Para ajustar la posición de la imagen y minimizar el temblor de la imagen automáticamente. Funciona sólo en modo RGB.

Transmisión

[j] [u] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos 1: Para predeterminar

Ack

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos 1: Para predeterminar

14. Seleccionar Entrada (Comando:xb)

→ Para seleccionar la fuente de entrada.

Transmisión

[x] [b] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos 20 : Video 40 : Componente1
41 : Componente2 60 : RGB1
61 : RGB2 90 : HDMI

Ack

[b] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Datos 20 : Video 40 : Componente1
41 : Componente2 60 : RGB1
61 : RGB2 90 : HDMI

15. Código (Comando:mc)

→ Para enviar el código del mando a distancia IR (infrarrojos)

Transmisión

[m] [c] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Datos Código

Ack

[c] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

POWER	AD
INPUT	EF
3D	DC
L/R	DD
∧	40
∨	41
>	06
<	07
● OK	44
VOL ∧	02
VOL ∨	03
MUTE	09
USB	7C
PAGE ∧	00
PAGE ∨	01
RATIO	79
MENU	43
AUTO	92
Q.MENU	45
MARK	1E
SLEEP	0E
BACK	28
STILL	BC
KEystone	A4
ZOOM	5C
TIMER	26
BLANK	84

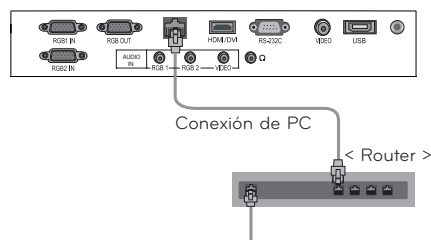
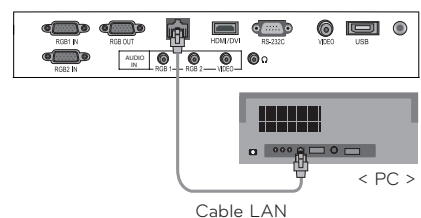
Configuración de red

< AVISO >

- Utilice un cable LAN estándar con este proyector, Cat5 o de mayor calidad con un conector RJ45.
- A menudo, muchos problemas de conexión de red durante la configuración pueden solucionarse si se vuelve a configurar el router o el módem. Después de conectar el reproductor a la red doméstica, apague y/o desconecte rápidamente el cable de alimentación del router de la red doméstica o el módem por cable. A continuación, conecte y/o encienda el cable de alimentación de nuevo.
- Para realizar la conexión con este proyector, es necesario un puerto LAN 10 Base-T o 100 Base-TX. Si su servicio de Internet no le permite dicha conexión, no podrá conectar el proyector.
- Para realizar la conexión a un router inalámbrico, es necesario que el router admita conexiones inalámbricas; además, será necesario activar la función de conexión inalámbrica del router inalámbrico.
- Para realizar la conexión a un router inalámbrico, verifique el valor de SSID y la configuración de seguridad del router inalámbrico. Consulte la guía de usuario del router correspondiente para determinar el valor de SSID y la configuración de seguridad.
- Si se utiliza una conexión Ad-hoc, es posible que la conexión no pueda establecerse según el dispositivo conectado (por ejemplo, un ordenador portátil) de que se trate.
- El método de conexión puede variar en función del fabricante del router inalámbrico.

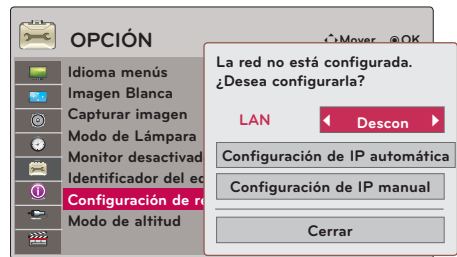
< Cómo realizar la conexión >

Use un cable LAN (cable cruzado) para conectar el puerto **LAN** del proyector con el puerto LAN del PC o de la red.



< Modo de uso >

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **OPCIÓN** con los botones Δ , ∇ , $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones Δ y ∇ para desplazarse hasta **Configuración de red** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta **Conex** en la opción **LAN**.

< Al seleccionar **Configuración de IP manual** >

- En la mayoría de los casos, deberá seleccionar la función Automático. Si está utilizando un router, la dirección IP se establecerá automáticamente.
- Seleccione Configuración de IP manual para un PC normal.
 - Para configurar el PC: ajuste la opción Protocolo de Internet (TCP/IP) del PC según su criterio.
- Para configurar el proyector: ajuste la opción **Dirección IP** según el formato de dirección IP del PC, y seleccione **Cerrar** tras introducir el mismo valor de **Gateway** que el del PC. Consulte la guía de eZ-Net Manager para obtener información sobre la configuración de red.

:: ejemplo ::

	Dirección IP	Máscara de Subred	Gateway
PC	192.168.0.10	255.255.255.0	192.168.0.1
Proyector	192.168.0.254	255.255.255.0	192.168.0.1

- Si **Configuración de red** no funciona, compruebe el estado de la red. Compruebe la conexión del cable LAN.
- Si **Configuración de red** no se ha completado, es posible que las funciones de red no trabajen con normalidad.
- **Configuración de IP automática:** seleccione esta opción si existe un servidor DHCP (protocolo de configuración dinámica de host) en la red de área local (LAN) a través de una conexión con cables; se asignará automáticamente una dirección IP al proyector. La dirección IP se determina de forma automática. La conexión al servidor DHCP puede no ser posible si hay un firewall instalado y depende del modelo de ordenador.

Configuración de IP manual: seleccione esta opción si no existe un servidor DHCP en la red y desea definir la dirección IP de forma manual.

- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

Modo de altitud

* La opción Modo de altitud se utiliza cuando el entorno de funcionamiento está situado a más de 1200 metros de altura.

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **OPCIÓN** con los botones Δ , ∇ , $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones Δ y ∇ para desplazarse hasta **Modo de altitud** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta **Conex** y pulse **OK**.

- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



Opciones del menú INFORMACIÓN

Para ver la información del proyector

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **INFORMACIÓN** con los botones Δ , ∇ , $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Verá la información actual sobre el proyector.

- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



USB

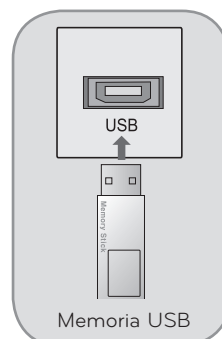
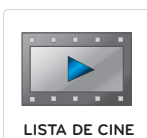
* La imagen mostrada puede ser diferente a la que aparece en el proyector.

Para utilizar el dispositivo USB

Conexión del dispositivo USB

* Cuando conecta un dispositivo USB, esta pantalla se muestra automáticamente.
No se puede borrar una carpeta existente ni añadir una nueva en el dispositivo USB.

1. Conecte el dispositivo USB al puerto USB situado en la parte posterior del aparato.
2. Aparece de forma automática el menú principal DivX.



Extracción del dispositivo USB

* Seleccione "Expulsar" para poder extraer el dispositivo USB.

1. Pulse el botón **Q.MENU** del mando a distancia.
2. Pulse los botones **<** y **>** para desplazarse hasta **Dispositivo USB**.
3. Pulse el botón **OK** del mando a distancia.

- Tras seleccionar **Expulsar USB**, la memoria USB no puede leerse. Extraiga la memoria USB y conéctela de nuevo.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.



Precauciones al usar el dispositivo USB

- ▶ Sólo se reconoce un dispositivo de almacenamiento USB.
- ▶ Si el dispositivo de almacenamiento USB se conecta mediante un concentrador USB, el dispositivo no se reconoce.
- ▶ Un dispositivo de almacenamiento USB que use un programa de reconocimiento automático no se reconocerá.
- ▶ Un dispositivo de almacenamiento USB que utilice su propio controlador puede que no se reconozca.
- ▶ El reconocimiento de la velocidad de un dispositivo de almacenamiento USB puede depender del dispositivo.
- ▶ No apague el proyector ni desenchufe el dispositivo USB mientras éste se esté usando. Al desconectar inesperadamente el dispositivo, podrían dañarse los archivos guardados o el propio dispositivo USB.
- ▶ No conecte un dispositivo de almacenamiento USB personalizado manualmente en el PC. El dispositivo podría causar que el dispositivo se averíara o no pudiera reproducirse. No olvide nunca utilizar un dispositivo de almacenamiento USB que contenga archivos normales de música, imágenes, películas o texto.
- ▶ Utilice solamente un dispositivo de almacenamiento USB formateado con un sistema de archivos FAT16, FAT32 y NTFS proporcionado con el sistema operativo Windows. En el caso de un dispositivo de almacenamiento formateado con un programa diferente no compatible con Windows, el dispositivo podría no reconocerse.
- ▶ Conecte la alimentación al dispositivo de almacenamiento USB que requiera una fuente de alimentación externa. En caso contrario, el dispositivo podría no reconocerse.
- ▶ Conecte un dispositivo de almacenamiento USB con el cable ofrecido por el fabricante del dispositivo. Si se conecta con un cable no suministrado por el fabricante del dispositivo USB o que sea de una longitud excesiva, el dispositivo podría no reconocerse.
- ▶ Es posible que algunos dispositivos de almacenamiento USB no se admitan o no funcionen con normalidad.
- ▶ Si el nombre de una carpeta o de un archivo es demasiado largo, no se mostrará ni se reconocerá.
- ▶ El método de alineación de archivos del dispositivo de almacenamiento USB es similar a Windows XP, y el nombre de archivo puede reconocer hasta 100 caracteres.
- ▶ Haga una copia de seguridad de los archivos importantes, ya que los datos del dispositivo USB podrían dañarse. La gestión de los datos es responsabilidad del consumidor y, en consecuencia, el fabricante no cubrirá el dispositivo contra daños sufridos en los datos.
- ▶ La capacidad recomendada es de 1 TB o menos para un disco duro externo USB y 32 GB o menos para una memoria USB. Cualquier dispositivo con una capacidad mayor a la recomendada puede que no funcione correctamente.
- ▶ Sólo el sistema de archivos FAT32 admite la función de eliminación.
- ▶ Si el dispositivo de memoria USB no funciona correctamente, desconéctelo y vuelva a conectarlo.
- ▶ Si un disco duro externo USB con una función de "Ahorro de energía" no funciona, apague el disco duro y vuelva a encenderlo para que funcione correctamente.
- ▶ También se admiten dispositivos de almacenamiento USB inferiores a USB 2.0, pero podrían no funcionar correctamente en la lista de cine.
- ▶ Si el dispositivo de memoria USB incluye varias particiones o si usa un lector multitarjeta, puede usar hasta 4 particiones o dispositivos de memoria USB.
- ▶ La velocidad de detección de un dispositivo de memoria USB varía en función del dispositivo.
- ▶ Si el dispositivo USB está conectado en modo espera, el disco duro específico se cargará automáticamente al encender el proyector.
- ▶ Es posible que algunos dispositivos de almacenamiento USB no se admitan o no funcionen con normalidad.

LISTA DE FOTOS

* Está disponible para reproducir el archivo de foto (*.jpg) del dispositivo USB.

La visualización en pantalla puede variar en su equipo. Las imágenes son una ayuda de ejemplo para utilizar el proyector.

Archivo admitido de FOTO (*.JPEG)

Base: 64 x 64 ~ 15360 x 8640

Progresivo: 64 x 64 ~ 1920 x 1440

- Sólo pueden reproducirse archivos JPEG.

- Los archivos no admitidos se mostrarán con un icono no predefinido.

Componentes de la pantalla

1. Se desplaza al archivo de nivel superior
2. Vista previa: muestra el nombre de la carpeta/miniatura de la fotografía que hay en la carpeta seleccionada
3. Página actual/número total de páginas
4. Número total de fotos marcadas
5. Botones correspondientes en el mando a distancia



Selección de fotografías y menú emergente

1. Pulse el botón **USB**. Luego, desplácese hasta **LISTA DE FOTOS** con los botones < y >, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, < y > para desplazarse hasta el archivo de foto que desee y pulse **OK**.
3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones $\wedge$ y $\vee$, y pulse **OK**.

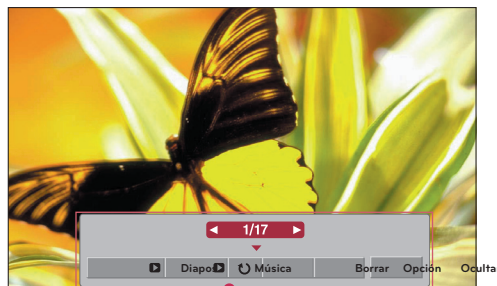


- **Ver**: muestra el elemento seleccionado.
- **Marcar todo**: marca todas las fotos de la pantalla.
- **Borrar**: borra la imagen seleccionada.
- **Cerrar**: cierra el menú emergente.

- Si el archivo de imagen está dañado, es posible que no se muestre correctamente.
- Las imágenes de alta resolución pueden tardar más tiempo en aparecer completas en pantalla.

Menú Pantalla completa

1. Pulse el botón **USB**. Luego, desplácese hasta **LISTA DE FOTOS** con los botones < y >, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, < y > para desplazarse hasta la foto que desee y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Ver** y pulse **OK**.
4. La fotografía seleccionada se muestra a tamaño completo y aparece el menú.
5. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, < y > para seleccionar y controlar el menú en la pantalla a tamaño completo.



- Use los botones < y > para seleccionar la foto anterior o siguiente.
- **Diapos.:** las fotografías que seleccione se muestran en una presentación de diapositivas. Si no ha seleccionado ninguna fotografía, se muestran todas ellas durante la presentación.
 - Defina el intervalo entre imágenes de la presentación en **Opción**.
- **Música:** se escucha música de fondo mientras se ven las fotos a tamaño completo.
 - Defina la música de fondo y el álbum en **Opción**.
- **Girar:** permite girar las fotos.
- **Borrar:** permite eliminar las fotos.
- **Opción:** permite establecer los valores de **Vel. diapos** y **Carp. música**.
 - No es posible modificar el valor de **Carp. música** mientras se está reproduciendo música de fondo.
- **Ocultar:** oculta el menú en pantalla completa.
 - Para volver a visualizar el menú a pantalla completa, pulse el botón **OK**.

LISTA DE MÚSICA

* Puede utilizar el menú LISTA DE MÚSICA para reproducir archivos MP3 desde un dispositivo de almacenamiento USB. Es posible que el menú de visualización en pantalla de su modelo sea algo diferente.

Archivo admitido de MÚSICA (*.MP3)

Velocidad de bits: entre 32 Kbps y 320 Kbps

- Frecuencia de muestreo MPEG1 capa 3: 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
- Frecuencia de muestreo MPEG2 capa 3: 16 kHz, 22,05 kHz, 24 kHz
- Frecuencia de muestreo MPEG2,5 capa 3: 8 kHz, 11,025 kHz, 12 kHz

Componentes de la pantalla

1. Se desplaza al archivo de nivel superior
2. Vista previa: muestra el nombre de la carpeta/el título del archivo de música que hay en la carpeta seleccionada
3. Página actual/número total de páginas
4. Número total de archivos de música marcados
5. Botones correspondientes en el mando a distancia



Selección de la música y menú emergente

1. Pulse el botón **USB**. Luego, desplácese hasta **LISTA DE MÚSICA** con los botones < y >, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, < y > para desplazarse hasta el archivo de música que desee y pulse **OK**.
3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones $\wedge$ y $\vee$, y pulse **OK**.



- **Reproducir:** una vez que termina la reproducción de una canción, se inicia automáticamente la reproducción de la siguiente pista seleccionada. Si no hay ninguna marcada, se reproduce la siguiente canción de la lista que hay en la carpeta actual. Si cambia de carpeta y pulsa **OK**, se **detiene la reproducción del tema que se está escuchando**.

Cuando se está reproduciendo música, se muestra el icono junto al tiempo de reproducción.

Cuando haya transcurrido un tiempo determinado, la lista completa de música desaparecerá y la pantalla de información sobre la reproducción, situada en la parte superior de la lista de música, se ejecuta como salvapantallas. Pulse **OK**, **■** o **BACK** para **detener el salvapantallas**.

Si hay un archivo de música dañado que no puede escucharse, se muestra 00:00 como tiempo de reproducción.

Los archivos de música con protección anticopia no se reproducen.

- **Repr. con foto:** comienza a reproducir la música seleccionada y, a continuación, pasa a **LISTA DE FOTOS**.
- **Marcar todo:** marca todas las canciones de la carpeta.
- **Borrar:** borra la canción seleccionada.
- **Cerrar:** cierra el menú emergente.

LISTA DE CINE

* La lista de cine se activa cuando se detecta un dispositivo USB. Se utiliza cuando se reproducen archivos de película en el proyector.

Archivos de película compatibles

Nombre de la extensión	Códec de vídeo	Códec de audio	Máxima resolución
mpg, mpeg, vob	MPEG1, MPEG2	Dolby Digital, MPEG, MP3, LPCM	1920 x 1080 a 30p
dat	MPEG1	Dolby Digital, MPEG, MP3, LPCM	
ts, trp, tp	MPEG2, H.264/AVC	Dolby Digital, AAC, MPEG	
mp4	MPEG4 SP, MPEG4 ASP, Divx 3.11, Divx 4.12 y Divx 5.x Divx 6, Xvid 1.00, Xvid 1.01, Xvid 1.02, Xvid 1.03 Xvid 1.10-beta 1, Xvid 1.10-beta 2, H.264/AVC	Dolby Digital, HEAAC, AAC, MPEG, MP3, LPCM	
avi	MPEG 2, MPEG 4 SP, MPEG4 ASP, Divx 3.11, Divx 4 Divx 5, Divx 6, Xvid 1.00, Xvid 1.01, Xvid 1.02, Xvid 1.03 Xvid 1.10-beta 1, Xvid 1.10-beta 2, H.264/AVC	Dolby Digital, HEAAC, AAC, MPEG, MP3, LPCM	
mkv	H.264/AVC, MPEG 1, MPEG 2, MPEG 4 SP, MPEG4 ASP	Dolby Digital, HEAAC, AAC, MPEG, MP3, LPCM	
divx	MPEG 2, MPEG 4 SP, MPEG4 ASP, Divx 3.11, Divx 4 Divx 5, Divx 6, Xvid 1.00, Xvid 1.01, Xvid 1.02, Xvid 1.03 Xvid 1.10-beta 1, Xvid 1.10-beta 2, H.264/AVC	Dolby Digital, HEAAC, AAC, MPEG, MP3, LPCM	

Velocidad de bits: entre 32 kbps y 320 kbps (MP3)

Formato de los subtítulos: *.smi/*.srt/*.sub (MicroDVD, SubViewer 1.0/2.0)/*.ass/*.ssa/*.txt (TMPlayer)/*.psb (PowerDivx)

Precauciones al reproducir archivos DivX

- ▶ Un archivo de película DivX y su archivo de subtítulos deben encontrarse en la misma carpeta.
- ▶ En este momento, el nombre del archivo de vídeo y el de subtítulos deben ser idénticos para que se muestren los subtítulos.
- ▶ Los subtítulos específicos creados por el usuario podrían no funcionar correctamente.
- ▶ Algunos caracteres especiales no se admiten en los subtítulos.
- ▶ Las etiquetas HTML no se admiten en los subtítulos.
- ▶ No habrá disponibles subtítulos en idiomas diferentes a los admitidos.
- ▶ La información de tiempo de un archivo de subtítulos externo se debe organizar en orden ascendente para que se reproduzcan.
- ▶ Los archivos de película dañados pueden no reproducirse y ciertas funciones quedarán limitadas durante la reproducción.
- ▶ Algunos archivos de vídeo codificados pueden no reproducirse.
- ▶ Si la estructura de vídeo y audio del archivo grabado no es entrelazada, se emitirá solamente el audio o el vídeo.
- ▶ No se puede garantizar la reproducción fluida de un vídeo con una resolución mayor de la resolución máxima admitida para cada fotograma.
- ▶ No se admite el códec de audio DTS.
- ▶ La reproducción de archivos de película que excedan los 30 GB (Giga Byte) no se admite.
- ▶ La reproducción de un vídeo mediante una conexión USB que no admita alta velocidad podría no funcionar correctamente.
- ▶ Al ver un vídeo con LISTA DE CINE, la función de ajuste de pantalla no funcionará.
- ▶ La pantalla podría sufrir interrupciones temporales (paradas de imagen, una reproducción más rápida, etc.) cuando se cambia el idioma de audio.
- ▶ Los archivos de película de un tipo o formato distinto al especificado, pueden no reproducirse correctamente.
- ▶ La velocidad de bits máxima de un archivo de película reproducible es 20 Mbps.
- ▶ Los archivos codificados con GMC (Compensación de movimiento global) pueden no reproducirse.
- ▶ Al ver una película de la función con Lista de cine, la configuración de usuario de las imágenes no se aplicará.
- ▶ Sólo se admiten los archivos guardados en CÓDIGO ASCII para los subtítulos externos de una película.
- ▶ Sólo se admiten 500 letras y 500 números en cada línea del subtítulo.
- ▶ Dentro del archivo de subtítulos sólo se admiten 10.000 bloques de sincronización.



- **ACERCA DEL VÍDEO DIVX:** DivX® es un formato de vídeo digital creado por DivX, Inc. Este dispositivo cuenta con la certificación oficial DivX Certified para reproducir vídeo DivX. Visite www.divx.com si desea obtener más información y herramientas de software para convertir sus archivos a vídeo DivX.
- **ACERCA DE DIVX VIDEO-ON-DEMAND:** este dispositivo DivX Certified® deberá registrarse para poder reproducir contenido DivX Video-on-Demand (VOD). Para generar el código de registro, localice la sección DivX VOD en el menú de configuración del dispositivo. Visite vod.divx.com y utilice este código para completar el proceso de registro y obtener más información sobre DivX VOD.
- "DivX Certified® para reproducir vídeo DivX® hasta HD 1080p, incluido el contenido premium".
- Patentes 7,295,673; 7,460,688; 7,519,274



Fabricado bajo licencia de Dolby Laboratories. **Dolby** y el símbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories.

Componentes de la pantalla

1. Se desplaza al archivo de nivel superior
2. Vista previa: muestra el nombre de la carpeta/el título de la película que hay en la carpeta seleccionada
3. Página actual/número total de páginas
4. Número total de películas marcadas
5. Botones correspondientes en el mando a distancia



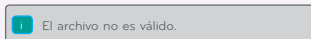
Selección de películas y menú emergente

1. Pulse el botón **USB**. Luego, desplácese hasta **LISTA DE CINE** con los botones < y >, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, < y > para desplazarse hasta el archivo de película que desee y pulse **OK**.
3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones $\wedge$ y $\vee$, y pulse **OK**.

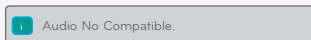


- **Reproducir:** reproduce los títulos seleccionados.

- Si los archivos no son compatibles, aparece un mensaje que advierte de ello.



- Se muestra la pantalla, pero si el archivo de audio no es compatible, aparece el siguiente mensaje.

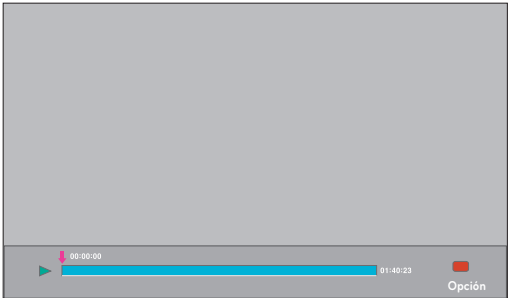


- **Marcar todo:** marca todas las películas de la carpeta.
- **Borrar:** borra la película seleccionada.
- **Cerrar:** cierra el menú emergente.

Reproducción de películas

* Es posible ajustar diferentes métodos durante la reproducción de películas.

1. Pulse el botón **USB**. Luego, desplácese hasta **LISTA DE CINE** con los botones < y >, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, < y > para desplazarse hasta el archivo de película que desee y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Reproducir** y pulse **OK**.



◆ Uso del mando a distancia

- Pulse el botón **▶|| (Reproducción/Pausa)** para reproducir o poner en pausar el contenido de la pantalla.
- Pulse el botón **■ (Detener)** para detener el contenido.
- Pulse el botón **◀◀ (Saltar -)** para reproducir la película anterior.
- Pulse el botón **▶▶ (Saltar +)** para reproducir la película siguiente.

Selección del menú de opciones

En modo de reproducción **LISTA DE CINE**.

Pulse el botón **● (Rojo)** del mando a distancia.

- **Tamaño de película:** selecciona **Pantalla completa** o el tamaño de pantalla **Original**.
- **Modo de imagen:** selecciona los ajustes **Vivos**, **Estándar**, **Cine**, **Deportes** o **Juego**.
- **Idioma audio:** selecciona el grupo de idioma del audio durante la reproducción de la película.
- **Idioma subtítulo:** selecciona el grupo de idioma de los subtítulos durante la reproducción de la película. La opción de idioma de subtítulos puede ser diferente dependiendo de la selección de idiomas del menú.
 - **Sinc.:** si la imagen no está sincronizada con los subtítulos, podrá ajustarlos mediante unidades de 0,5 segundos.
 - **Posición:** desplace la ubicación del subtítulo.

Tamaño de película	◀ Pantalla completa ▶
Modo de imagen	Estándar
Idioma audio	Pantalla completa
Idioma subtítulo	Latín1
Sinc.	0
Posición	0
Cerrar	

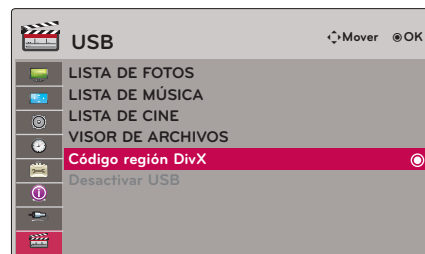
Grupo de idiomas de subtítulos	Idioma admitido
Latín1	Francés, español, catalán, euskera, portugués, italiano, albaniano, retorrománico, holandés, alemán, danés, sueco, noruego, finlandés, feroés, islandés, irlandés, escocés e inglés
Latín2	Checo, húngaro, polaco, rumano, croata, eslovaco, esloveno y serbio
Latín4	Estonio, las lenguas bálticas de Letonia (letón) y Lituania, groenlandés y lapón
Latín5	Inglés y turco
Cirílico	Búlgaro, bielorruso, macedonio, ruso, serbio y ucraniano anterior a 1990 (sin ortografía antigua)
Griego	Inglés y griego moderno
Hebreo	Inglés y hebreo moderno
Chino	Chino
Coreano	Inglés y coreano
Árabe	Inglés y árabe

Para ver el código de registro DivX

* Confirme el número del código de registro DivX del proyector.

Mediante el número de registro, puede comprar o alquilar las películas en www.divx.com/vod.

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **USB** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Código región DivX** y pulse **OK**.
3. Verifique el código de registro DivX del proyector.

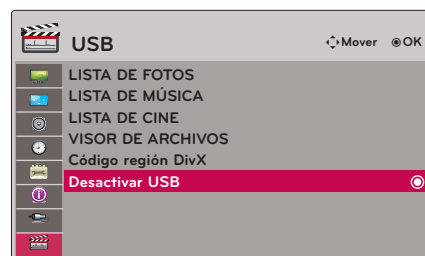


- Si dispone de un código de registro DivX que pertenece a otro proyector, no podrá reproducir los archivos DivX que haya comprado o alquilado. (Sólo pueden reproducirse archivos DivX que coincidan con el código de registro del proyector que haya comprado).
- Es posible que el vídeo o el audio de un archivo que se haya convertido con unos códecs diferentes a DivX no puedan reproducirse o queden dañados.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

Función Desactivar USB

* Borre la información de autenticación existente para poder recibir una nueva autenticación de usuario DivX para el proyector. Cuando se ejecuta esta función, es necesaria una nueva autenticación de usuario DivX para ver los archivos DivX con DRM.

1. Pulse el botón **MENU**. Luego, desplácese hasta **USB** con los botones $\wedge$, $\vee$, $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$ y $\vee$ para desplazarse hasta **Desactivar USB** y pulse **OK**.
3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones $<$ y $>$ y pulse **OK**.



- Función DRM (Administración de derechos digitales):
Mediante la tecnología y el servicio se evita el uso ilegal de contenido digital para proteger a los propietarios de los derechos de autor. El archivo puede reproducirse una vez que la licencia se haya verificado tras realizar los procedimientos correspondientes en línea.
- Pulse el botón **BACK** para salir de la pantalla del menú.

VISOR DE ARCHIVOS

Archivos admitidos: XLS, DOC, PPT, TXT, XLSX, PPTX, DOCX y PDF

- Microsoft Office versión 97/2000/2002/2003/2007
- Adobe PDF versión 1.0/1.1/1.2/1.3/1.4
 - El visor de archivos realinea el documento, por lo que puede tener un aspecto distinto que en el PC.
 - En los documentos que incluyan imágenes, la resolución puede parecer inferior durante el proceso de realineación.
 - Si el documento es grande o tiene muchas páginas, puede tardar algún tiempo en cargarse.
 - Algunas fuentes no admitidas pueden sustituirse con otras fuentes.

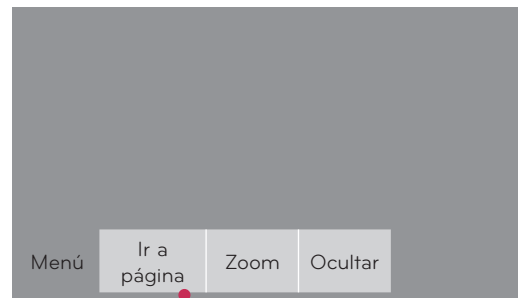
Componentes de la pantalla

1. Se desplaza al archivo de nivel superior
2. Vista previa: muestra el nombre de la carpeta/el título del archivo de la carpeta seleccionada
3. Página actual/número total de páginas
4. Botones correspondientes en el mando a distancia



Visualización de archivos

1. Pulse el botón **USB**. Luego, desplácese hasta **VISOR DE ARCHIVOS** con los botones < y >, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, < y > para desplazarse hasta el archivo que desee y pulse **OK**.



- Utilice los botones PAGE $\wedge$, $\vee$ para pasar a la página anterior o siguiente.
- **Ir a página:** avanza hasta la página que desee.

0 3 /14 páginas

1. Desplácese hasta **Ir a página** con los botones < y >, y pulse el botón $\wedge$.
2. Pulse los botones $\wedge$, $\vee$, < y > para seleccionar la página que desee y pulse **OK**.

- **Zoom:** amplía o reduce la imagen.

100 % - + Selección horizontal Selección vertical **OK**

1. Desplácese hasta **Zoom** con los botones < y >, y pulse el botón $\wedge$.
2. Pulse los botones < y > para seleccionar la página que desee y pulse el botón **OK**.

- **Ocultar:** cierra el menú.

- Para ver el menú de nuevo a tamaño de pantalla completa, pulse el botón **MENU** para mostrarlo.

Información

Modos de visualización compatibles

* En la siguiente tabla se muestran los formatos de visualización compatibles con el proyector.

Formato	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia horizontal (kHz)
640X350	70.09Hz	31.468kHz
640X350	85.08Hz	37.861kHz
640X400	85.08Hz	37.861kHz
720X400	70.08Hz	31.469kHz
720X400	85.03Hz	37.927kHz
640X480	59.94Hz	31.469kHz
640X480	72.80Hz	37.861kHz
640X480	75.00Hz	37.500kHz
640X480	85.00Hz	43.269kHz
800X600	56.25Hz	35.156kHz
800X600	60.31Hz	37.879kHz
800X600	72.18Hz	48.077kHz
800X600	75.00Hz	46.875kHz
800X600	85.06Hz	53.674kHz
1024X768	60.00Hz	48.363kHz
1024X768	70.06Hz	56.476kHz
1024X768	75.02Hz	60.023kHz
1024X768	84.99Hz	68.677kHz
1152X864	60.05Hz	54.348kHz
1152X864	70.01Hz	63.995kHz
1152X864	75.00Hz	67.500kHz
1280X960	60.00Hz	60.000kHz
1280X960	85.00Hz	85.940kHz
1280X1024	60.02Hz	63.981kHz
1280X1024	75.025Hz	79.976kHz
1400X1050	60.00Hz	65.317kHz
1600X1200	60.00Hz	74.479kHz

- * Si la señal de entrada no es compatible con el proyector, en pantalla aparecerá el mensaje **"Formato inválido"**.
- * El proyector es compatible con señales tipo DDC1/2B como la función "Plug & Play" (reconocimiento automático del monitor del PC).
- * Tipos de señal de sincronización de PC compatibles: tipos de sincronización por separado.
- * Para obtener la mejor calidad de imagen, ajuste la tarjeta gráfica del PC a 1024 x 768.

< Entrada de DVD/televisión digital >

Señal	Componente-*1	HDMI-*2
NTSC (60 Hz)	480i	O
	480p	O
	720p	O
	1080i	O
	1080p	O
PAL (50 Hz)	576i	O
	576p	O
	720p	O
	1080i	O
	1080p	O
24/30 Hz	1080p	O
50/60 Hz	1080p	O

- * Tipo de cable
- 1- Cable de RGB a componentes
- 2- Cable HDMI

Mantenimiento

* El proyector necesita un escaso mantenimiento. La lente deberá estar limpia para que en pantalla no se muestren manchas o signos de suciedad. Si ha de cambiarse alguna pieza, póngase en contacto con el distribuidor. Cuando limpie cualquier pieza del proyector, apague y desenchufe siempre el aparato antes que nada.

Limpieza de la lente

Siempre que haya alguna partícula de polvo o mancha en la superficie de la lente, deberá limpiarla. Utilice un pulverizador de aire o un paño de limpieza para limpiar el producto. Utilice un pulverizador de aire o un producto para la limpieza de lentes recomendado. Para limpiar la lente, aplique una pequeña cantidad de agente limpiador en un bastoncillo o en un paño suave y frote suavemente la lente. Si pulveriza líquido directamente sobre la lente, tenga cuidado ya que el líquido podría penetrar en ésta.

Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa del proyector, desconecte el cable de alimentación. Para eliminar la suciedad o el polvo, limpie la carcasa con un paño suave, seco y que no deje restos. Para eliminar manchas o suciedad persistentes, humedezca un paño suave con agua y detergente neutro y limpie la carcasa.

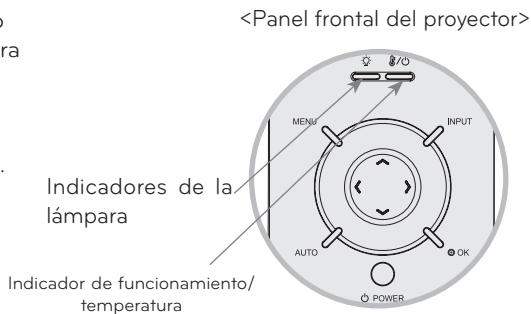
No utilice alcohol, benceno, disolventes ni otros productos químicos, ya que podría estropear el tono y el acabado del proyector.

Sustitución de la lámpara

Sustitución de la lámpara

El intervalo de sustitución de la lámpara dependerá del entorno de uso del proyector. Puede ver el tiempo utilizado de la lámpara en Tiempo De Lámpa del Menú (página 38). Debe sustituir la lámpara cuando:

- * La imagen proyectada se oscurezca o empiece a deteriorarse.
- * El indicador de la lámpara sea rojo.
- * Cuando, al encender el proyector, aparezca el mensaje "Reemplace la Lámpara".



Tenga cuidado al sustituir la lámpara

- Pulse el botón de encendido en el panel de control o en el mando a distancia para apagar el proyector.
- Si el indicador LED de funcionamiento está de color naranja y parpadea, no desconecte la fuente de alimentación principal hasta que el indicador LED se ilumine de forma constante (en color naranja).
- Deje que la lámpara se enfríe durante 1 hora antes de sustituirla.
- Utilice únicamente el mismo tipo de lámpara que suministra el centro de servicios de LG Electronics. El uso de lámparas de otros fabricantes puede originar daños en el proyector y en la lámpara.
- Quite la lámpara sólo cuando vaya a sustituirla.
- Mantenga la lámpara fuera del alcance de los niños. Mantenga la lámpara lejos de fuentes de calor, como radiadores u hornos.
- Para reducir el riesgo de incendio, no exponga la lámpara a líquidos o materiales extraños.
- No coloque la lámpara cerca de una fuente de calor.
- Asegúrese de que la lámpara nueva está fijada correctamente con tornillos. De lo contrario, la imagen puede oscurecerse y podría aumentar el riesgo de incendio.
- No toque nunca el cristal de la lámpara, ya que podría afectar a la calidad de la imagen o la vida útil de la lámpara podría verse reducida.

Para obtener una lámpara de sustitución

El número de modelo de la lámpara se indica en la página 54. Compruebe el modelo de la lámpara y adquiérala en un centro de servicios de LG Electronics. El uso de lámparas de otros fabricantes puede originar daños en el proyector.

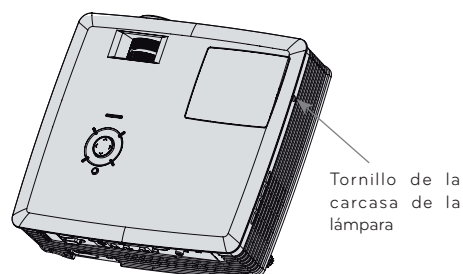
Desecho de la lámpara

Deseche la lámpara utilizada devolviéndola al centro de servicios de LG Electronics.

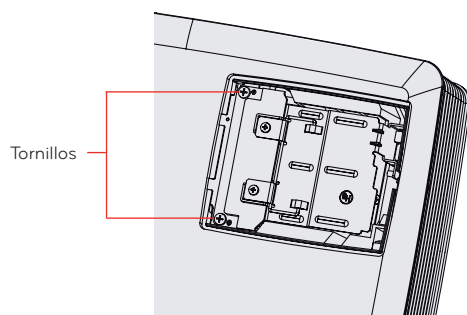
- 1 Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación.
Coloque el proyector con cuidado sobre una superficie acolchada.

(Deje que la lámpara se enfríe durante 1 hora antes de quitarla del proyector).

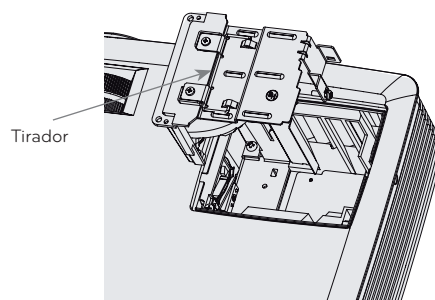
- 2 Quite el tornillo de la tapa de la lámpara con un destornillador.



- 3 Tras levantar la tapa de la lámpara, quite los dos tornillos de fijación de la carcasa de la lámpara con un destornillador.



- 4 Extraiga la lámpara del proyector.



- 5 Extraiga la lámpara despacio mediante el tirador y retire la carcasa de la lámpara.

- 6 Inserte la lámpara nueva con cuidado en la posición correcta.
Asegúrese de que la inserta correctamente.

- 7 Apriete los tornillos que ha quitado en el paso 3.
(Asegúrese de que están bien apretados).

- 8 Cierre la tapa de la lámpara y ponga los tornillos del paso 2 para instalar la tapa.
(Si la tapa de la lámpara no está montada correctamente, la unidad no se encenderá).

Note!

El uso de lámparas de otros fabricantes puede originar daños en el proyector o en la lámpara. Asegúrese de que la tapa de la lámpara está correctamente montada. Si la tapa de la lámpara no está montada correctamente, la unidad no se encenderá. Si no se corrige este fallo, póngase en contacto con un centro de servicios autorizado de LG.

En relación al control de la lámpara del proyector

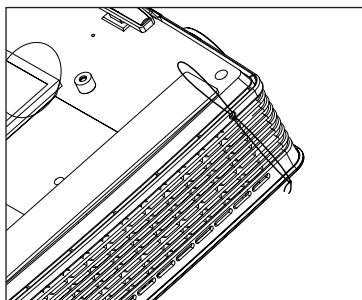
⚠ ADVERTENCIA

- * No apague el proyector al menos durante 5 minutos después de activarlo.
- La conexión y desconexión frecuente del proyector puede deteriorar la lámpara.
- * No desenchufe el cable de alimentación si el proyector o el ventilador de refrigeración están en marcha.
- Esto puede acortar la vida útil de la lámpara o ésta podría verse dañada.
- * La vida útil del proyector depende bastante del entorno de funcionamiento y las condiciones de uso.
- * El proyector emplea una lámpara de mercurio de alta presión, por lo que es fundamental tener mucha precaución. Un golpe o el uso prolongado pueden provocar que la lámpara explote.
- * Si continúa usando el proyector después de que haya transcurrido el intervalo de sustitución de la lámpara, ésta podría explotar.
- * Si la lámpara explota, se deben seguir estos pasos.
- Quite el cable de alimentación de inmediato.
- Airee la sala inmediatamente (use ventilación).
- Lleve el producto al centro de servicio más cercano para comprobar su estado y sustituir la lámpara si es necesario.
- No intente desmontar el producto si no es un técnico autorizado.

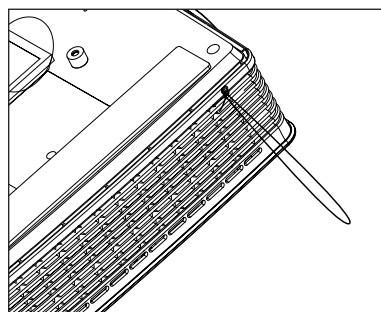
Cómo fijar la tapa de la lente en el proyector

Cómo fijar la tapa de la lente

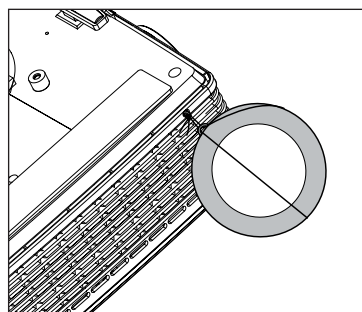
- 1** Prepare la tapa de la lente y la correa suministradas como accesorios.



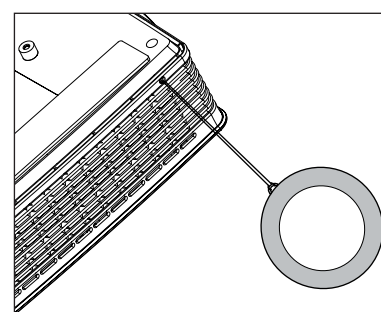
- 2** Inserte el extremo que no tiene tirador de la correa en el orificio situado en la parte inferior de la sección de la lente del proyector.



- 3** Fije la correa en el orificio del proyector y en el orificio de la tapa de la lente y, a continuación, pase la tapa de la lente a través del lazo de la correa.



- 4** La correa y la tapa están totalmente montadas tal y como se muestra en la imagen siguiente.



NOTAS

Especificaciones

MODELO	BX327 (BX327-JD)
Resolución	1024 (horizontal) x 768 (vertical) píxeles
Relación horizontal/vertical	4:3 (horizontal:vertical)
Tamaño del panel (mm)	13.97
Distancia de proyección (Tamaño de la pantalla)	Aproximadamente de 1,6 m a 10 m (aproximadamente de 101,6 cm a 635,0 cm)
Compensación de proyección	115 %
Alcance del mando a distancia	6 m
Señales compatibles de vídeo	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4.43/PAL-M/PAL-N/PAL-60
Alimentación	CA 100-240 V~50/60 Hz, 3,0 A
Salida de audio	5W + 5W
Altura (mm)	90,5 (sin pie), 80 (con pie)
Ancho (mm)	291.5
Longitud (mm)	260
Peso (kg)	3.5
Dispositivo USB	5 V, 0,5 A (máx)

Estado de funcionamiento

Temperatura

En funcionamiento: 0 °C ~ 40 °C
En almacenamiento y transporte: -20 °C ~ 60 °C

Humedad

En funcionamiento: 0% ~ 80% de humedad relativa
Sin funcionar: 0% ~ 85% de humedad relativa

Lámpara del proyector

Modelo de la lámpara

AJ-LBX3A

Consumo de energía de la lámpara

230 W

Aviso sobre el software de fuente abierta

Los siguientes archivos GPL ejecutables y las bibliotecas LGPL y MPL usadas en este producto están sujetas a los acuerdos de licencia GPL2.0/LGPL2.1/MPL1.1:

ARCHIVOS GPL EJECUTABLES:

Linux kernel 2.6, busybox, lzo y u-boot

BIBLIOTECAS LGPL:

uClibc

BIBLIOTECAS MPL:

nanox

LG Electronics se ofrece a proporcionarle el código abierto en un CD-ROM por un coste que cubra los gastos de dicha distribución, como el coste del soporte, del envío y la manipulación, una vez realizado el pedido por correo electrónico a la dirección de LG Electronics opensource@lge.com.

Esta oferta es válida por un periodo de tres (3) años a partir de la fecha de distribución de este producto por parte de LG Electronics.

Puede obtener una copia de las licencias GPL, LGPL y MPL en el CD-ROM incluido con este producto.

También puede obtener la traducción de las licencias GPL y LGPL en <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0-translations.html>, y

<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1-translations.html>.

Este producto incluye

- ▶ Cmap: copyright © 1990-1998 Adobe Systems Incorporated.
- ▶ Decodificador GIF LZW: copyright © 1987, Steven A. Bennett.
- ▶ md5: copyright © 1991-2, RSA Data Security, Inc.
- ▶ jpeg: Independent JPEG Group, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.
- ▶ libpng: copyright © 2004 Glenn Randers-Pehrson.
- ▶ Cadenas OSSP: manipulación de cadenas:
 - copyright © 1999-2005 Ralf S. Engelschall <rse@engelschall.com>.
 - copyright © 1999-2005 The OSSP Project <http://www.ossproject.org/>.
- ▶ Generador de números aleatorios: copyright © 1990, 1993 Regentes de la Universidad de California.
- ▶ Funciones C estándar
 - copyright © 1998 Softweyr LLC.
 - copyright © 1988, 1993 Regentes de la Universidad de California.
- ▶ tinxml: copyright © 2000-2006 Lee Thomason.
- ▶ zlib: copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly y Mark Adler.

Reservados todos los derechos.

Por este documento se concede permiso, de forma gratuita, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y los archivos de documentación asociados (en adelante el "Software") para distribuir el software sin restricciones, incluyendo, pero sin limitarse a, los derechos de utilización, copia, modificación, fusión, publicación, distribución, concesión de licencias y/o venta de copias del Software y para permitir a estas personas que reciben el Software a hacerlo, sometiéndose a las siguientes condiciones:

EL SOFTWARE SE PROPORCIONA "TAL CUAL", SIN GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, TANTO EXPRESAS COMO IMPLÍCITAS, INCLUIDAS, PERO SIN LIMITARSE A, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD, ADECUACIÓN A UN FIN EN PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN DE LOS DERECHOS DE TERCEROS. LOS AUTORES O PROPIETARIOS DE LOS DERECHOS DE AUTOR NO SERÁN RESPONSABLES POR NINGUNA RECLAMACIÓN, DAÑOS O CUALQUIER OTRA RESPONSABILIDAD, TANTO POR ACCIÓN DE UN CONTRATO, OBLIGACIÓN O CUALQUIER OTRO MOTIVO, DERIVADO DE O RELACIONADO CON EL SOFTWARE O LA UTILIZACIÓN DE OTRAS RELACIONES CON EL SOFTWARE.



El número de serie y de modelo del proyector se encuentra en la parte posterior o en un lateral del aparato. Anótelo por si alguna vez necesita asistencia.

MODELO _____

N.º DE SERIE _____