

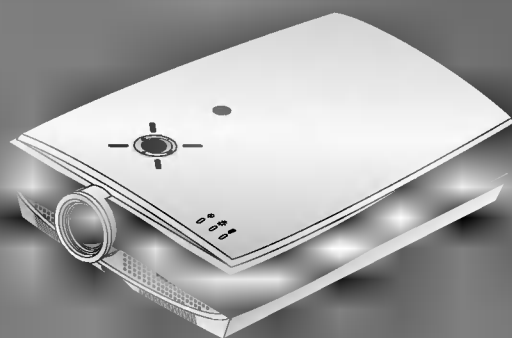


## PROYECTOR LCD LG

Por favor lea este manual cuidadosamente antes de operar la unidad.  
Consérvelo para futuras referencias.  
Anote el número de modelo y de serie de la unidad.  
Vea la etiqueta adjunta en la parte de abajo de la unidad  
y proporcione la información que aparece en ella cuando requiera servicio.

Número de Modelo :  
Número de Serie :





# CONTENIDO

---

## INTRODUCCIÓN

Instrucciones de seguridad .....	4
Nombres de las piezas.....	12

## INSTALACIÓN Y COMPOSICIÓN

Instrucciones de instalación .....	18
Composición.....	20
Cómo encender el proyector.....	22
Cómo apagar el proyector.....	23
Funcionamiento del proyector.....	24
Selección del modo de fuente.....	25

## CONEXIÓN

Conexión a un PC de sobremesa .....	26
Conexión a un PC portátil .....	27
Conexión a un transmisor inalámbrico (opcional).....	28
Conexión a un receptor inalámbrico (opcional) .....	29
Conexión a una fuente de vídeo .....	30
Conexión a un DVD .....	31
Conexión a un Settop Box para D-TV.....	32

## FUNCIONES BÁSICAS

Comprobación de funciones.....	33
Utilización de la función Still.....	34

## FUNCIONES ESPECIALES

Selección del idioma .....	35
Comprobación del tiempo de uso de la lámpara.....	36
Control manual de la temperatura de color.....	37
Utilización de la función Blank .....	38
Uso de la función Flip Horizontal/Vertical .....	40
Función Twin Picture .....	42

## POSICIONAMIENTO

Ajuste de la visualización en pantalla .....	44
Uso de la función Keystone .....	45
Utilización de la función Zoom .....	46
Utilización de la función ARC .....	47

## VIDEO

Ajuste de vídeo.....	48
----------------------	----

## TRACKING

Utilización de la función Auto alineación.....	50
--	----

## RS-232C

Configuración de dispositivos de control externo.....	52
---	----

## INFORMACIÓN

Visualización admitida por el monitor.....	59
Mantenimiento .....	60
Notas .....	61
Especificaciones .....	63

---

Antes de hacer funcionar la unidad, lea detenidamente este manual.

► Siga siempre las instrucciones de seguridad para evitar cualquier accidente potencial o un uso incorrecto del proyector.

► Las instrucciones de seguridad presentan dos tipos de información y cada uno de ellos tienen el significado siguiente.

**▲ ADVERTENCIA** El incumplimiento de esta instrucción puede provocar daños graves e incluso la muerte.

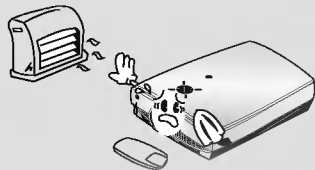
**▲ NOTAS** El incumplimiento de esta instrucción puede provocar lesiones leves o daños en el proyector.

► Después de leer este manual, colóquelo en un lugar donde el usuario pueda encontrarlo fácilmente.

### ▲ Instalación interior – ADVERTENCIA

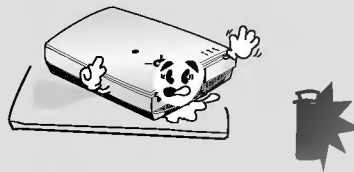
No coloque el Proyector bajo la luz solar directa o cerca de fuentes de calor, como, por ejemplo, radiadores, fuegos o estufas, etc.

- Esto puede provocar un incendio!



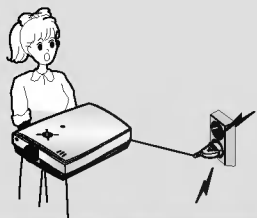
No coloque materiales inflamables al lado del proyector.

- Esto puede provocar un incendio!



### ▲ Instalación interior – NOTAS

Antes de mover el proyector, desconéctelo de la red y quite todas las conexiones.



No coloque el proyector cerca de fuentes de vapor o aceite, tales como un humidificador.

- Esto puede crear un riesgo de incendio o de descarga eléctrica!





## Instalación interior – NOTAS

No coloque el proyector en un lugar en que pueda estar expuesto al polvo.

- Esto puede provocar un incendio!



Al instalar el proyector sobre una mesa, procure no colocarlo cerca del borde.

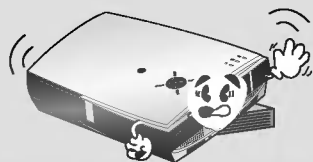
- Esto puede hacer que el proyector se caiga, provocando graves heridas a un niño o adulto y graves daños al proyector.

- **Utilice con seguridad una mesa accesoria o un bastidor.**



Utilice el proyector solamente sobre una superficie nivelada y estable.

- Puede caerse o volcar.



Garantice una buena ventilación alrededor del proyector. La distancia entre el proyector y la pared debe ser superior a 30cm.

- Si no se guarda esa distancia, la temperatura interna aumenta y provoca un incendio.

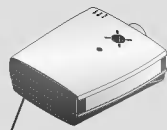


No obstruya la abertura (tubo de absorción/tubo de salida) del proyector.

- Si se obstruye, la temperatura interna aumenta y provoca un incendio.



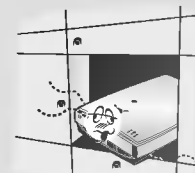
tubo de absorción



tubo de salida

No coloque el proyector directamente sobre una alfombra, tapete ni lo sitúe donde se limite su ventilación.

- Esto haría que su temperatura interna aumentara y podría provocar un incendio.



## Instalación exterior – ADVERTENCIA

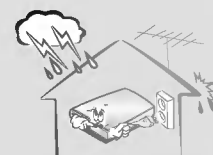
No utilice el proyector en un lugar húmedo, como por ejemplo, un cuarto de baño, donde es probable que se moje.

- Esto puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.



En el caso de utilizar un receptor (VCR, Dispositivo D-TV digital), doble el cable de la antena entre el interior y el exterior del edificio, para evitar que entre lluvia.

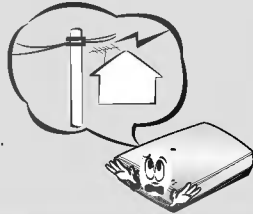
- Esto puede provocar que el agua dañe el interior del proyector y podría dar lugar a una descarga eléctrica.



## Instalación exterior – NOTAS

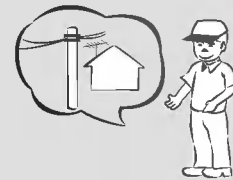
En el caso de utilizar un receptor (VCR, Dispositivo D-TV digital, no coloque una antena cerca de las líneas de transporte de energía.

- Esto puede provocar una descarga eléctrica.



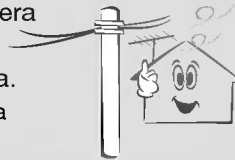
Si se utiliza un receptor (VCR; Dispositivo D-TV digital, póngase en contacto con su centro de servicio para instalar una antena, puesto que necesita personal cualificado.

- Esto puede provocar una descarga eléctrica.



En el caso de utilizar un receptor (VCR, Dispositivo D-TV digital), debe existir suficiente distancia entre una antena exterior y las líneas de transporte de energía para evitar que la primera toque las últimas aunque la antena caiga.

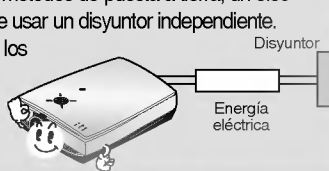
- Esto puede provocar una descarga eléctrica.



## Energía eléctrica – ADVERTENCIA

Se debe conectar un cable de puesta a tierra.

- Si no se conecta un cable de tierra, existe un peligro posible de descarga eléctrica provocado por las fugas de corriente.
- Si no son posibles los métodos de puesta a tierra, un electricista cualificado debe usar un disyuntor independiente.
- No conecte la masa a los cables telefónicos, barras pararrayos o tuberías de gas.



La clavija de red se debe introducir completamente en la toma de corriente para evitar un riesgo de incendio.

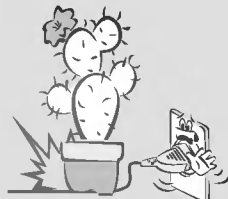
- Esto puede provocar un incendio.



## Energía eléctrica - ADVERTENCIA

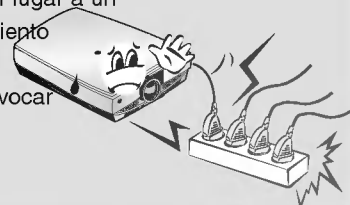
No coloque objetos pesados sobre el cable de alimentación.

- Esto puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.



No utilice demasiados enchufes en la toma múltiple de red.

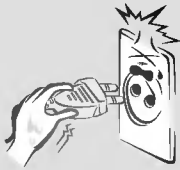
- Esto puede dar lugar a un sobrecalentamiento de la toma de corriente y provocar un incendio.



## ▲ Energía eléctrica - NOTAS

No toque nunca la clavija de toma de corriente con las manos mojadas.

- Esto puede provocar una descarga eléctrica.



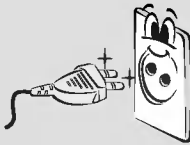
Sujete firmemente el enchufe al desenchufarlo. Si tira del cordón, éste se puede dañar.

- Esto puede provocar un incendio.



Evite que se acumule polvo en las patillas de la clavija o en la toma de corriente.

- Esto puede provocar un incendio.



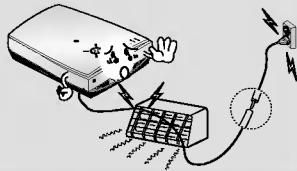
No enchufe el cable de alimentación cuando éste o el enchufe estén dañados, o cuando la parte de conexión de la toma de corriente esté floja.

- Esto puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.



Asegúrese de que el cable de alimentación no entra en contacto con objetos agudos o calientes, tales como un calentador.

- Esto puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.

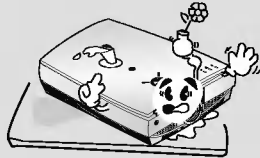


Coloque el proyector en un lugar por el que la gente no pase con frecuencia ni pise el cable de alimentación.



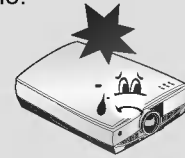
No coloque ningún objeto que contenga líquido sobre el monitor, como, por ejemplo, un tintero, una taza, productos cosméticos o una vela.

- Esto puede provocar un incendio.



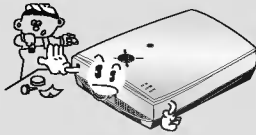
En el caso de un impacto o daño en el monitor, desconéctelo y desenchúfelo de la toma de corriente y póngase en contacto con su centro de servicio.

- Esto puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.



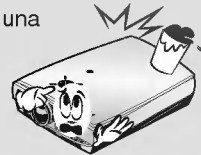
No permita que caigan objetos en el interior del monitor.

- Esto puede provocar una descarga eléctrica.



Si se derrama agua en el monitor, desenchúfelo inmediatamente de la alimentación de la red y consulte a su Agente de servicio.

- Esto puede provocar una descarga eléctrica.



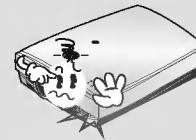
Deshágase de las pilas usadas de forma cuidadosa y segura.

- Si un niño se traga una pila, consulte a un médico inmediatamente.



En el caso de que no aparezca la imagen en la pantalla, desconecte y desenchufe el monitor de la alimentación de la red y póngase en contacto con su Centro de Servicio.

- Esto puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.



No mire al monitor mientras conduce o camina.

- Esto puede provocar un accidente.

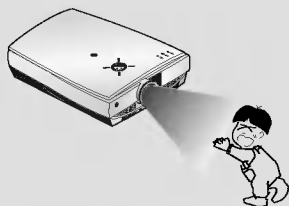


No quite ninguna tapa (excepto la tapa de la lente). Alto riesgo de descarga eléctrica.

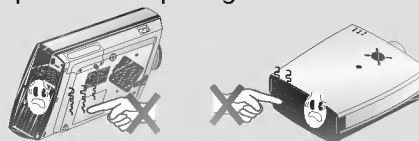




No mire directamente a la lente cuando se esté utilizando el proyector. Se pueden producir daños oculares.



No entre en contacto con el monitor cuando éste esté en funcionamiento o justo después de que la lámpara se haya apagado, puesto que el puerto de salida y la tapa de la lámpara generan calor.



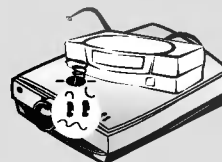
No deje caer el monitor ni permita que se golpee.

- Esto puede provocar un fallo mecánico o lesiones.

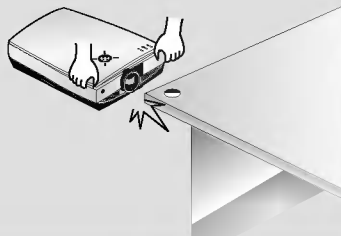


No coloque objetos pesados sobre el proyector.

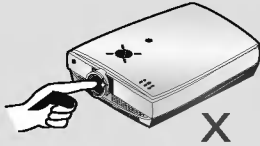
- Esto puede provocar graves lesiones a un niño o adulto.



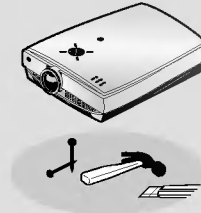
No golpee la lente mientras mueve el proyector.



No toque la lente del proyector. Puede dañarla.



No utilice herramientas afiladas sobre el proyector, ya que esto dañará la caja.



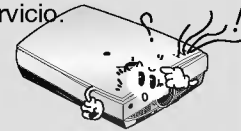
### ▲ Limpieza - ADVERTENCIA

No use agua para limpiar el proyector.  
- Esto puede provocar daños en el proyector o una descarga eléctrica.

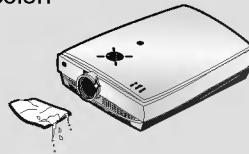


En el caso poco probable de que salga humo o algún olor extraño del proyector, desconéctelo, desenchúfelo de la toma mural y póngase en contacto con su distribuidor o centro de servicio.

- Esto puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.



Utilice un pulverizador o un paño suave que esté húmedo, con un detergente neutro y agua para limpiar el polvo o las manchas de la lente de proyección



Desenchufe este producto de la toma mural antes de limpiarlo. No utilice limpiadores líquidos ni limpiadores en aerosol.

- Esto puede ocasionar daños en el Monitor o provocar una descarga eléctrica.



Póngase en contacto con el centro de servicio una vez al año para limpiar la parte interna del monitor.

- El polvo acumulado puede provocar un fallo mecánico.



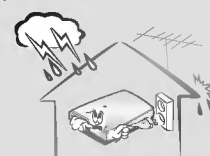
No intente arreglar el proyector usted mismo. Póngase en contacto con su distribuidor o centro de servicio.

- Esto puede ocasionar daños en el proyector y podría provocar una descarga eléctrica, así como la invalidación de la garantía.



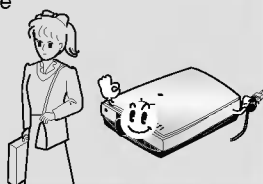
Si utiliza un receptor (VCR, Dispositivo D-TV digital), en el caso de una tormenta de rayos o truenos, desenchufe el proyector y la antena de la toma mural.

- Esto evitará daños en el proyector y una posible descarga eléctrica.



Asegúrese de desenchufar el proyector cuando no lo utilice durante un período prolongado o cuando esté ausente.

- El polvo acumulado puede provocar un incendio, una descarga eléctrica provocada por el deterioro o fugas eléctricas.

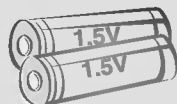


Póngase en contacto con su distribuidor para sustituir una lámpara antigua por una nueva.



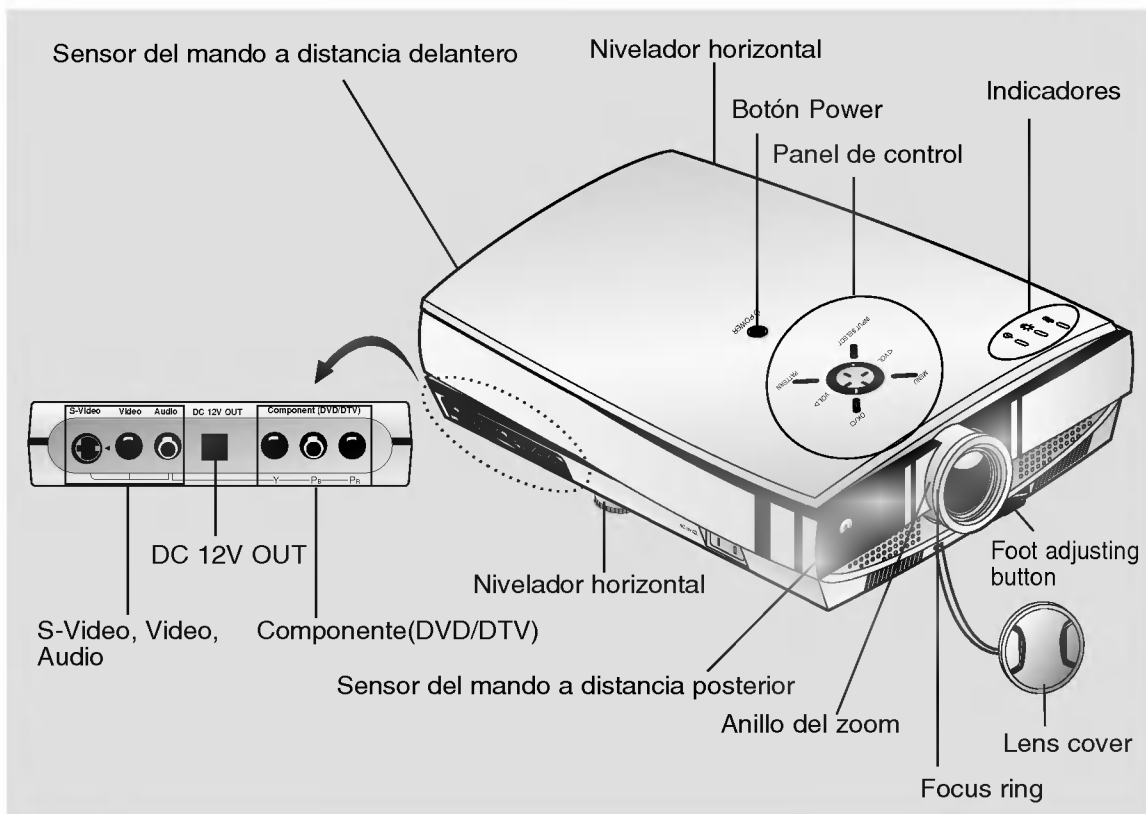
Utilice solamente las pilas especificadas.

- De no hacer esto, puede dañar el proyector o podría provocar una descarga eléctrica.

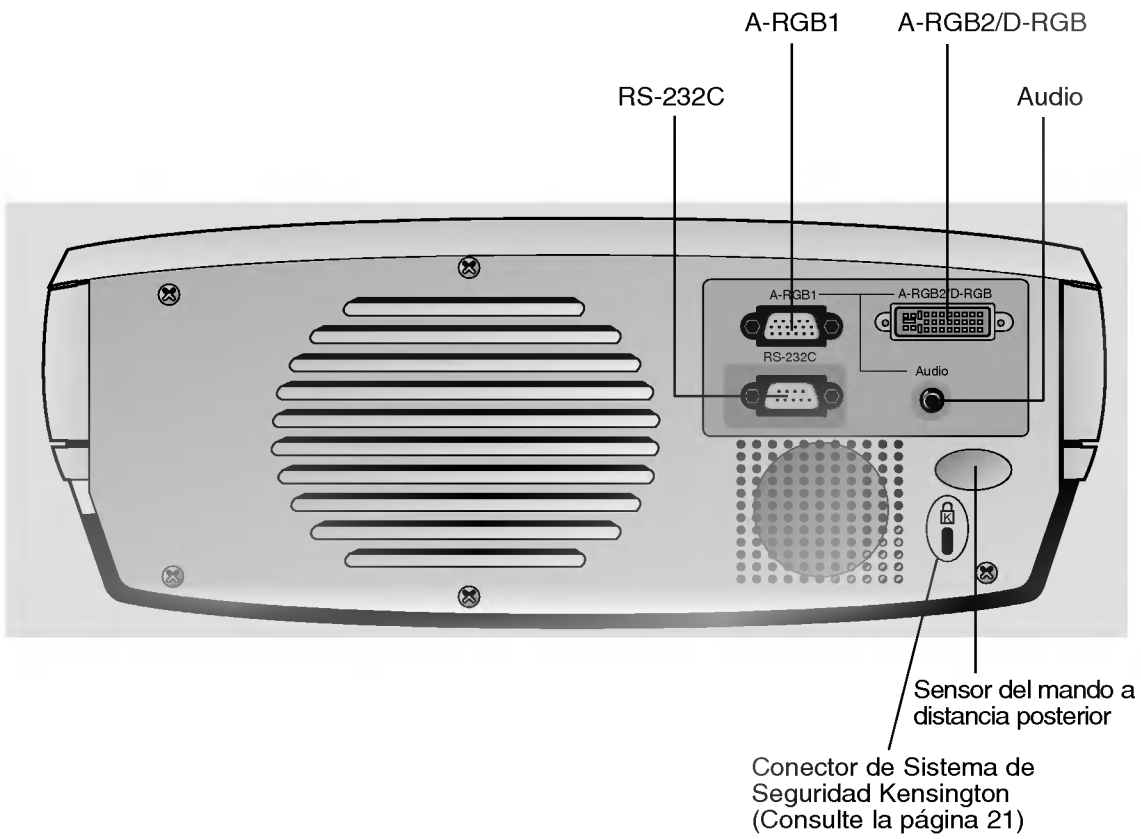


## Cuerpo principal

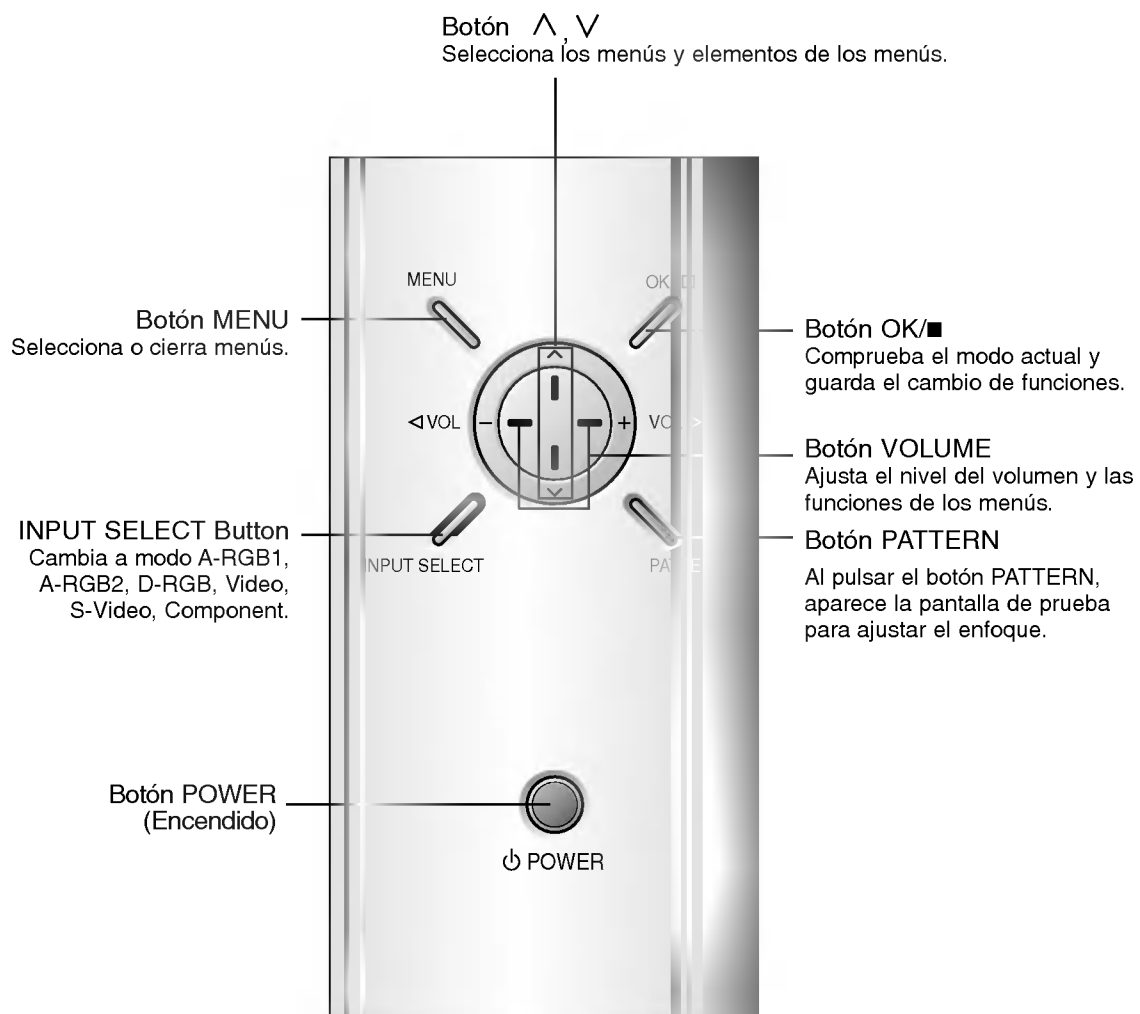
\* El proyector LCD se fabrica utilizando tecnología de gran precisión. No obstante, es posible que a veces vea diminutos puntos negros y/o puntos brillantes (de color rojo, azul o verde) que aparecen continuamente en el proyector LCD. Esto es un resultado normal del proceso de fabricación y no indica un fallo de funcionamiento.



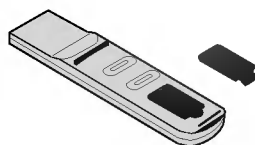
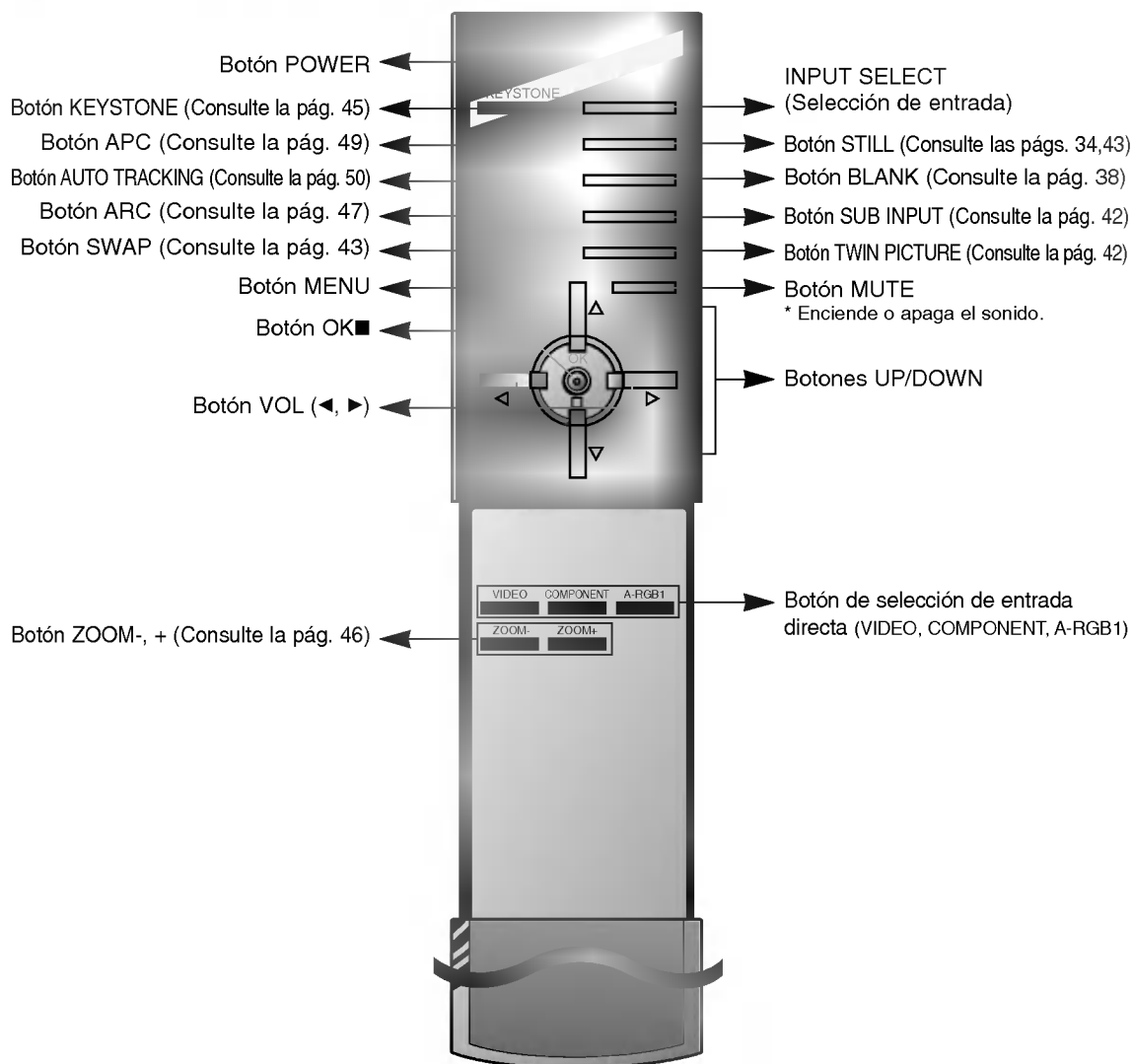
## Parte de conexión posterior



## Panel de control



## Mando a distancia



- Abra la tapa del compartimento de las pilas en la parte posterior del mando a distancia e introduzca las pilas con la polaridad correcta, haga coincidir "+" con "+", y haga coincidir "-" con "-".
- Instale dos pilas "AAA" de 1.5 V.  
No mezcle pilas usadas con pilas nuevas.

## Indicadores del 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 operativo del proyector.



Indicador de funcionamiento	Rojo	Inicializando el hardware después de haber aplicado la potencia principal.
	Naranja	Espera.
	Verde	En funcionamiento. (Se enciende la lámpara)
	Naranja (destellando)	La lámpara del proyector se enfría a medida que se desconecta la energía eléctrica (2 minutos)
	Apagado	Desconexión de potencia.
Indicador de la lámpara	Rojo	La lámpara de proyección está llegando al final de su vida útil y es necesario cambiarla por otra nueva (más de 1.500 horas) La OSD, "Reemplaze la Lámpara" aparece durante 10 segundos desde la primera conexión.
	Rojo(destellando)	El proyector tiene algún problema en la lámpara o alrededor de ella en el encendido. Intente una vez más el encendido. Si el indicador de la lámpara está en rojo (destellando) de nuevo, avise al servicio técnico.
	Verde(destellando)	La tapa de la lámpara o la tapa del tubo de absorción no está cerrada.
Indicador de temperatura	Naranja	Este proyector tiene una gran temperatura. Si no apaga el proyector, se desconectará automáticamente. "Temperatura es Muy Alta".
	Rojo	El proyector se apaga cuando alcanza su máxima temperatura.
	Rojo(destellando)	Se ha desconectado la potencia debido a un problema con los ventiladores de refrigeración interna. Avise al servicio técnico.

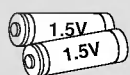
" " es el mensaje de aviso que aparece en la pantalla.



## Accesorios



Mando a distancia



2 Pilas (tamaño AAA)



Cable de alimentación



Cable de Audio/Vídeo



Cable de Audio



Cable de ordenador



Cable DVI



Clavija SCART a RCA (opcional)



Bolsa portátil



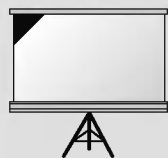
Guía de operación

### Accesorios opcionales

\* Póngase en contacto con su distribuidor para comprar estos accesorios.

\* Cuando se aplica soporte de techo, se recomienda usar solamente el soporte de techo que corresponde al proyector LCD.

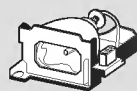
\* Póngase en contacto con su distribuidor para cambiar la lámpara por otra nueva.



Pantalla para la proyección



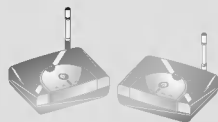
Cable de S-Vídeo



Lámpara



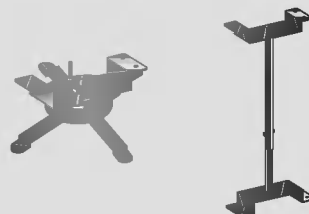
Cable DVI a VGA



Transmisor-receptor inalámbrico de A/V

\* Véase la guía de operación del transmisor-receptor de A/V para conocer la instalación y la conexión, etc.

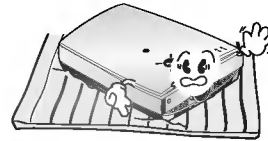
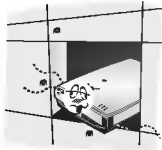
Soporte de techo para el proyector LCD



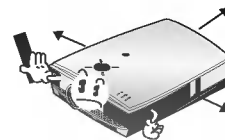
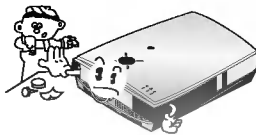
\* No coloque el proyector en las condiciones siguientes. Puede provocar daños en el producto.

### Proporcione a este proyector una ventilación adecuada.

- El proyector está provisto de orificios de ventilación (entrada) en la parte inferior y orificios de ventilación (salida) en la parte delantera. No bloquee ni coloque ningún objeto cerca de estos orificios, o si no, se puede producir una acumulación de calor interno, provocando una degradación de la imagen o daños en el proyector.
- No coloque el proyector sobre una alfombra, tapete o cualquier otra superficie similar. Esto puede impedir una ventilación adecuada de la parte inferior del proyector. Este producto se debe instalar solamente en una pared o un techo.

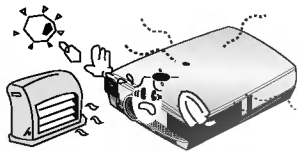


- No empuje nunca el proyector ni derrame líquido de ningún tipo en el proyector.
- Deje una distancia adecuada (30 cm o más) alrededor del proyector.



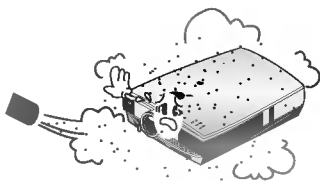
### Mantenga este proyector en las condiciones adecuadas de temperatura y humedad.

- Instale este proyector solamente donde la temperatura y la humedad sean las adecuadas. (Consulte la pág. 63)

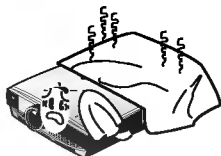


### No coloque el proyector donde se pueda llenar de polvo.

- Esto puede provocar el sobrecalentamiento del proyector. Limpie periódicamente el Filtro de aire.



**No obstruya las ranuras y aberturas del proyector. Puede provocar su sobrecalentamiento.**



**El proyector LCD se fabrica utilizando tecnología de gran precisión. No obstante, es posible que a veces vea diminutos puntos negros y/o puntos brillantes (de color rojo, azul o verde) que aparecen continuamente en el proyector LCD. Esto es un resultado normal del proceso de fabricación y no indica un fallo de funcionamiento.**

**Este producto debe utilizar tornillos del largo adecuado (alrededor de 5mm) cuando se instale.**

**Cuando emplee un instalador para techo, use solamente tornillos de fijación y el instalador para techo para el proyector LCD. Contacte a su proveedor para la compra o la instalación.**



TP-ML2



TP-MH2

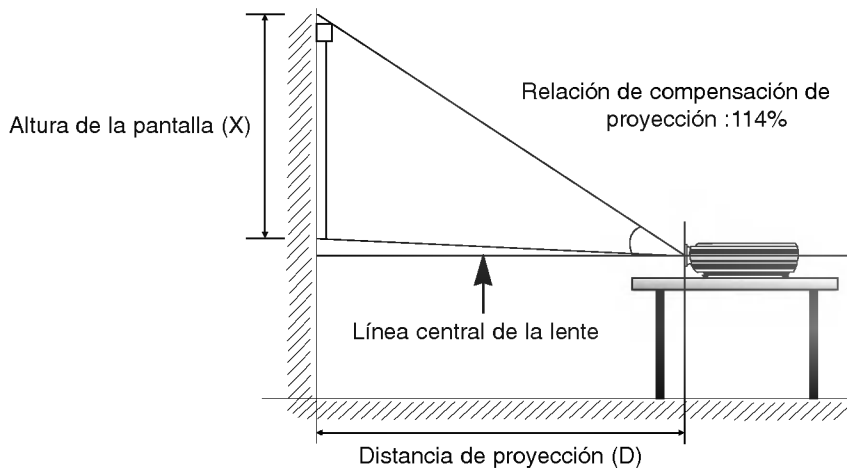
**Para recibir un programa DTV, es necesario comprar el receptor DTV (Equipo Settop) y conectarlo al proyector.**

**Si no hay señal de entrada, no se visualizará el Menú en la pantalla.**

## Funcionamiento básico del proyector

1. Coloque el proyector sobre una superficie firme y horizontal con la fuente de PC o AV.
2. Coloque el proyector a la distancia correcta de la pantalla. La distancia entre el proyector y la pantalla determina el tamaño real de la imagen.
3. Gire el proyector de forma que la lente forme un ángulo correcto con la pantalla. Si el proyector no está en un ángulo correcto, la imagen de la pantalla aparecerá torcida. En este momento realice la función de keystone (deformación trapezoidal). (Consulte la pág. 45).
4. Conecte los cables del proyector a una toma de potencia mural y a otras fuentes conectadas.

### distancia de proyección basada en el formato de imagen



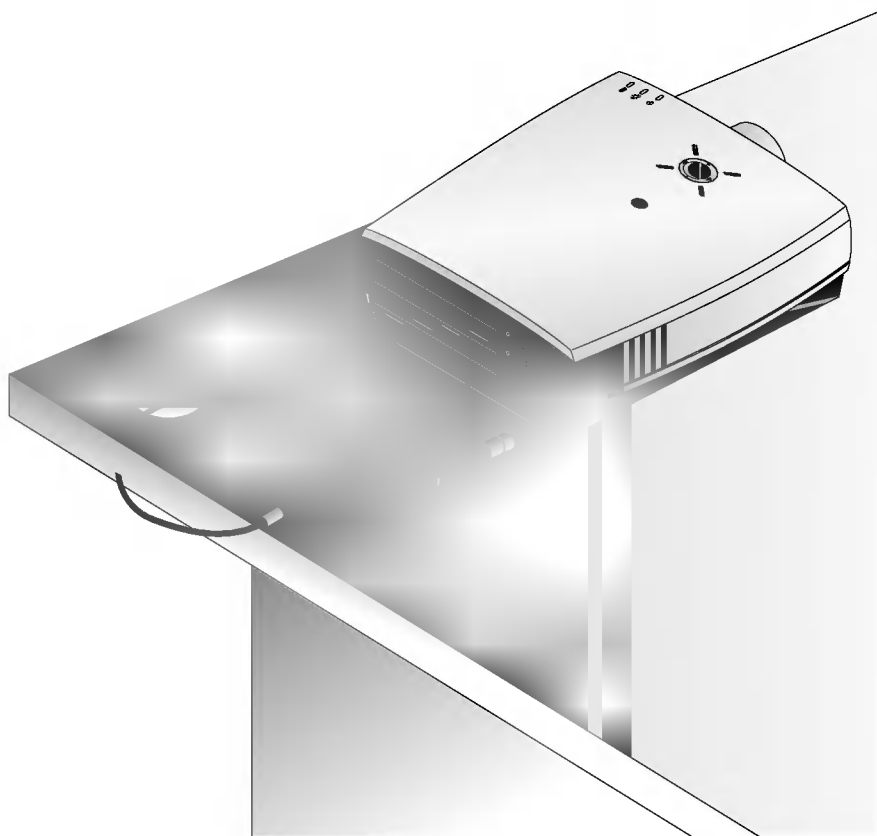
Formato de imagen 16:9										mm
Tamaño de la pantalla	40"	60"	80"	90"	100"	110"	120"	150"	200"	
Altura de la pantalla (X)	498	747	996	1121	1245	1370	1494	1868	2491	
La distancia más corta (D)	1715	2572	3430	3859	4287	4716	5145	6431	8575	
La distancia más larga (D)	2229	3344	4459	5016	5574	6131	6688	8361	11147	

\* La distancia más larga / la distancia más corta muestran el estado ajustado mediante la función de zoom.

Formato de imagen 4:3										mm
Tamaño de la pantalla	40"	60"	80"	90"	100"	110"	120"	150"	200"	
Altura de la pantalla (X)	610	914	1219	1372	1524	1676	1829	2286	3048	
La distancia más corta (D)	2099	3148	4198	4722	5247	5772	6297	7871	10494	
La distancia más larga (D)	2729	4093	5457	6139	6821	7503	8186	10232	13643	

## Uso del sistema de seguridad Kensington

- El proyector posee un Conector de Sistema de Seguridad Kensington en el panel posterior. Conecte el cable del sistema de Seguridad Kensington de la siguiente manera.
- Para conocer la instalación y el uso detallados del Sistema de Seguridad Kensington, consulte la guía del usuario adjunta al conjunto del Sistema de Seguridad Kensington. Y para obtener más información, póngase en contacto con <http://www.kensington.com>, la página inicial de Internet de la empresa Kensington, que se ocupa de sofisticados equipos electrónicos, tales como PC portátiles o proyectores LCD.
- El Sistema de Seguridad Kensington es un elemento opcional.



---

**1** Conecte correctamente el cable de alimentación.

---

**2** Quite la tapa de la lente del proyector.

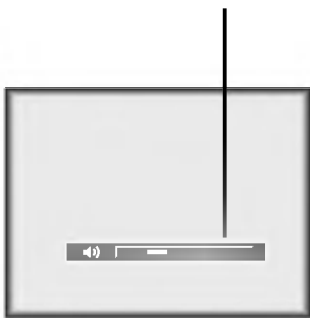
---

**3** Pulse el botón **POWER** en el mando a distancia o la tapa superior. (El indicador de funcionamiento de color verde emite destellos durante el enfriamiento de la lámpara).

- La imagen tardará en aparecer 1 minuto aproximadamente después del encendido, puesto que la lámpara del proyector necesita calentarse.
  - Aparecerá una imagen después de que el indicador de funcionamiento se ilumine (Verde).
  - Seleccione el modo de fuente con el botón **INPUT SELECT** (selección de entrada).
  - Deje el proyector enchufado durante al menos 2 minutos después de apagar el proyector, ya que esto permitirá continuar con el enfriamiento de la lámpara, lo que contribuirá a preservar la vida útil de la lámpara.
- 

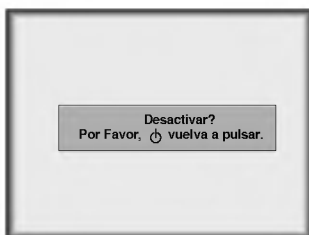
**4** Ajuste el nivel de volumen.

- Si pulsa el botón **VOLUME ►**, aumenta el número del nivel de sonido y volumen.
- Si pulsa el botón **VOLUME ◀**, disminuye el número del nivel de sonido y volumen.



\* No apague la alimentación principal y no desenchufe el cable de alimentación mientras el ventilador de refrigeración (entrada/salida) esté funcionando.

- 1** Pulse el botón **POWER** en la tapa superior o en el mando a distancia.



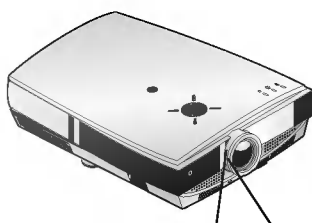
- 2** Pulse de nuevo el botón **POWER** en la tapa superior o en el mando a distancia para interrumpir el suministro de energía eléctrica.

- 3** Si el indicador de funcionamiento está parpadeando en color naranja, deje el cable de alimentación enchufado a la toma de corriente. No lo desconecte de la toma hasta que el indicador de funcionamiento esté encendido (naranja).

- Si el indicador de funcionamiento está parpadeando en color naranja, es posible que el botón power (encendido) de la tapa superior o el mando a distancia no funcionen.

## Cómo enfocar y situar la imagen de la pantalla

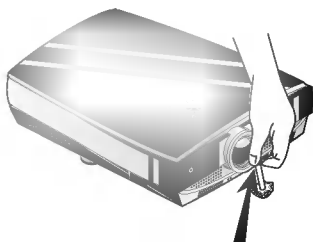
● Cuando aparezca una imagen en la pantalla, compruebe si está enfocada y se adapta perfectamente a la pantalla.



Anillo del zoom Anillo de enfoque

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

● Para subir o bajar la imagen en la pantalla, extienda o retraiga la pata de la parte inferior del proyector empujando el botón del regulador de la pata, como se muestra a continuación.



1. Sitúese detrás del proyector y levante las palancas del regulador de la pata mientras sujeta la parte delantera del proyector.
2. Mientras aprieta el botón del regulador de la pata, levante o baje el proyector para situar la imagen de la pantalla en la posición correcta.
3. Suelte el botón para fijar la pata en su nueva posición.
4. Para ajustar la altura del proyector, gire la pata delantera para levantarla o bajarla. Después de levantar la pata delantera, no empuje hacia abajo el proyector.

● Si el proyector está instalado en un lugar que no es estable ni horizontal, la forma de la pantalla proyectada aparecerá distorsionada.



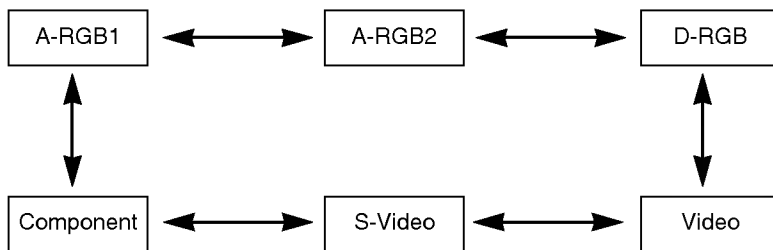
- Ajuste con el nivelador horizontal la forma de la pantalla para que sea horizontal y rectangular, como se muestra un poco más arriba.
- No golpee ni coloque objetos pesados en la parte superior del proyector, ya que eso puede hacer que las patas modifiquen su posición o se dañen.



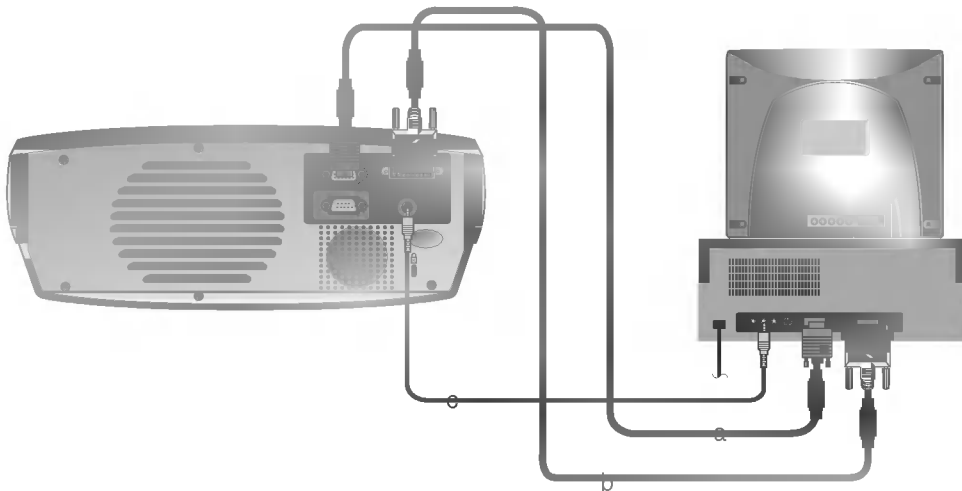
**1** Pulse el botón **INPUT SELECT**.



**2** Cada pulsación del botón **VOLUME** (◀, ▶) modifica la visualización de la siguiente manera.

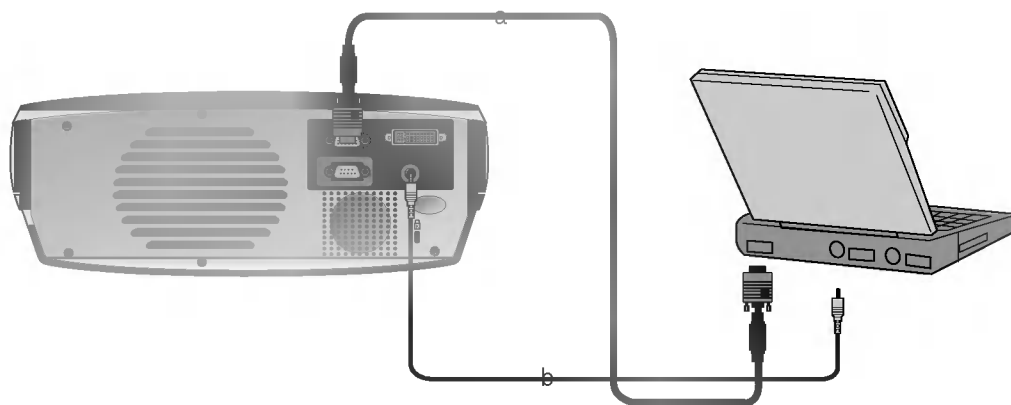


- \* Puede conectar el proyector a un ordenador de salida VGA, SVGA, XGA y SXGA.
- \* Puede utilizar la función ARC para las señales RGB de la Relación de aspecto 4:3. (para señales de entrada ancha HD, no puede utilizar la función ARC).
- \* Básicamente, la señal de entrada ancha HD no se incluye en las especificaciones, por lo que es posible que el aparato no admita perfectamente una señal HD.
- \* Consulte la página 59 para conocer las visualizaciones de tarjetas gráficas de PC admitidas en el proyector.



### < Procedimiento de conexión >

- a. Conecte el cable de ordenador a **A-RGB1** del proyector.
- b. Si el PC tiene salida de DVI, conecte el cable de DVI a **A-RGB2/D-RGB** del proyector.
- c. Conecte el cable de audio del PC (puerto de sonido LINE OUT (salida de línea)) a **Audio** del proyector.
  - \* Si el PC tiene dos puertos de audio de SPEAKER OUT (salida de altavoz) y LINE OUT (salida de línea), conecte el puerto LINE OUT (salida de línea) para obtener una mejor calidad acústica.



### < Procedimiento de conexión >

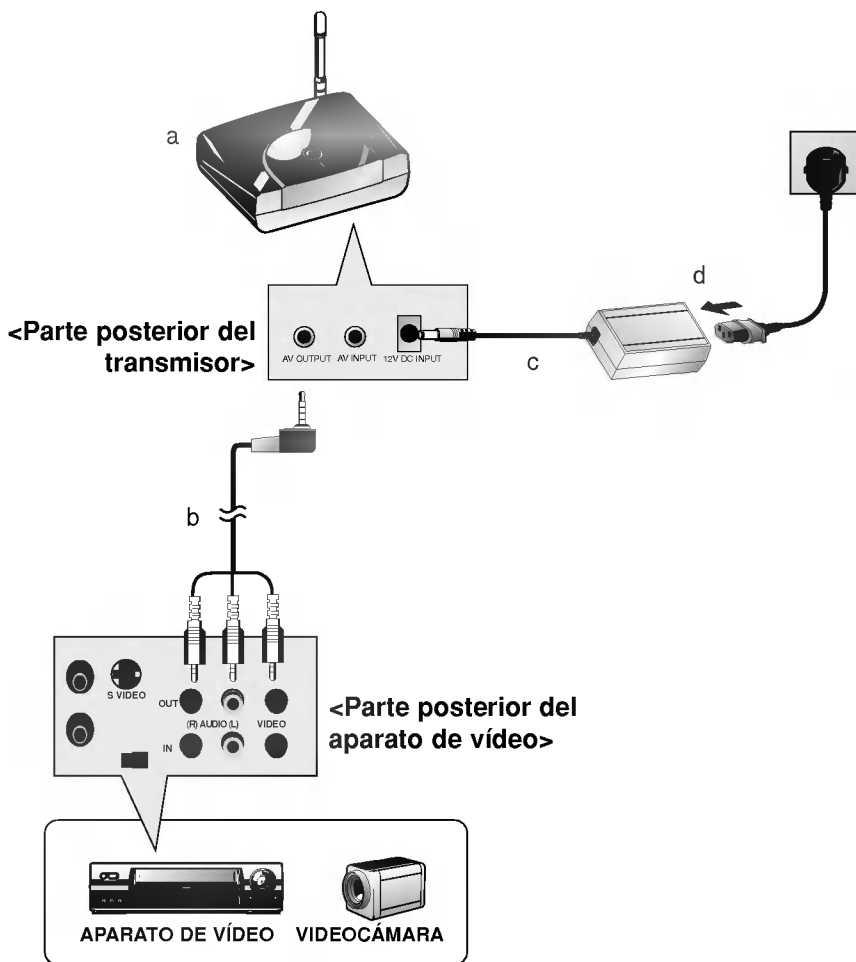
- a. Conecte el cable de ordenador a **A-RGB1** del proyector.

\* Si ajusta su ordenador, como, por ejemplo, un portátil compatible con IBM PC/AT, para realizar la salida de la señal tanto a la pantalla de su ordenador como al monitor externo, es posible que la imagen del monitor externo no aparezca correctamente. En ese caso, ajuste el modo de salida de su ordenador para que realice la salida de la señal solamente al monitor externo. Para conocer más detalles, consulte las instrucciones de funcionamiento suministradas con su ordenador.

\* Si el PC tiene salida de DVI, utilice el cable de DVI.

- b. Conecte el cable de audio del PC (puerto de sonido LINE OUT (salida de línea)) a **Audio** del proyector.

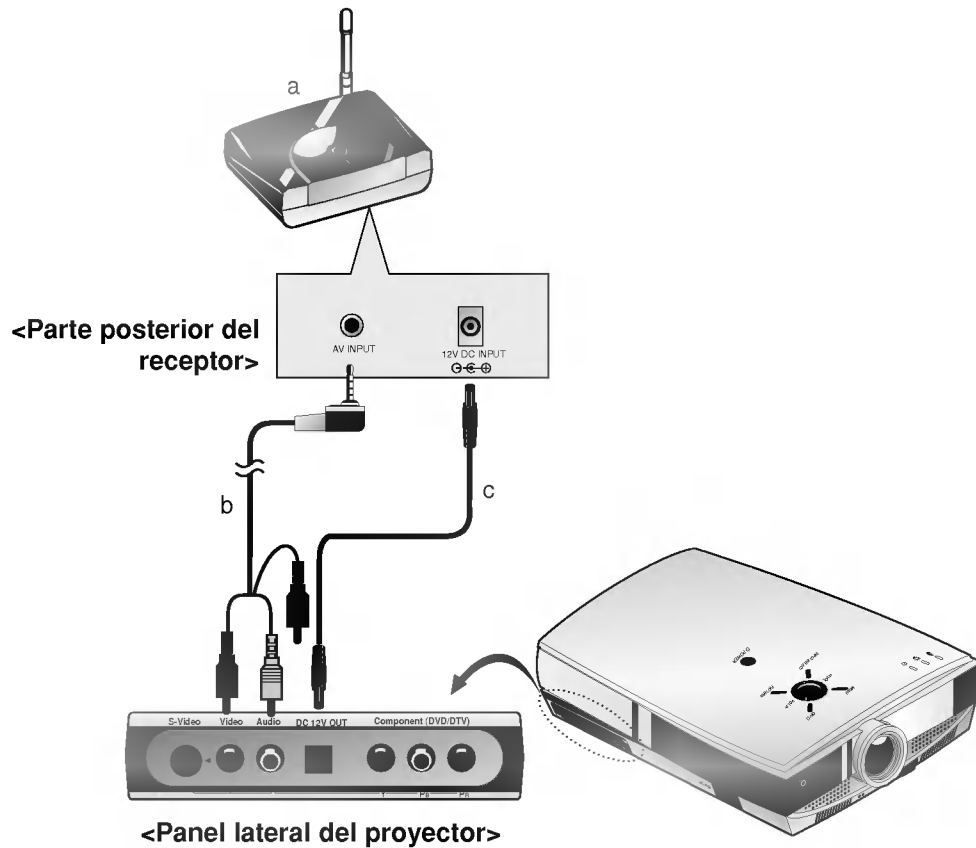
- Al conectar el transmisor inalámbrico con equipos externos, haga coincidir los colores de los puertos de conexión (Video - amarillo, Audio(L, izda.) - blanco, Audio(R, dcha.) -rojo).
- Si tiene un aparato de vídeo mono, conecte el cable de audio desde el aparato de vídeo a la entrada de AV del transmisor de AV inalámbrico.
- Véase la guía de operación del transmisor-receptor para conocer la instalación y conexión, etc.



### < Procedimiento de conexión >

- Encienda el botón de encendido de un transmisor y ajuste el canal deseado con el botón de canal. Dirija el transmisor de AV inalámbrico hacia el receptor inalámbrico.
- Conecte los puertos de salida del aparato de vídeo al puerto AV OUTPUT (salida de AV) del transmisor AV inalámbrico.
- Conecte el adaptador a la entrada DC (CC) del transmisor de AV inalámbrico.
- Conecte el enchufe de toma de corriente a la toma de corriente mural después de conectar el cable de alimentación al adaptador.

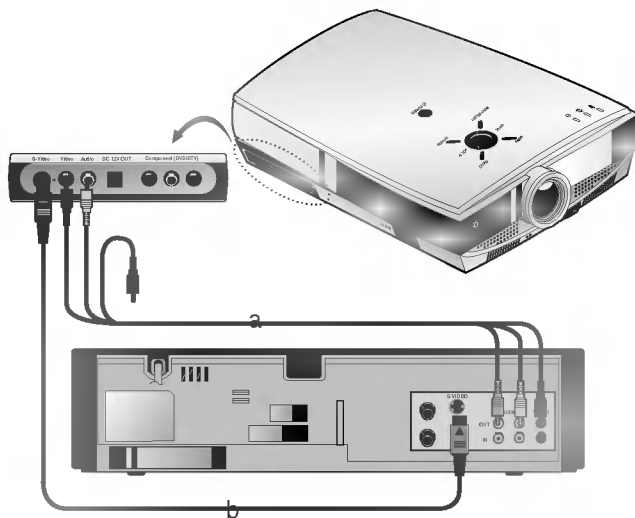
- Al conectar el receptor inalámbrico con equipos externos, haga coincidir los colores de los puertos de conexión (Vídeo - amarillo, Audio(L, izda.) - blanco).



### < Procedimiento de conexión >

- Encienda el botón de encendido de un receptor y ajuste con el botón de canal el número de canal de forma que sea el mismo que el número de canal de un transmisor. Dirija el receptor de AV inalámbrico hacia el transmisor inalámbrico.
- Conecte los puertos de entrada de AV del proyector al puerto AV INPUT (entrada de AV) del receptor.
- Conecte la salida DC (CC) del proyector a la entrada DC (CC) del receptor inalámbrico con el cable DC (CC).

\* Puede conectar al proyector un aparato de vídeo, una videocámara, un LDP o cualquier otra fuente de imagen de vídeo compatible.



### < Procedimiento de conexión 1 >

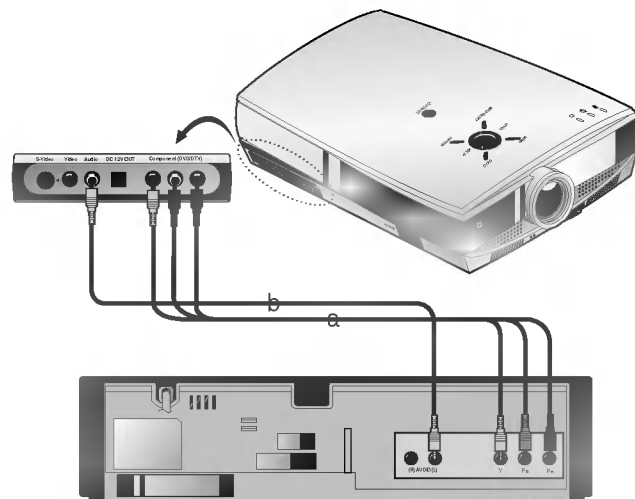
- a. Conecte los puertos de entrada de AV del proyector a los puertos de salida de la fuente de A/V con cables de A/V. Si conecta el Audio(R) de un equipo externo con el proyector, no podrá oír el sonido. El cable de vídeo es amarillo y el audio izquierdo es blanco y el audio derecho es rojo.

### < Procedimiento de conexión 2 >

- b. Conecte el puerto de entrada de S-Vídeo del proyector al puerto de salida de S-Vídeo de una fuente de A/V con un cables de S-Vídeo.  
Conecte los puertos de entrada de Audio del proyector a los puertos de salida de la fuente de A/V con un cable de Audio.

\* Puede obtener una mejor calidad de imagen si conecta la fuente de S-Vídeo al proyector.

\* Los puertos de salida (Y, P<sub>B</sub>, P<sub>R</sub>) del DVD podrían figurar señalizados como Y, Pb, Pr / Y, B-Y, R-Y / Y, Cb, Cr según los equipos.

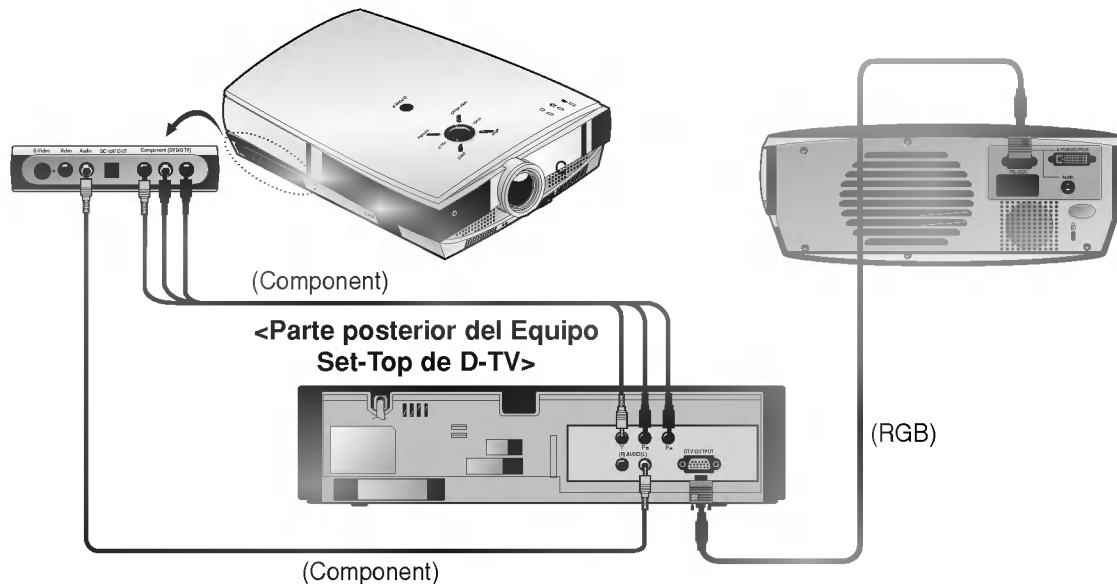


< Parte posterior del DVD >

### < Procedimiento de conexión >

- a. Conecte los puertos **Component (DVD/DTV)** (Y, P<sub>B</sub>, P<sub>R</sub>) del proyector a los puertos de salida del vídeo (Y, P<sub>B</sub>, P<sub>R</sub>) del DVD.
- b. Conecte el puerto **Audio** del proyector al puerto de salida de audio (L) del DVD.
- c. Utilice un DVD con modo Component de 480i(576i)/480p.

- \* Para recibir programas de televisión digital (D-TV), es necesario comprar un receptor D-TV (Equipo Set-Top) y conectarlo al proyector.
- \* Consulte el manual del propietario del Equipo Set-Top de DT-V para realizar la conexión entre el proyector LCD y el Equipo Set-Top de D-TV.



#### < Procedimiento de conexión - En caso de conexión de RGB >

- a. Conecte el cable de ordenador a **A-RGB1** del proyector.
  - \* Si el Equipo Set-Top tiene salida DVI, utilice el cable DVI.
- b. Utilice un receptor DTV con modo DTV de 720p/1080i.

#### < Procedimiento de conexión - En caso de conexión de Componentes >

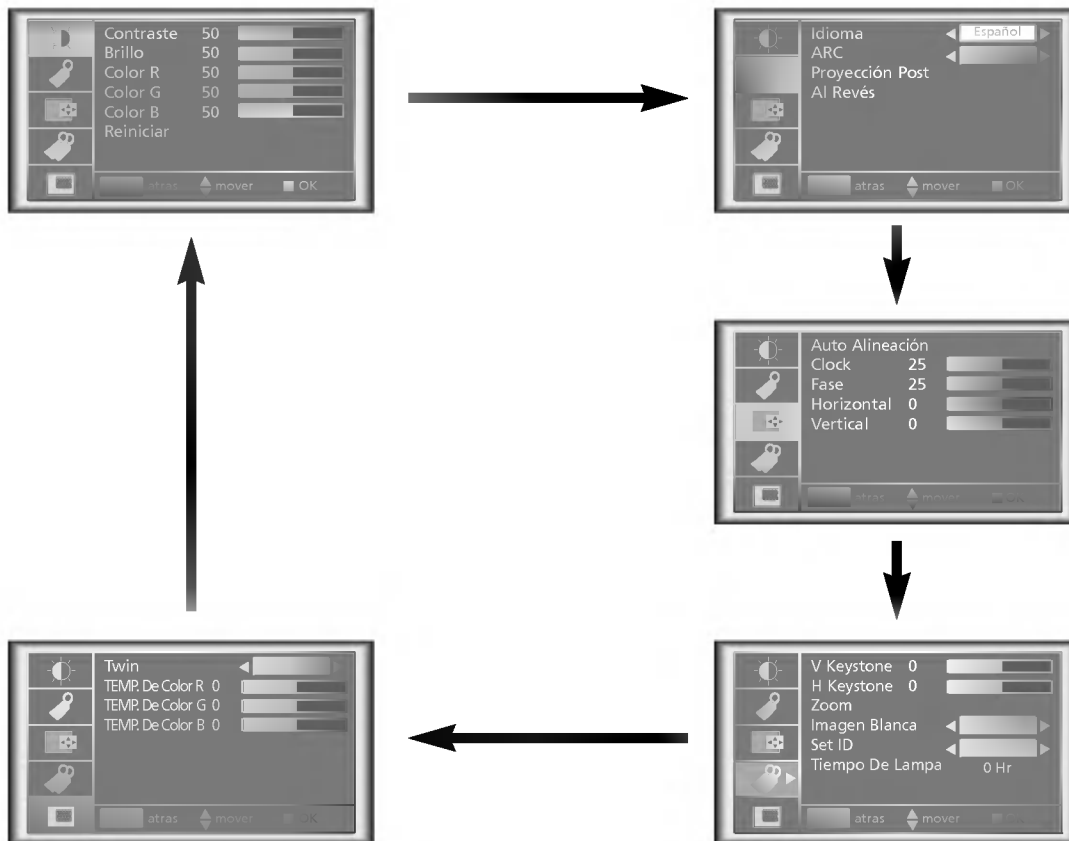
- a. Conecte los puertos **Component (DVD/DTV) (Y, Pb, Pr)** del proyector a los puertos de salida del vídeo (**Y, Pb, Pr**) del Equipo Set-Top de televisión digital.
- b. Conecte el puerto **Audio** del proyector al puerto de salida de audio (L) del Equipo Set-Top de D-TV.
- c. Utilice un receptor DTV con modo DTV de 480p/720p/1080i.



\* Si no hay señal de entrada, no se visualizará el Menú en la pantalla.  
 \* Esta guía de operación explica principalmente el funcionamiento de A-RGB1.




**1** Pulse el botón **MENU** para mostrar un menú en pantalla.

**2** Pulse el botón **▲**, **▼** para seleccionar un menú.  
 ● Cada vez que pulse el botón verá los menús mostrados a continuación.

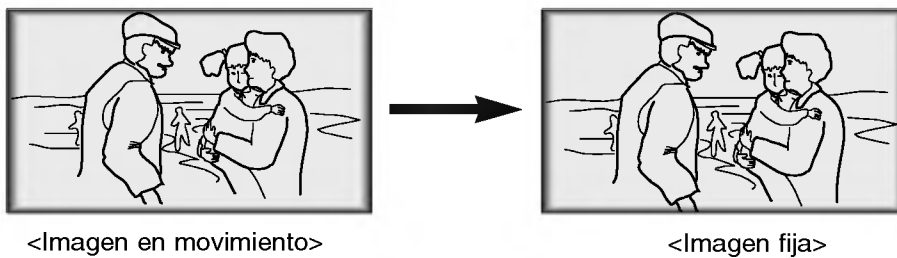


**3** Pulse el botón **OK** (■) y a continuación pulse los botones **▲**, **▼** o **VOLUME** (◀, ▶) para seleccionar una característica que desee usar.


● Para finalizar la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.

- \* En modo Video y S-Video y en modo Component (480i(576i)) y D-RGB no se muestra el menú .
- \* Solamente el modo A-RGB1, A-RGB2, Component (480p, 720p, 1080i) muestra **[Horizontal]**, **[Vertical]** en el menú .
- \* Los submenús del menú  en modo Video y S-Video y modo Component son diferentes a los del modo RGB. (Consulte la página 48).
- \* **[Color R]**, **[Color G]**, **[Color B]** : Úselas solamente para los modos A-RGB1 y A-RGB2. Los elementos **[Color R]**, **[Color G]**, **[Color B]** se utilizan para ajustar los niveles de color de R/G/B cuando la señal de entrada analógica de RGB posee niveles de señal de R/G/B incorrectos.

- 1** Pulse el botón **STILL**.  
\* Puede congelar la imagen de entrada.



- 
- 2** Para finalizar esta función, pulse de nuevo el botón STILL.  
\* La función STILL (Imagen fija) se desconectaría automáticamente después de unos 10 minutos.

**1** Pulse el botón **MENU** y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el menú .




**2** Pulse el botón **OK** (■) y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el elemento [**Idioma**].

**3** Pulse el botón **VOLUME** (◀, ▶) para seleccionar el idioma que desea utilizar.

- A partir de este momento, la Visualización en Pantalla (On-Screen-Display, OSD) se indica en el idioma seleccionado.
- Para finalizar la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.




**1** Pulse el botón **MENU** y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el menú .



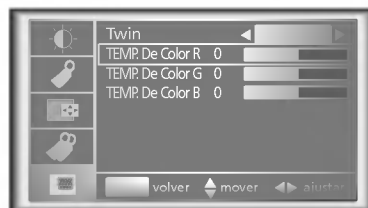
- Puede ver entonces el tiempo que se ha utilizado la lámpara.
- Cuando la lámpara del proyector se acerca al final de su vida útil (más de 1.500 horas), el indicador de la lámpara se encenderá en rojo y en la pantalla del proyector se visualizará el mensaje "Reemplaze la Lámpara".
- La visualización en pantalla "Reemplaze la Lámpara" aparece 10 segundos después del primer encendido.
- El LED de aviso de la lámpara se ilumina en rojo continuamente si se sobrepasa el tiempo de uso de la lámpara.

\* Puede ajustar los colores rojo, verde o azul a cualquier temperatura de color que prefiera.

**1** Pulse el botón **MENU** y después use el botón ▲ / ▼ para seleccionar el menú  .



**2** Pulse el botón **OK** (■) y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar un color.



**3** Utilice el botón **VOLUME** (◀, ▶) para realizar los ajustes correctos.

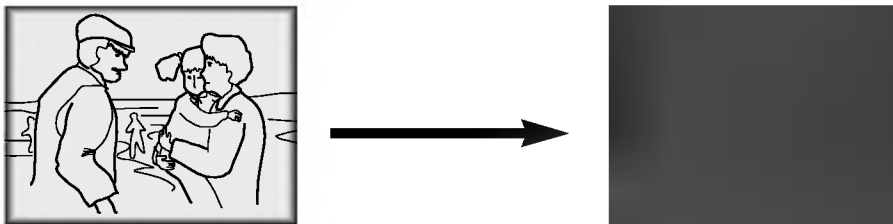
- La gama de ajuste de [Color Temp. R], [Color Temp. G] y [Color Temp. B] es -50 ~ +50.
- Para salir de la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.

\* Esta función puede resultar eficaz si necesita atraer la atención de los asistentes a presentaciones, reuniones o sesiones informativas.

## 1 Pulse la función **BLANK**.

\* La pantalla se convierte en un color de fondo y el sonido también se apaga.

\* Puede elegir el color de fondo. Consulte la página 39.




---

## 2 Pulse cualquier botón para cancelar la función Blank.

\* Al salir del estado en blanco, el sonido también reaparece.

## Selección del color de la imagen en blanco

- 1 Pulse el botón **MENU** y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el menú .



- 2 Pulse el botón **OK** (■) y después use el botón ▲ / ▼ para seleccionar el elemento **[Imagen Blanca]**.


- 3 Pulse el botón **VOLUME** (◀, ▶) para seleccionar el color que desea utilizar.

- A partir de este momento, el color de fondo cambiará al color de la función Blank seleccionado.
- Para salir de la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.



## Función Flip Horizontal

\* Esta función invierte el lado izquierdo y derecho de la imagen proyectada. Utilice esta función al proyectar desde atrás hacia una pantalla transparente vista desde el lado opuesto.

- 1 Pulse el botón **MENU** y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el menú .



- 2 Pulse el botón **OK** (■) y después use el botón ▲ / ▼ para seleccionar el elemento [Proyección Post].



- 3 Pulse el botón **OK** (■) para ver la imagen invertida.

- Cada vez que pulse este botón, la imagen se invertirá.
- Para finalizar la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.






## Función Flip Vertical

\* Esta función invierte el lado superior e inferior de la imagen proyectada.

\* Cuando tiene que suspender el proyector al revés desde el techo para su uso, tiene que invertir todos los lados (parte izquierda, derecha, superior, inferior) de la imagen.

- 1 Pulse el botón **MENU** y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el menú .

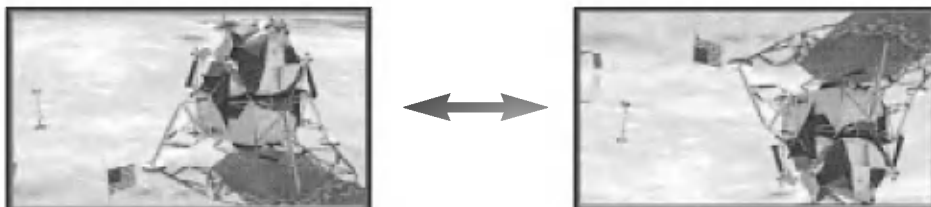


- 2 Pulse el botón **OK** (■) y después use el botón ▲ / ▼ para seleccionar el elemento [Al Revés].



- 3 Pulse el botón **OK**(■) para ver la imagen invertida.

- Cada vez que pulse este botón, la imagen se invertirá.
- Para finalizar la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.

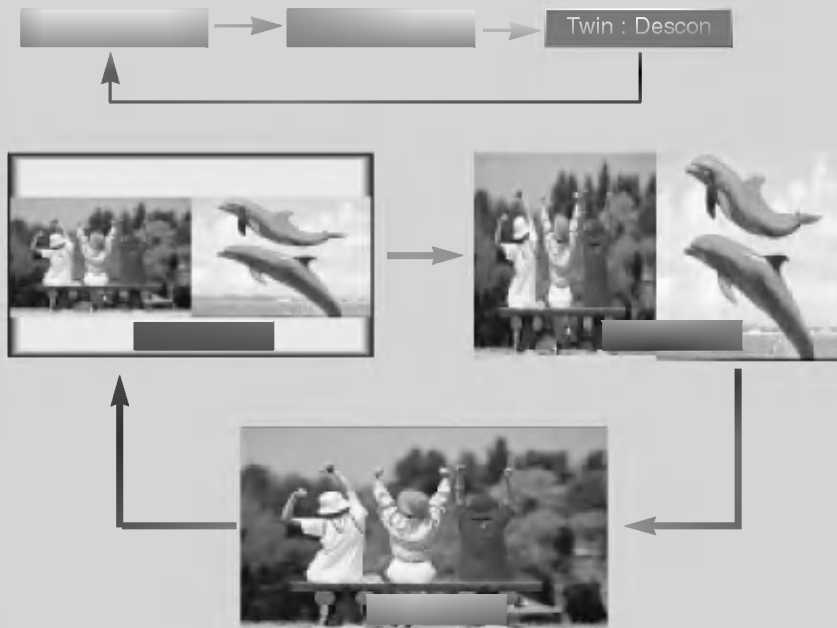


## ● Cómo utilizar la imagen doble

TWIN PICTURE



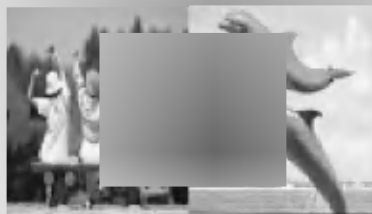
Pulse el botón **TWIN PICTURE** para seleccionar la imagen deseada.



- Puede utilizar esta función por medio del botón **MENU**.

## ● Selección de entrada de la imagen secundaria

SUB INPUT



## Cómo cambiar la imagen principal y secundaria

SWAP



## Uso de la función Still en el modo de imagen doble

STILL




Pulse el botón **STILL** en el modo de imagen doble.



- Puede cancelar directamente esta función seleccionando **[En Marcha]** en el menú.
- La función STILL se cancela cuando se cambia la señal de entrada. **[Imagen Principal]** se cancela cuando se cambia la señal de entrada con el botón **INPUT SELECT** y **[Imagen Secundaria]** se cancela cuando se cambia la señal de entrada con el botón **SUB INPUT**.
- Es decir, **[Principal/Secundaria Imagen]** funcionan por separado.

\* Si el tamaño de la imagen no se adapta a la pantalla de acuerdo con la fuente de entrada, ajuste la posición de la imagen seleccionando posición Horizontal / Vertical. (Para A-RGB1, A-RGB2, Component (componente) 480p/720p/1080i)

**1** Pulse el botón **MENU** y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el menú .



**2** Pulse el botón **OK** (■) y después use el botón ▲ / ▼ para seleccionar el elemento [Horizontal] o [Vertical].



**3** Pulse el botón **VOLUME** (◀, ▶) para ajustar la condición de la pantalla como desee.

- [Horizontal], [Vertical] se pueden ajustar desde -50 hasta +50.
- Para salir de la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.

\* La función Keystone ajusta la anchura superior e inferior de la imagen proyectada para evitar que la imagen tenga una forma trapezoidal. Utilice esta función cuando la pantalla o el proyector estén inclinados y no se pueda conseguir un ángulo de proyección ideal.

\* Utilice la función **Keystone** solamente cuando no pueda obtener el mejor ángulo de proyección, puesto que puede provocar un violento incendio de la pantalla.

**1** Pulse el botón **KEYSTONE**.



**2** Pulse el botón ▲ / ▼ para seleccionar el elemento [V Keystone] o [H Keystone].

**3** Pulse el botón **VOLUME** (◀, ▶) para ajustar la condición de la pantalla como desee.

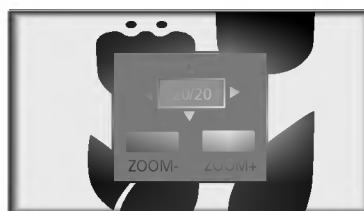
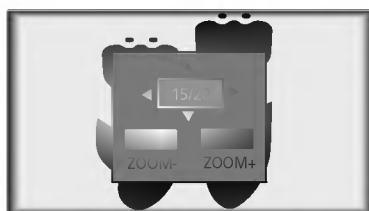
- [Keystone] se puede ajustar desde -50 hasta +50.
- La gama de ajuste de H/V Keystone quizás no funcione hasta -50 ~ +50 porque están enclavadas.
- Para salir de la visualización del menú, pulse el botón **OK** (■).
- También puede utilizar esta función por medio del botón **MENU**.

\* Esta función sólo es operativa en modo RGB.

**1** Pulse el botón **ZOOM -** o **ZOOM +**.



**2** Pulse el botón **ZOOM -** o **ZOOM +** para ajustar el nivel del zoom.



**3** Desplácese hasta la posición en la que quiere ver la pantalla ampliada pulsando el botón **VOLUME** (◀, ▶), ▲, ▼.

**4** Pulse el botón **OK** (■) o **ARC** para finalizar la función zoom.



\* Esta función no está operativa en modo Vídeo, S-Vídeo, Component.

\* Puede utilizar esta función por medio del botón **MENU**.

\* En el modo zoom, puede ajustar la posición horizontal / vertical con el botón **VOLUME** (◀, ▶), ▲, ▼ durante la visualización del zoom en pantalla.

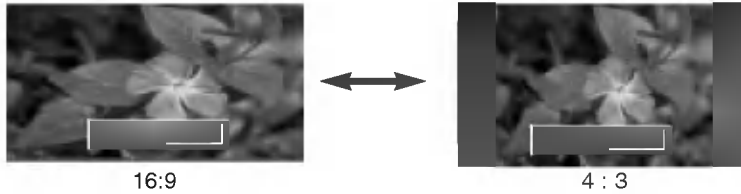
\* Con el modo de entrada HD (720p,1080i), sólo se puede seleccionar el formato de imagen 16:9.

**1**

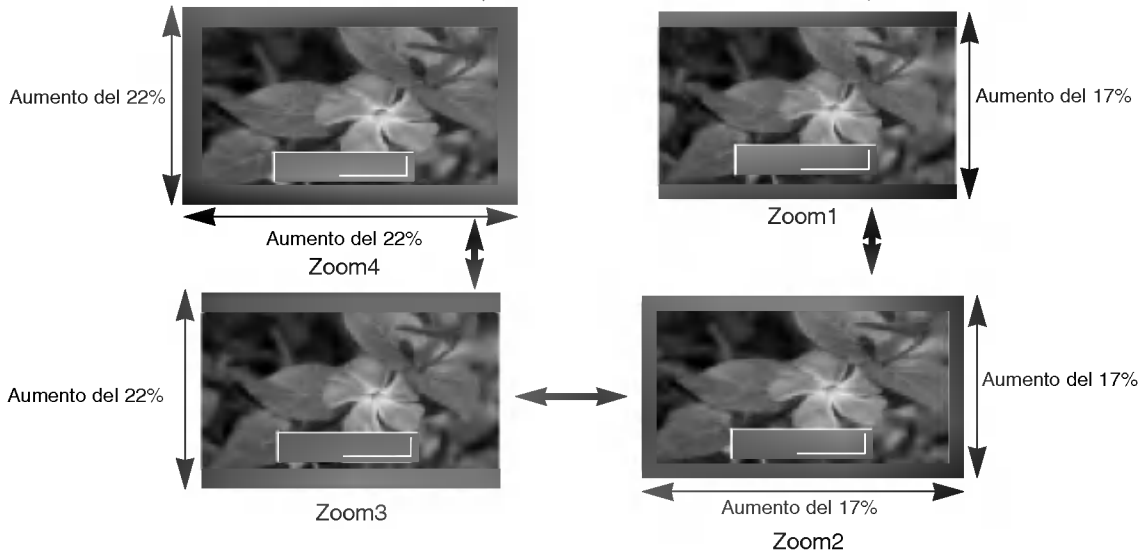
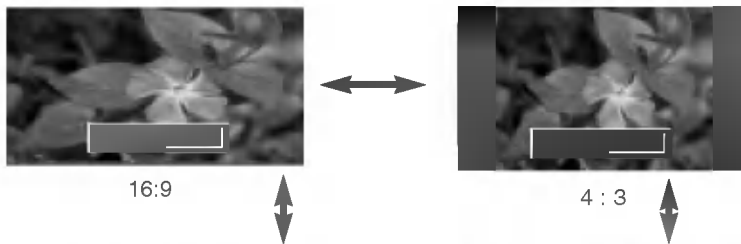
Pulse el botón **ARC**.

Cada vez que se pulsa este botón, la visualización cambia según se muestra a continuación.

< A-RGB1/A-RGB2/D-RGB mode >



< Video/S-Video/Component(480i(576i), 480p) mode >



**\* Zoom1**

Elija esta opción cuando desee alargar de manera uniforme la imagen normal en vertical (un 17% aproximadamente para el formato de imagen original). Ciertas partes superiores e inferiores de la imagen se eliminarán, pero aparecen barras negras en la parte inferior y superior de la pantalla para cierta fuente de entrada.

**\* Zoom2**

Elija esta opción cuando desee alargar de manera uniforme la imagen normal en vertical y horizontal (un 17% aproximadamente para el formato de imagen original) y para eliminar la distorsión de la pantalla de Zoom1.

**\* Zoom3**

Elija esta opción cuando desee alargar de manera uniforme la imagen normal en vertical (un 22% aproximadamente para el formato de imagen original).

**\* Zoom4**

Elija esta opción cuando desee alargar de manera uniforme la imagen normal en vertical y horizontal (un 22% aproximadamente para el formato de imagen original) y para eliminar la distorsión de la pantalla de Zoom3.



\* También puede utilizar esta función por medio del botón **MENU**.

**1** Pulse el botón **MENU** y mueva el botón ▲ / ▼ arriba o abajo para seleccionar cada menú-☀ .



**2** Pulse el botón **OK** (■).



**3** Pulse el botón ▲ / ▼ arriba o abajo para seleccionar un elemento de vídeo que desee ajustar.

**4** Pulse el botón **VOLUME** (◀, ▶) para ajustar el elemento de vídeo seleccionado como desee.

- Sólo puede ajustar [**Contraste**] y [**Brillo**] del menú-☀ en el modo Twin picture. En el modo Twin picture, el ajuste de [**Contraste**] y [**Brillo**] no afecta a otras fuentes de entrada. Los ajustes se aplican de forma simultánea a la imagen principal y a la imagen secundaria.
- Cada ajuste de las opciones del menú-☀ no afectan a otra fuente de entrada. Si es necesario, vuelva a ajustar las opciones del menú-☀ para la siguiente fuente de entrada: Video/S-Video/Component (480i(576i)), Component (480p, 720p, 1080i).
- Para restaurar el estado de la imagen original después de cambiarla, pulse el botón **OK** (■) después de seleccionar el elemento [**Reiniciar**].
- En el sistema de retransmisión NTSC, se muestra y ajusta el elemento de imagen **Tinte**.
- Para finalizar la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.



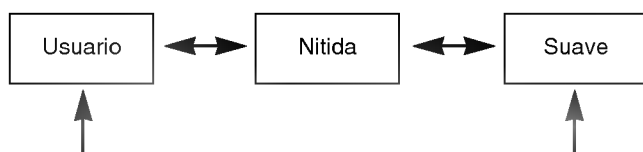
## APC (Control Automático de Imagen)

- \* Utilice la función APC para obtener en el proyector el óptimo aspecto de la imagen.
- \* Esta función no opera en modo RGB.

**1** Pulse el botón **APC**.



**2** Cada vez que se pulsa el botón **APC** cambia la pantalla según se muestra a continuación.



\* También puede utilizar esta función por medio del botón **MENU**. (Modo Video/S-Video/Component)

## Función Auto Alineación

### \* Función Auto Alineación


Esta función garantiza la obtención de la óptima calidad de vídeo al ajustar automáticamente la diferencia del tamaño horizontal y la sincronización de la imagen.

La función Auto Alineación está operativa sólo en entrada de RGB (A-RGB1, A-RGB2) analógica.

- 1 Pulse el botón **AUTO TRACKING**.



\* El posicionamiento y la sincronización de la imagen se ajustan automáticamente.

- 2 Ajuste **[Clock]** o **[Fase]** en el menú  después del funcionamiento de **[Auto Alineación]** si desea obtener una mejor calidad de la imagen de acuerdo con los diversos modos de entrada de RGB (A-RGB1, A-RGB2) analógica.

En determinadas circunstancias, no puede obtener la mejor calidad de la imagen solamente con corrección automática. (Consulte la página 51.)



\* También puede utilizar esta función por medio del botón **MENU**. (Solamente en modo RGB analógico)

\* Para obtener mejores resultados, realice esta función mientras visualiza una imagen fija.

## Función Clock / Fase


### \* Función Clock

Esta función ajusta la anchura horizontal de la imagen proyectada para que la imagen quepa en el tamaño de la pantalla.

### \* Función Fase

Esta función se utiliza para el ajuste detallado de la función de reloj.

\* Esta función sólo puede aplicarse para ajustar [Clock], [Fase] en modo RGB analógico.

**1** Pulse el botón **MENU** y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el menú .



**2** Pulse el botón **OK** (■) y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el elemento [Clock] o [Fase].




**3** Pulse el botón **VOLUME** (◀, ▶) para ajustar el estado de la pantalla.

- Para salir de la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.

- \* Conecte la toma de entrada de RS-232C a un dispositivo de control externo (como, por ejemplo, un ordenador o un sistema de control de A/V) y controle las funciones del Proyector de forma externa.
- \* Cuando conecte un cable de control (RS-232C) a este proyector, utilice un cable de control con un control de ferrita adjunto. Si no hace esto, este proyector no cumplirá las normas obligatorias CISPR22 (EN55022).

## ● SET ID

- Utilice esta función para especificar el número de ID del proyector.

**1** Pulse el botón **MENU** y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el menú .



**2** Pulse el botón **OK** (■) y después utilice el botón ▲ / ▼ para seleccionar el elemento [Set ID].

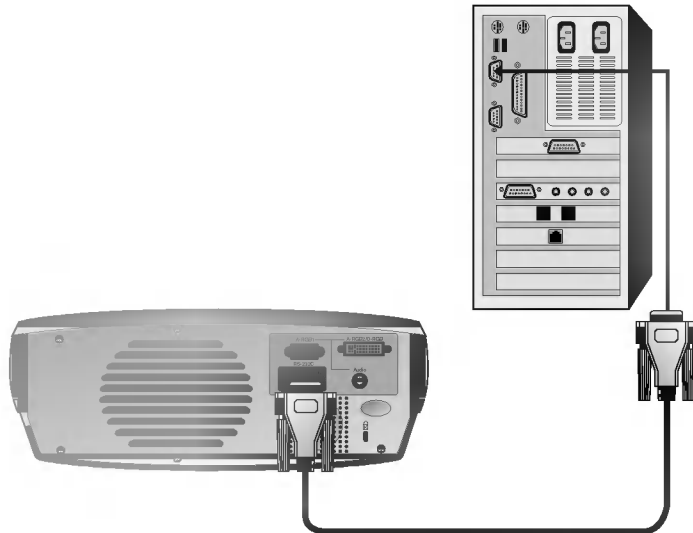
**3** Pulse el botón **VOLUME** (◀, ▶) para ajustar Set ID con el fin de elegir el número de ID de proyector deseado.

- La gama de ajuste de **Set ID** es 1~99.
- Si el proyector tiene un número de ID especificado, solamente funciona el proyector seleccionado.
- Para salir de la visualización del menú, pulse el botón **MENU**.



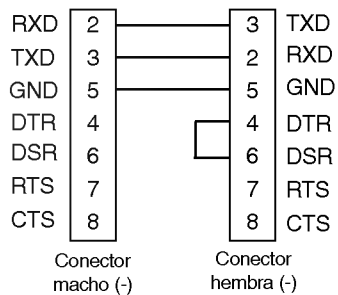
## Procedimiento de conexión de equipos de control externo

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



- Utilice el cable RS232C para controlar externamente el proyector (Consulte la Fig.1).

<Fig.1, Cable de interfaz RS-232>



\* Pines 1 y 9 sin conexión

### Configuración de parámetros de comunicación

- Velocidad de transmisión : 19.200 bps (UART)
- Longitud de datos : 8 bits
- Paridad : Ninguna
- Bit de parada : 1 bit
- Control de flujo : Ninguno
- Código de comunicación : Código ASCII

## Configuración de dispositivos de control externo

### Lista de referencia de comandos

	Comando 1	Comando2-1	Comando2-2	Datos SET ID (Hexad)	Datos (Hexad.)
01. Potencia	k	0	0	00-63	00, 01
02. Selección de entrada	k	0	1	00-63	00-05
03. Relación de aspecto	k	0	2	00-63	00-05
04. Supresión de pantalla	k	0	3	00-63	00, 01
05. Selección de subentrada	k	0	4	00-63	00-05
06. Contraste	k	3	0	00-63	00-64
07. Brillo	k	3	1	00-63	00-64
08. Color	k	3	2	00-63	00-64
09. Tinte	k	3	3	00-63	00-64
10. Definición	k	3	4	00-63	00-64
11. Color R	k	3	6	00-63	00-64
12. Color G	k	3	7	00-63	00-64
13. Color B	k	3	8	00-63	00-64
14. TEMP. De Color R	k	3	9	00-63	00-64
15. TEMP. De Color G	k	3	a	00-63	00-64
16. TEMP. De Color B	k	3	b	00-63	00-64
17. Selección de modo de imagen doble	k	4	1	00-63	00, 01, 02
18. Supresión de volumen	k	5	4	00-63	00, 01
19. Control de volumen	k	5	0	00-63	00-64
20. Modo de bloqueo de OSD	k	9	0	00-63	00, 01
21. Modo de bloqueo de mando a distancia	k	9	1	00-63	00, 01

### □ Protocolo de comunicaciones

#### 1. Transmisión

[Comando 1][Comando 2-1][Comando 2-2][Set ID][Datos][Cr]

- \* [Comando 1] : Se usa para clasificar el modo de ajuste de fábrica o el modo de ajuste de usuario. (Código ASCII, 1 Carácter)
- \* [Comando 2-1] : Código de clasificación de grupos para controlar el aparato. (Código ASCII, 1 Carácter)  
→ Grupo de teclas de abreviación: 0, Grupo de vídeo : 3, Grupo de imagen doble : 4, Grupo de Audio: 5, Otros : 9
- \* [Comando 2-2] : Para controlar el equipo del proyector.
- \* [Set ID] : Puede ajustar la función Set ID para elegir el número deseado de identificación del proyector en el menú especial. Consulte la página anterior. El rango de valores de ajuste es 1 ~ 99. Cuando se selecciona Set ID '0', todos los proyectores conectados son controlados.
- \* [Datos] : Para transmitir datos de comandos. Transmite 2 caracteres con código ASCII organizado.  
\* Transmite datos 'FF' para leer el estado del comando.
- \* [Cr] : Retorno del carro  
Código ASCII '0x0D'
- \* [ ] : Carácter del código ASCII correspondiente a "barra espaciadora" que tiene por objeto clasificar comandos Set ID y Datos.

[Comando 2-1][Comando 2-2][Set ID][OK][Datos][X]

- \* El Proyector transmite ACK (acuse de recepción) según este formato cuando recibe datos normales. En este momento, si los datos pertenecen al modo de lectura, indica los datos de estado actuales. Si los datos pertenecen al modo de escritura, devuelve los datos del PC.

#### 2. Acuse de error

[Comando 2-1][Comando 2-2][Set ID][NG][Datos][X]

- \* El proyector transmite ACK (acuse de recepción) según este formato cuando recibe datos anormales de funciones no viables o errores de comunicación.

Datos : [01] : Código ilegal (Este comando no está soportado).  
[02] : Función no soportada (Esta función no es operativa).  
[03] : Espere un poco (Pruebe otra vez un minuto después).

### 01. Potencia (Comando 2-1:0, Comando 2-2:0)

→ Para controlar el encendido y apagado del proyector.

#### Transmisión

[k] [0] [0] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos 00 : Apagado  
01 : Encendido

#### Confirmación

[0] [0] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 00 : Apagado  
01 : Encendido

→ Para indicar el encendido y apagado del monitor.

#### Transmisión

[k] [0] [0] [ ] [Set ID] [ ] [FF] [Cr]

#### Confirmación

[0] [0] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 00 : Apagado  
01 : Encendido

\* Del mismo modo, si otras funciones transmiten datos 'FF' basados en este formato, el reenvío de los datos de la confirmación presenta el estado relativo a cada función.

### 02. Selección de entrada (Comando 2-1:0, Comando 2-2:1)

→ Para seleccionar la fuente de entrada para el proyector.

#### Transmisión

[k] [0] [1] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos 00 : A-RGB1 01 : A-RGB2 02 : D-RGB  
03 : Vídeo 04 : S-Vídeo 05 : Componente

#### Confirmación

[0] [1] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 00 : A-RGB1 01 : A-RGB2 02 : D-RGB  
03 : Vídeo 04 : S-Vídeo 05 : Componente

### 03. Relación de aspecto (Comando 2-1:0, Comando 2-2:2)

→ Para ajustar el formato de pantalla.

#### Transmisión

[k] [0] [2] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos 00 : Pantalla panorámica (16:9) 01 : Pantalla normal (4:3)  
02 : Zoom 1 03 : Zoom 2  
04 : Zoom 3 05 : Zoom 4

#### Confirmación

[0] [2] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 00 : Pantalla panorámica (16:9) 01 : Pantalla normal (4:3)  
02 : Zoom 1 03 : Zoom 2  
04 : Zoom 3 05 : Zoom 4

\* Utilizando la entrada de PC, se selecciona la relación de aspecto de pantalla 16:9 o 4:3.

\* La función de tamaño de pantalla no es operativa con la señal de HD.

\* El modo Zoom 1 ~ Zoom 4 sólo es operativo con la entrada de Vídeo/S-Vídeo/Component(480i(576i), 480p).

### 04. Supresión de pantalla (Comando 2-1:0, Comando 2-2:3)

→ Para seleccionar la condición activa o inactiva de supresión de pantalla.

#### Transmisión

[k] [0] [3] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos 01 : Supresión activa de pantalla (Imagen desactivada)  
00 : Supresión inactiva de pantalla (Imagen activada)

#### Confirmación

[0] [3] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 01 : Supresión activa de pantalla (Imagen desactivada)  
00 : Supresión inactiva de pantalla (Imagen activada)

### 05. Selección de subentrada (Comando 2-1:0, Comando 2-2:4)

→ Para seleccionar la fuente de entrada de una imagen secundaria.

#### Transmisión

[k] [0] [4] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos 00 : A-RGB1 01 : A-RGB2 02 : D-RGB  
03 : Vídeo 04 : S-Vídeo 05 : Componente

#### Confirmación

[0] [4] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 00 : A-RGB1 01 : A-RGB2 02 : D-RGB  
03 : Vídeo 04 : S-Vídeo 05 : Componente

## Configuración de dispositivos de control externo

### 06. Contraste (Comando 2-1:3, Comando 2-2:0)

→ Para ajustar el contraste de la pantalla.

#### Transmisión

[k] [3] [0] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

#### Confirmación

[3] [0] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

### 07. Brillo (Comando 2-1:3, Comando 2-2:1)

→ Para ajustar el brillo de la pantalla.

#### Transmisión

[k] [3] [1] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

#### Confirmación

[3] [1] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

### 08. Color (Command2-1:3, Command2-2:2)

→ Para ajustar el color de la pantalla.

#### Transmisión

[k] [3] [2] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

#### Confirmación

[3] [2] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

### 9. Tinte

(Comando 2-1: 3, Comando 2-2: 3)

→ Para ajustar la intensidad de color de la pantalla.

#### Transmisión

[k] [3] [3] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Rojo : 00 ~ Verde : 64

- \* Consulte la 'Correlación 2 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

#### Confirmación

[3] [3] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Rojo : 00 ~ Verde : 64

* Correlación 1 de datos reales	* Correlación 2 de datos reales
0 : Salto 0	0 : Salto -50
⋮	⋮
A : Salto 10	32 : Salto 0
⋮	⋮
F : Salto 15	64 : Salto 50
10 : Salto 16	
⋮	
64 : Salto 100	

\* Estos datos son números hexadecimales.

### 10. Definición

(Comando 2-1: 3, Comando 2-2: 4)

→ Para ajustar la nitidez de la pantalla.

#### Transmisión

[k] [3] [4] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

#### Confirmación

[3] [4] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64



**11. Color R  
(Comando 2-1: 3, Comando 2-2: 6)**

→ Para ajustar la temperatura de color del rojo.

Transmisión

[k] [3] [6] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

Confirmación

[3] [6] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

**12. Color G  
(Comando 2-1: 3, Comando 2-2: 7)**

→ Para ajustar la temperatura de color del verde.

Transmisión

[k] [3] [7] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

Confirmación

[3] [7] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

**13. Color B  
(Comando 2-1: 3, Comando 2-2: 8)**

→ Para ajustar la temperatura de color del azul.

Transmisión

[k] [3] [8] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

Confirmación

[3] [8] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

**14. TEMP. De Color R (Comando 2-1: 3, Comando 2-2: 9)**

→ Ajusta la temperatura de color del rojo de la parte de LCD.

Transmisión

[k] [3] [9] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

Confirmación

[3] [9] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

**15. TEMP. De Color G (Comando 2-1: 3, Comando 2-2: a)**

→ Ajuste la temperatura de color de verde de la parte de LCD.

Transmisión

[k] [3] [a] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

Confirmación

[3] [a] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

**16. TEMP. De Color B (Comando 2-1: 3, Comando 2-2: b)**

→ Ajuste la temperatura de color de azul de la parte de LCD.

Transmisión

[k] [3] [b] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

- \* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.
- \* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

Confirmación

[3] [b] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

## Configuración de dispositivos de control externo

### 17. Selección de modo de imagen doble (Comando 2-1: 4, Comando 2-2: 1)

→ Para controlar la imagen doble.

#### Transmisión

[k] [4] [1] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos 00 : FULL 01 : TWIN 1 02 : TWIN 2

#### Confirmación

[4] [1] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 00 : FULL 01 : TWIN 1 02 : TWIN 2

### 18. Supresión de volumen (Comando 2-1: 5, Comando 2-2: 4)

→ Para controlar la condición activa o inactiva de la supresión del volumen.

#### Transmisión

[k] [5] [4] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos 00 : Supresión activa de volumen  
01 : Supresión inactiva de volumen

#### Confirmación

[5] [4] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 00 : Supresión activa de volumen  
01 : Supresión inactiva de volumen

### 19. Control de volumen (Comando 2-1: 5, Comando 2-2: 0)

→ Para ajustar el volumen.

#### Transmisión

[k] [5] [0] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

\* Consulte la 'Correlación 1 de datos reales'.

\* Siempre se marca el valor de los datos con Hexadecimal. Es decir, las marcas con Hexadecimal de dos lugares en la escritura y los datos de lectura también se marcan con valor hexadecimal.

#### Confirmación

[5] [0] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos Mín : 00 ~ Máx : 64

### 20. Modo de bloqueo de OSD (Comando 2-1: 9, Comando 2-2: 0)

→ Esta función hace funcionar el Teclado local y el Bloqueo del mando a distancia, por que sólo el botón de Encendido del Teclado local funciona con "Bloqueo de OSD activado".

#### Transmisión

[k] [9] [0] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos 00 : Modo de bloqueo de OSD desactivado  
01 : Modo de bloqueo de OSD activado

#### Confirmación

[9] [0] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 00 : Modo de bloqueo de OSD desactivado  
01 : Modo de bloqueo de OSD activado

### 21. Modo de bloqueo del mando a distancia (Comando 2-1: 9, Comando 2-2: 1)

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

#### Transmisión

[k] [9] [1] [ ] [Set ID] [ ] [Datos] [Cr]

Datos 00 : Bloqueo de mando a distancia desactivado  
01 : Bloqueo de mando a distancia activado

#### Confirmación

[9] [1] [ ] [Set ID] [ ] [OK] [Datos] [X]

Datos 00 : Bloqueo de mando a distancia desactivado  
01 : Bloqueo de mando a distancia activado

\* Si no usa el mando a distancia, active este modo.

## Visualización admitida por el monitor

\* El proyector muestra la mejor calidad de imagen a una resolución de 1280x720 píxeles.  
Para mostrar imágenes a otra resolución, el proyector las comprime o expande a 1280x720.  
En la tabla siguiente se enumeran los formatos de visualización admitidos por el proyector.

Sources	Fomat	Vertical Freq.(Hz)	Horizontal Freq. (kHz)	
VGAEGA	640X350	70.090Hz	31.468kHz	
	640X350	85.080Hz	37.861kHz	
PC98 / VGA text	640X400	70.090Hz	31.468kHz	
	640X400	85.080Hz	37.861kHz	
	720X400	70.082Hz	31.469kHz	
	720X400	85.039Hz	37.927kHz	
VGA	640X480	59.940Hz	31.469kHz	
	640X480	66.667Hz	35.00kHz	
	640X480	72.800Hz	37.861kHz	
	640X480	75.00Hz	37.500kHz	
	640X480	85.008Hz	43.269kHz	
SVGA	800X600	56.250Hz	35.156kHz	
	800X600	60.317Hz	37.879kHz	
	800X600	72.188Hz	48.077kHz	
	800X600	75.00Hz	46.875kHz	
	800X600	85.061Hz	53.674kHz	
XGA	1024X768	60.004Hz	48.363kHz	
	1024X768	70.069Hz	56.476kHz	
	1024X768	75.029Hz	60.023kHz	
SXGA	1152X864	60.053Hz	54.348kHz	
	1280X960	60.00Hz	60.00kHz	
	1280X1024	60.020Hz	63.981kHz	
MAC	16□	832X624	74.550Hz	49.725kHz
	19□	1024X768	60.004Hz	48.363kHz
		1024X768	75.029Hz	60.241kHz

SPANISH

- \* Si el proyector no admite la señal de entrada, en la pantalla aparecerá el mensaje "Out of Range" (Fuera de rango).
- \* El proyector admite el tipo DDC1/2B como función Plug & Play (Enchufar y listo). (Reconocimiento automático del monitor del PC).
- \* La forma entrada de Sincronización para frecuencias horizontal y vertical son Separada, Compuesta y SOG.
- \* Según el PC, es posible que la frecuencia vertical óptima no se muestre hasta la frecuencia óptima del aparato en 'Información de registro (Mostrar información de registro)'. (por ejemplo, la frecuencia vertical óptima quizás se muestre hasta 75Hz o menos en la resolución de 640X480 o 800X600.)

# Mantenimiento

\* El proyector necesita poco mantenimiento. Debe mantener la lente limpia, porque puede aparecer suciedad o manchas en la pantalla. También tendrá que limpiar periódicamente el filtro de aire situado en la parte inferior del proyector, porque un filtro de aire obstruido impide una adecuada ventilación, que es necesaria para enfriar el proyector y evita que se sobrecaliente. Si es necesario sustituir alguna pieza, póngase en contacto con su distribuidor. Cuando limpie alguna parte del proyector, siempre desconecte la alimentación eléctrica y desenchufe primero el proyector.

## Limpeza de la lente

Limpe la lente siempre que observe polvo o suciedad en la superficie de la misma. Limpe la superficie de la lente suavemente con un pulverizador de aire o un paño suave, seco y sin hilas.

Para eliminar la suciedad o las manchas de la lente humedezca un paño suave en agua y un detergente neutro y limpie suavemente la superficie de la lente.

## Limpeza de la caja del proyector

Para limpiar la caja del proyector, primero desenchufe el cable de alimentación. Para eliminar el polvo o la suciedad, limpie la caja con un paño suave, seco y sin hilas. Para eliminar la suciedad más fuerte o las manchas, humedezca un paño suave con agua y un detergente neutro y después limpie la caja.

No utilice alcohol, bencina, diluyentes o cualquier otro detergente químico, ya que pueden provocar la deformación de la caja.

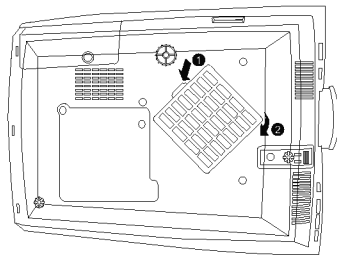
## Limpeza del filtro de aire

El filtro de aire, que está situado en la parte inferior del proyector, se debe limpiar después de cada 100 horas de uso.

Si no se limpia periódicamente, se puede obstruir con polvo e impedir que el proyector reciba una ventilación adecuada. Esto puede provocar sobrecalentamiento y daños en el proyector.

Para limpiar el filtro de aire:

1. Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente mural.
2. Coloque el proyector sobre un lateral de forma que el asa esté en la parte superior y pueda acceder fácilmente al filtro de aire.
3. Empuje la punta de apertura de la tapa del filtro de aire y retire la tapa.



4. El filtro de aire está dentro de la tapa. Para limpiar el filtro, utilice una pequeña aspiradora diseñada para ordenadores u otros equipos de oficina. Si no, puede utilizar un paño seco y sin hilas. Si es difícil quitar la suciedad o el filtro está rasgado, póngase en contacto con su distribuidor o el centro de servicio para sustituirlo.
5. Cierre la tapa del filtro después de la limpieza.
6. Vuelva a enchufar el cable de alimentación a la toma de corriente mural.





## Especificaciones

tamaño del panel LCD	22 mm (0.87 pulgadas)
resolución	1280 (Horizontal) x 720 (Vertical) píxeles
tamaño de la pantalla	1.01~5.08 m (40~200 pulgadas)
distancia del mando a distancia	12 m
sistema de altavoces	3 W
relación horizontal / vertical	16:9 (horizontal:vertical)
relación de zoom	1:1.3
Compatibilidad de vídeo	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4.43/PAL-M/PAL-N
Potencia	AC 100 - 240V~50/60Hz
altura	294.1 mm (incluida pata delantera)
anchura	359.7 mm
longitud	115.5 mm (incluida la lente)
peso	4.2 kg

### Condiciones de operación

En funcionamiento : 0 °C~35 °C (32~95 °F)  
 En almacenaje y tránsito : -20°C~60°C (-4~140 °F)

En funcionamiento :  
 0~ 80% de humedad relativa con higrómetro seco  
 No en funcionamiento :  
 0 ~ 90% de humedad relativa con higrómetro seco

### Lámpara de proyección

AJ-LA60

210W

