



## PROYECTOR LG DLP

Lea atentamente este manual antes de poner en funcionamiento el Proyector.

Guarde el manual para posibles consultas futuras.

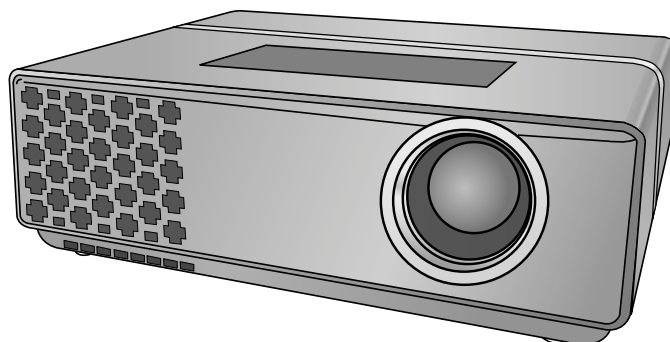
Apunte el número de modelo y el número de serie del producto.

Si ha de ponerse en contacto con el proveedor del aparato, indíquelo la información que consta en la etiqueta de la parte inferior del producto.

Número de modelo :

Número de serie :

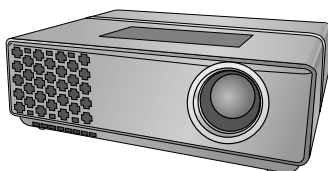
## HS102 HS102G MANUAL DE USUARIO



# PROYECTOR DLP

**Advertencia**

Este es un producto de clase A. En un entorno doméstico, este producto podría causar interferencias de radio, en cuyo caso el usuario puede estar obligado a tomar las medidas adecuadas para su eliminación.



# Contenido

## Instrucciones de seguridad .....4

### Nombre de las piezas

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Estructura principal .....     | 7  |
| Parte de conexión .....        | 7  |
| Panel de control .....         | 8  |
| Mando a distancia .....        | 9  |
| Instalación de las pilas ..... | 9  |
| Accesorios .....               | 10 |
| Elementos opcionales .....     | 10 |

### Instalación y componentes

|   |    |
|---|----|
| Instrucciones de instalación .....                        | 11 |
| Cómo instalar el proyector utilizando<br>un trípode ..... | 12 |
| Funcionamiento básico del proyector .....                 | 13 |
| Uso del sistema de seguridad Kensington .....             | 14 |
| Cómo encender el proyector .....                          | 15 |
| Cómo apagar el proyector .....                            | 15 |
| Enfoque y posición de la imagen en pantalla .....         | 16 |
| Selección de la fuente a visualizar .....                 | 16 |

### Conexión

|  |    |
|--|----|
| Conexión a un PC de sobremesa .....                | 17 |
| Conexión a un PC portátil .....                    | 17 |
| Conexión a una fuente de vídeo .....               | 17 |
| Conexión a un reproductor de DVD .....             | 18 |
| Conexión a un receptor de televisión digital ..... | 18 |

### Función

#### Opciones del menú vídeo

|   |    |
|---|----|
| Ajuste del vídeo .....                    | 19 |
| Modo de imagen .....                      | 20 |
| Control de la temperatura cromática ..... | 20 |
| Función de la Imagen Inteligente .....    | 21 |
| Función de Nivel de Oscuridad .....       | 21 |
| Función de Sonido teclado .....           | 22 |
| Función de Teclado LED .....              | 22 |
| Función de Capturar imagen .....          | 23 |

#### Opciones especiales del menú

|   |    |
|---|----|
| Selección de idioma .....                       | 24 |
| Uso de la función de Relación de aspecto .....  | 24 |
| Función Overscan .....                          | 24 |
| Función de volteo horizontal de la imagen ..... | 25 |
| Función de volteo vertical de la imagen .....   | 25 |
| Función de tiempo de desconexión .....          | 26 |
| Función de reposo automático .....              | 26 |
| Función de Reloj de Presentación .....          | 27 |
| Uso de la función Keystone .....                | 27 |
| Uso de la función de fondo neutro .....         | 28 |
| Selección de la imagen en blanco .....          | 28 |
| Función de Modo LED .....                       | 29 |

#### Opciones de menú en pantalla

|  |    |
|--|----|
| Función de seguimiento automático .....        | 30 |
| Uso de la función de Fase .....                | 30 |
| Uso de la función Clock .....                  | 30 |
| Uso de la función de Posición horizontal ..... | 31 |
| Uso de la función de Posición vertical .....   | 31 |

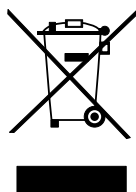
### USB

|   |    |
|---|----|
| Utilización del dispositivo USB .....           | 32 |
| Lista de fotos .....                            | 33 |
| Lista de canciones .....                        | 35 |
| Lista de películas .....                        | 37 |
| Idioma del audio y los subtítulos en DivX ..... | 38 |

### Información

|  |    |
|--|----|
| Formatos compatibles de la visualización ..... | 39 |
| Mantenimiento .....                            | 40 |
| Especificaciones .....                         | 41 |

## Cómo deshacerse de aparatos eléctricos y electrónicos viejos





1. Si en un producto aparece el símbolo de un contenedor de basura tachado, significa que éste se acoge a la Directiva 2002/96/EC.
2. Todos los aparatos eléctricos o electrónicos se deben desechar de forma distinta del servicio municipal de recogida de basura, 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 para el medio ambiente y la salud pública.
4. Para obtener más información sobre cómo deshacerse de sus aparatos eléctricos y electrónicos viejos, póngase en contacto con su ayuntamiento, el servicio de recogida de basuras o el establecimiento donde adquirió el producto.

# 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

Mantenga erguido el proyector durante la instalación.

De lo contrario el equipo se desactivará.

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.

## Instalación en interiores

### NOTAS

Antes de cambiar el proyector de ubicación, retire el cable de la red eléctrica y quite todas las conexiones.

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!

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.**

Utilice el proyector únicamente en una superficie estable y nivelada.

En caso contrario, podría causar lesiones y/o afectar en su funcionamiento.

Asegúrese de que el Proyector esté debidamente ventilado: entre el aparato y la pared ha de haber un espacio de al menos 30 cm/12 pulgadas.

Existiría riesgo de incendio o daño a la unidad si el Proyector alcanzara una temperatura interior demasiado elevada!

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 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!

## Instalación en exteriores

### PELIGRO

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!

## 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!

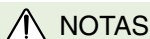
Asegúrese de que no haya objetos pesados sobre el cable principal.

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

**Alimentación eléctrica**

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

La toma hembra podría recalentarse y provocar un incendio!

**Alimentación eléctrica**

Nunca toque el enchufe si tiene las manos húmedas.

Podría sufrir una descarga eléctrica!

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!

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

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**

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.

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!

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**

Se recomienda que la mayoría de los equipos sean ubicados en una toma de corriente propia: es decir, en un circuito de toma única que sólo alimentará ese equipo y que no tiene enchufes adicionales ni circuitos derivados. Compruebe la página de especificaciones de este manual de usuario para estar seguro.

No sobrecargue 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.

Evite que el Proyector pueda caer o recibir algún golpe.

Existiría riesgo de daños en el aparato, o de lesiones físicas!

No mire directamente al rayo láser, ya que puede dañar sus ojos!

## 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.

## 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

Si no va a utilizar el Proyector durante un largo período de tiempo, déjelo desconectado de la red.

La acumulación de polvo podría causar un incendio!

El mantenimiento de la lámpara deberá realizarlo personal cualificado.

Nunca utilice pilas nuevas con pilas usadas.

Las pilas usadas podrían recalentarse y verter su contenido.

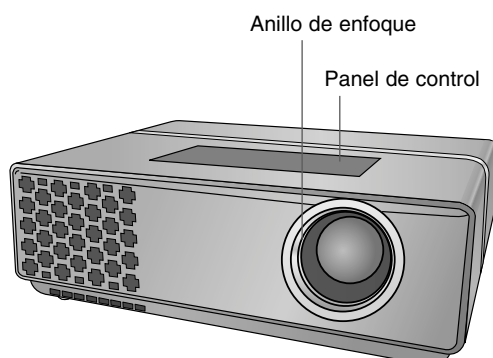
Utilice sólo pilas del tipo adecuado.

De lo contrario, podrían dañar el mando a distancia.

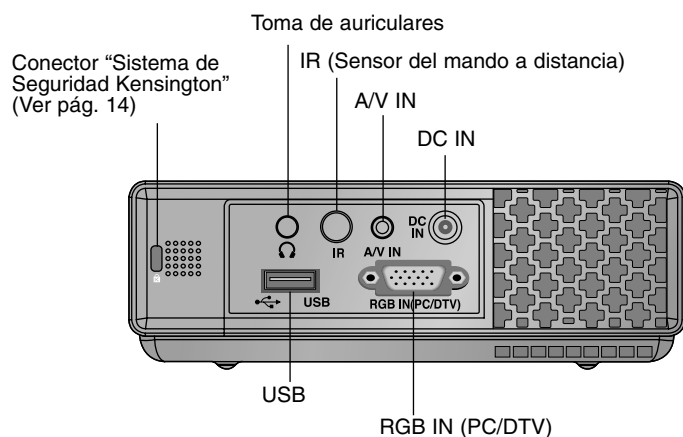
# Nombres de las piezas

## Estructura principal

\* El Proyector ha sido fabricado con tecnología de última generación. Puede ocurrir que la pantalla muestre algunos pequeños puntos oscuros y/o brillantes (en rojo, azul o verde), lo que no suele indicar un defecto de fabricación ni un funcionamiento incorrecto.

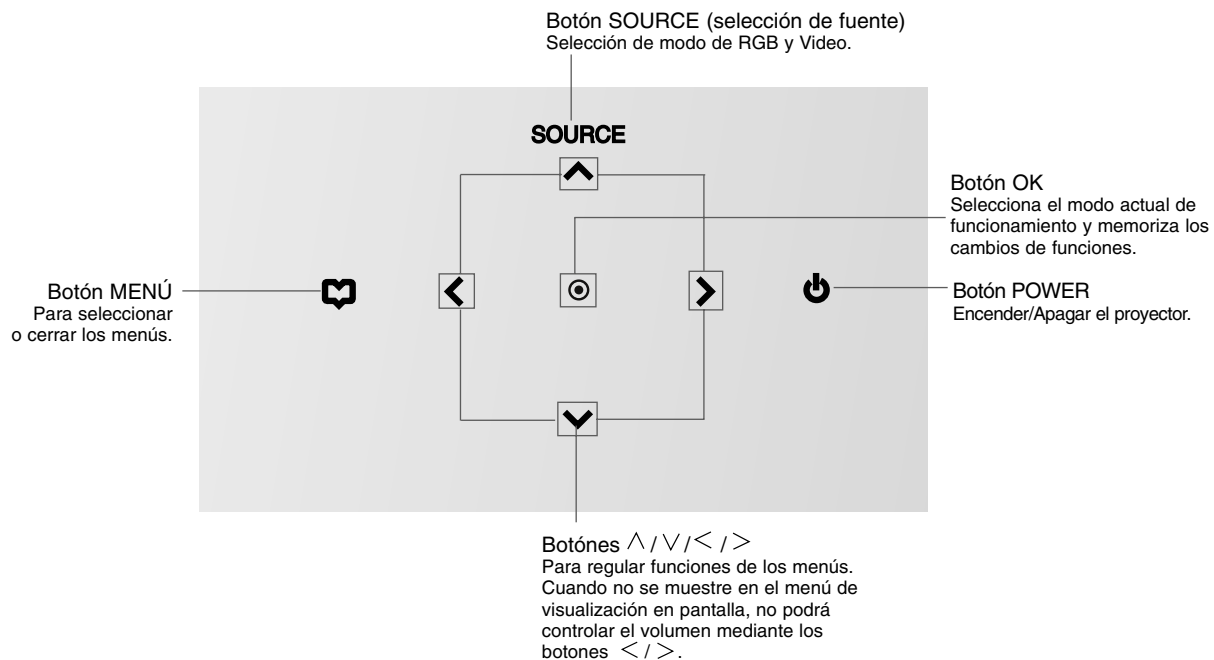


## Parte de conexión



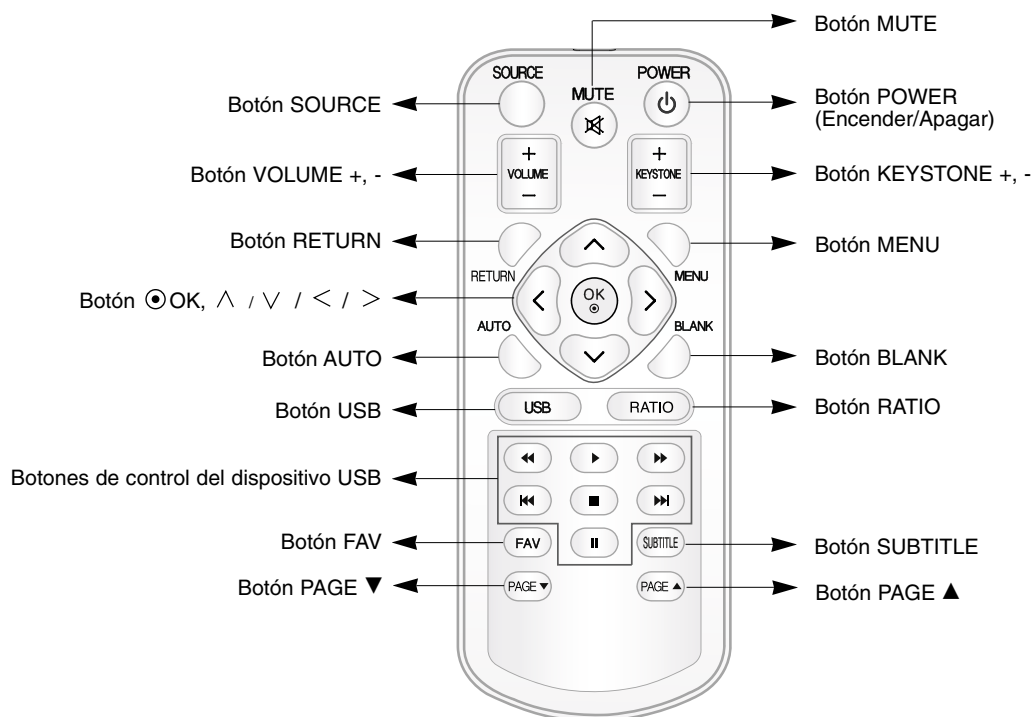
\* Para disfrutar de un funcionamiento correcto del mando a distancia, no bloquee el sensor IR.

## Panel de Control





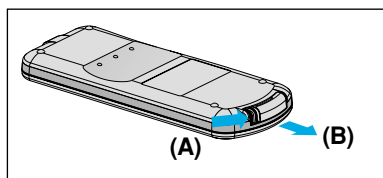
## Mando a distancia



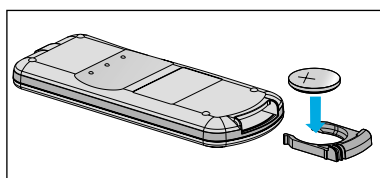
## Instalación de las pilas

**CAUTION**

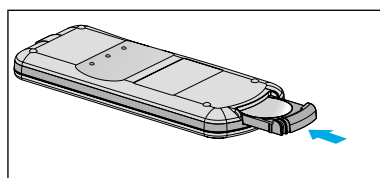
EXISTE RIESGO DE EXPLOSIÓN SI SUSTITUYE LAS PILAS POR OTRAS DEL TIPO INCORRECTO. DESHÁGASE DE LAS PILAS USADAS CONFORME A LAS INSTRUCCIONES AL RESPECTO.



1. Retire la tapa del compartimento de la pila deslizando la tapa en la dirección que indica la flecha (A). Tire de la tapa en la dirección que indica la flecha (B).



2. Introduzca la pila con la cara positiva hacia arriba.



3. Vuelva a colocar la tapa.

**NOTA:**

- Utilice sólo una pila de litio de 3 V (CR2032).
- Siga las indicaciones de la normativa local para desechar las pilas usadas.
- Retire la pila cuando no tenga pensado utilizar el proyector durante un largo periodo de tiempo.

## Accesorios



Mando a distancia



Pila de 3 V



Manual de usuario



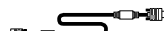
Manual de usuario  
en CD



Paño para limpiar



Cable de alimentación



Cable de conexión  
al ordenador



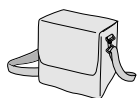
Cable de A/V



Adaptador



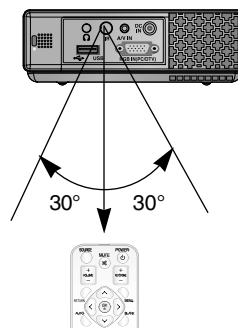
Cable de RGB to Component



Bolsa portátil  
(Sólo para el  
modelo HS102G)

### NOTA!

- Utilice el mando a distancia dentro del alcance de la unidad receptora, con una separación y ángulo máximos de hasta 6 metros y 30° (izquierda/derecha) respectivamente.
- Cuando los cables estén conectados en las salidas posteriores, recomendamos utilizar el mando a distancia con una separación y ángulo máximos de 3 metros y 30° (izquierda/derecha) respectivamente.



## Elementos opcionales

\* Puede obtener estos elementos a través de su establecimiento.

\* Algunas piezas opcionales se pueden cambiar sin previo aviso a fin de mejorar el rendimiento del producto, y también se pueden añadir otras nuevas.



Pantalla de proyección



Cable de Componente



Trípode

# Instalación y componentes

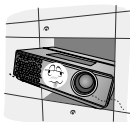
## Instrucciones de instalación

\* No coloque el Proyector de las siguientes formas, ya que su funcionamiento podría ser insatisfactorio o incluso podría dañar el Proyector.



### Asegúrese de que el Proyector esté debidamente ventilado

- En la parte inferior del Proyector hay orificios de ventilación (de entrada de aire), y orificios de salida de aire en la parte frontal. No obstruya ni coloque objeto alguno junto a dichos orificios, ya que podría acumularse el calor interno, obteniéndose así una peor imagen o dañar el aparato.



- No coloque el Proyector directamente sobre una alfombra, moqueta, alfombrilla, ni sobre lugares que puedan obstruir los orificios de ventilación. El proyector sólo ha de montarse en una pared o en el techo.



- Evite que pueda caer cualquier líquido en el Proyector.



- Deje una distancia de al menos 30 cm / 12 pulgadas entre el Proyector y las superficies circundantes.



### El Proyecto ha de contar con adecuadas condiciones ambientales de temperatura y humedad.

- Asegúrese de instalar el Proyector en un lugar con adecuadas condiciones de temperatura y sequedad.(ver p. 41)



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

- Podría darse un sobrecalentamiento del aparato.



### No obstruya las ranuras ni los orificios del Proyector: podría recalentarse y provocar un incendio.



### El Proyector ha sido fabricado con tecnología de última generación. Puede ocurrir que la pantalla presente algunos pequeños puntos oscuros y/o brillantes (en rojo, azul o verde), lo que no indica un defecto de fabricación ni un funcionamiento incorrecto.



### Para visualizar programas de televisión digital (formato DTV) es necesario instalar un receptor DTV (Set-top Box) y conectarlo al Proyector

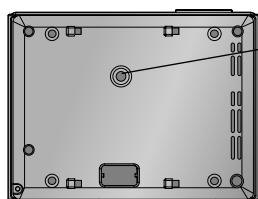


### Cuando el mando a distancia no funciona durante su manejo

- 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.

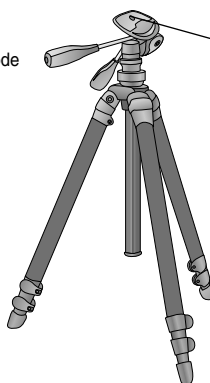
## Cómo instalar el proyector utilizando un trípode

\* Puede instalar este proyector utilizando un trípode de una cámara. En dicho trípode puede colocar el proyector a utilizar, en vez de la cámara.



Lado inferior del proyector

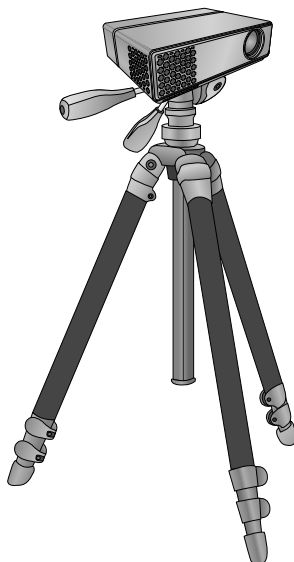
Parte conectada al trípode



Trípode

Parte conectada del proyector

- Si dispone de un trípode de una cámara, ensamble el proyector a la parte de conexión a dicho trípode.

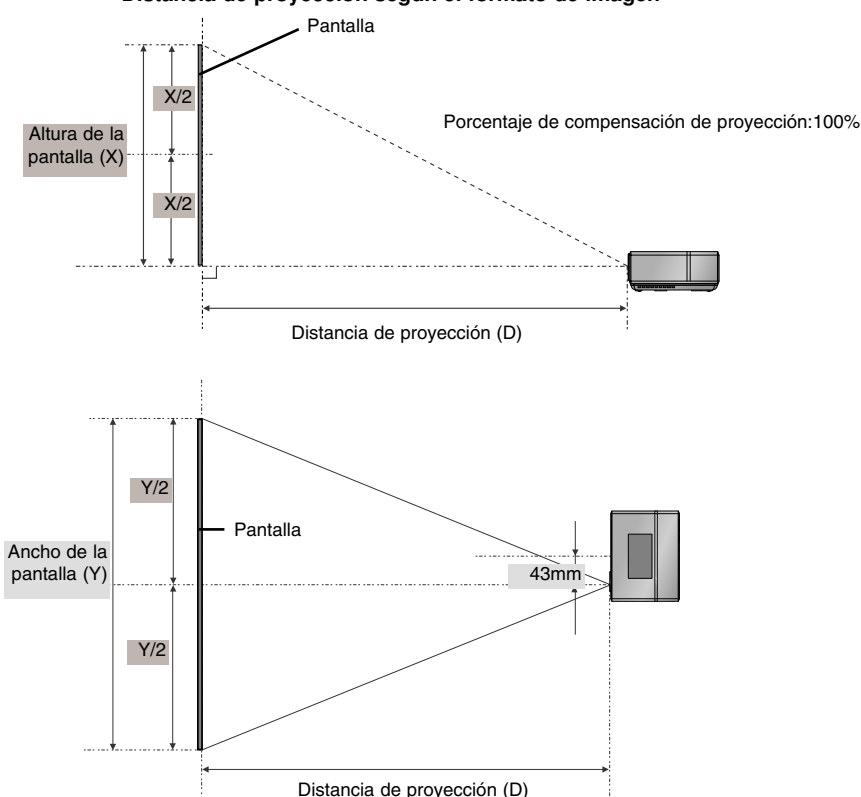


Situación final, con el proyector instalado en el trípode

## Funcionamiento básico del proyector

1. Instale el proyector en una pared.
2. Coloque la pantalla a la 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 correcto respecto a la pantalla. Si el proyector no está en ángulo recto, la imagen en pantalla aparecerá torcida. Si no logra corregirlo, utilice el KEYSTONE para corregir la situación (consulte la pág. 27)
4. Conecte los cables del proyector a una toma de pared y a los demás dispositivos conectados.

### Distancia de proyección según el formato de imagen

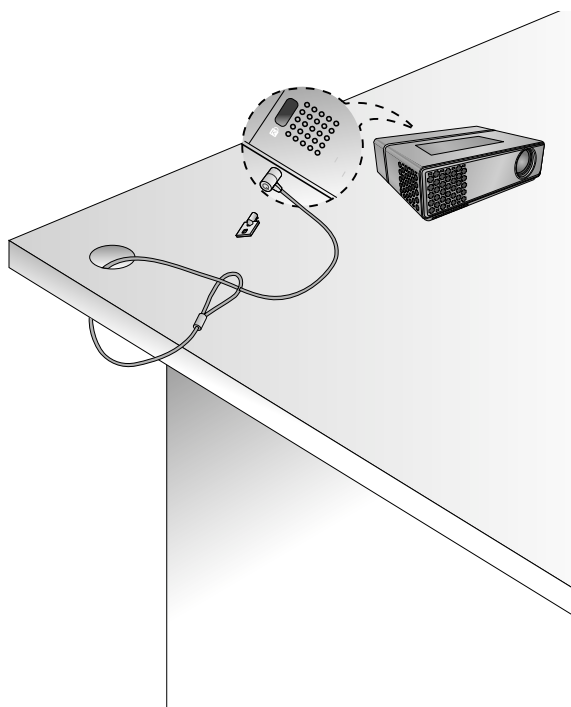


### Relación de aspecto 4 : 3



| Tamaño diagonal (pulgada) | Tamaño diagonal (mm) | Tamaño horizontal (mm) | Tamaño vertical (mm) | Distancia de proyección(D) (mm) |
|---------------------------|----------------------|------------------------|----------------------|---------------------------------|
| 15                        | 381                  | 305                    | 229                  | 406                             |
| 20                        | 508                  | 406                    | 305                  | 546                             |
| 25                        | 635                  | 508                    | 381                  | 686                             |
| 30                        | 762                  | 610                    | 457                  | 827                             |
| 35                        | 889                  | 711                    | 533                  | 967                             |
| 40                        | 1016                 | 813                    | 610                  | 1107                            |
| 45                        | 1143                 | 914                    | 686                  | 1247                            |
| 50                        | 1270                 | 1016                   | 762                  | 1386                            |
| 55                        | 1397                 | 1118                   | 838                  | 1528                            |
| 60                        | 1524                 | 1219                   | 914                  | 1668                            |
| 65                        | 1651                 | 1321                   | 991                  | 1807                            |
| 70                        | 1778                 | 1422                   | 1067                 | 1948                            |
| 75                        | 1905                 | 1524                   | 1143                 | 2088                            |
| 80                        | 2032                 | 1626                   | 1219                 | 2228                            |

### Uso del sistema de seguridad Kensington



- El Proyector cuenta en su panel posterior con un conector para el “Sistema de Seguridad Kensington”. Conecte el cable correspondiente según muestra la figura.
- En la Guía del Usuario incluida en el set Kensington Security System puede consultar información pormenorizada y cómo instalar el sistema. Si desea más información, visite <http://www.kensington.com>, página web de la compañía Kensington, que comercializa equipos electrónicos de gama alta, como notebooks y Proyector.
- El sistema de Seguridad Kensington es un componente opcional.

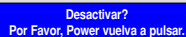


### Cómo encender el proyector

1. Conecte correctamente a la red el cable de alimentación.
2. Presione el botón  en la cubierta superior o el botón **POWER** en el mando a distancia. (Se iluminará la luz del panel de control.)
  - Presione el botón **SOURCE** en el mando a distancia o en el panel de control, para seleccionar la señal de entrada que desee.
  - Al presionar el botón **POWER** en el mando a distancia o el botón  en el panel de control para encender el proyector, se iluminarán las luces de todos los botones del panel de control.

### Cómo apagar el proyector

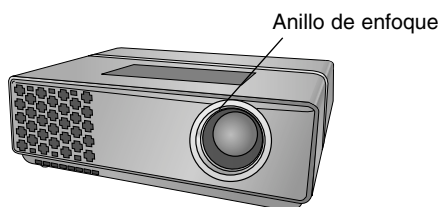
1. Presione el botón  en la cubierta superior o el botón **POWER** en el mando a distancia.
2. Presione de nuevo el botón  en la cubierta superior o el botón **POWER** en el mando a distancia para apagar la unidad.
  - Al presionar el botón **POWER** para apagar el proyector, se apagarán también las luces de todos los botones del panel de control. Al presionar cualquier botón del panel de control mientras el proyector está apagado, sólo se iluminará el LED del botón **POWER**. (Cuando el cable de alimentación esté enchufado.)



Desactivar?  
Por Favor, Power vuelva a pulsar.

## Enfoque y posición de la imagen en pantalla

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



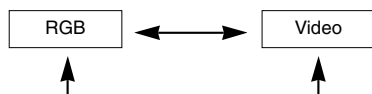
● Para enfocar la imagen, gire el anillo de enfoque (anillo externo de la lente).

## Selección de la fuente a visualizar

1. Presione el botón **SOURCE** en la cubierta superior o en el mando a distancia.



2. Cada vez que presione el botón < , > la imagen cambiará según se indica.



- Cuando conecte el cable de RGB to Componente a la terminal RGB IN (PC/DTV) y seleccione la entrada RGB, recibirá la entrada del Componente.
- Al conectar la unidad de almacenamiento USB, se iniciará automáticamente el modo DivX.



# Conexión

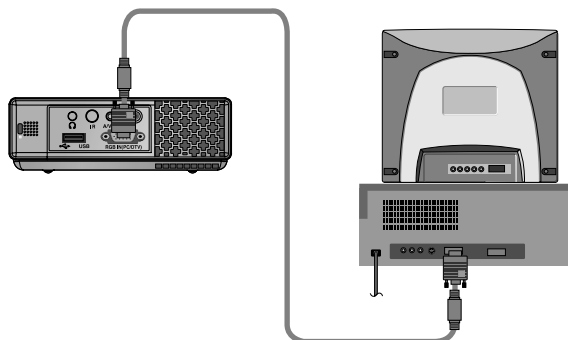
## Conexión a un PC de sobremesa

\* El Proyector puede ser conectado a un ordenador provisto de salida VGA, SVGA, XGA o SXGA.

\* Consulte en la página 39 cuáles son las visualizaciones compatibles con el monitor del proyector.

### < Cómo conectar >

Conecte el cable del ordenador a la entrada **RGB IN (PC/DTV)** del proyector.



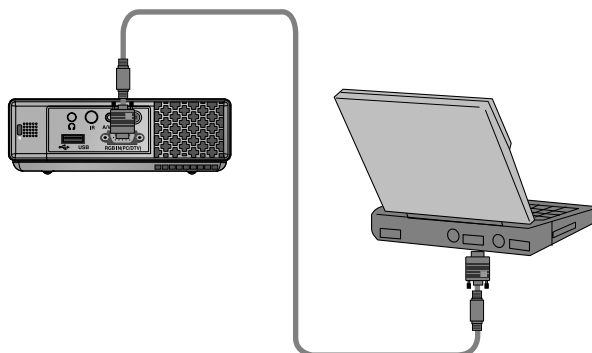
## Conexión a un PC portátil

### < Cómo conectar >

- Conecte el cable del ordenador a la entrada **RGB IN (PC/DTV)** del proyector.

\* Si configura su ordenador portátil (por ejemplo del tipo PC/AT de IBM) para que muestre imágenes tanto en el ordenador como en el monitor externo, es posible que en el monitor externo no se visualicen correctamente. En ese caso, dirija la salida de vídeo de su ordenador únicamente al monitor externo.

Para obtener más información, consulte las instrucciones de funcionamiento incluidas con su ordenador.

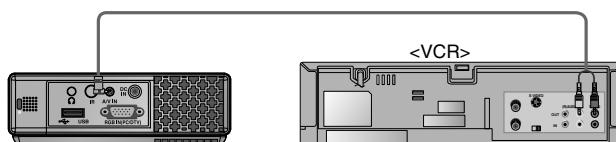


## Conexión a una fuente de vídeo

\* Al proyector puede conectarse un equipo de VTR, una videocámara, o cualquier otra fuente compatible de imagen.

### < Cómo conectar >

a. Conecte la entrada de **A/V IN** del proyector a la salida de la fuente A/V mediante el cable de A/V.



## Conexión a un reproductor de DVD

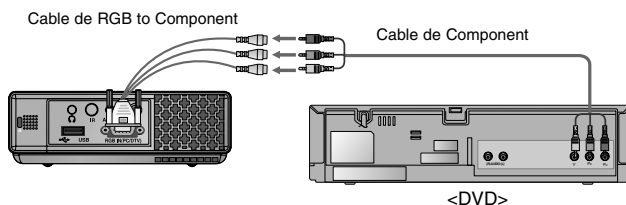
\* Las salidas (Y, P<sub>B</sub>, P<sub>R</sub>) del reproductor de DVD pueden estar marcadas con las letras Y, Pb, Pr / Y, B-Y, R-Y / Y, Cb, Cr, dependiendo del aparato.

### < Cómo conectar >

a. Conecte el cable de componente del DVD al Cable de **RGB to Component** y luego conéctelo a la entrada de **RGB IN(PC/DTV)** en el proyector.

\* Cuando conecte el cable de componentes, haga que coincidan los colores de la toma con el cable de componentes. (Y = verde, P<sub>B</sub> = azul, P<sub>R</sub> = rojo)

| Signal | Component | RGB/DTV |
|--------|-----------|---------|
| 480i   | O         | X       |
| 480p   | O         | O       |
| 720p   | O         | O       |
| 1080i  | O         | O       |
| 576i   | O         | X       |
| 576p   | O         | O       |



## Conexión a un receptor de televisión digital

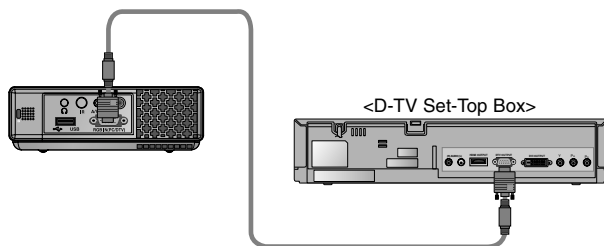
\* Para recibir programas de TV digital, es necesario adquirir un receptor de TV digital (Set-Top Box) y conectarlo al proyector.

\* Por favor, consulte el manual de instrucciones del receptor de TV digital (D-TV Set-Top Box) para saber cómo conectarlo al proyector.

### < Cómo conectar una fuente RGB >

a. Conecte el cable del ordenador a la entrada **RGB IN (PC/DTV)** del proyector.

b. Utilice un receptor de TV digital (D-TV Set-Top Box) con modo DTV 480p (576p)/720p/1080i.

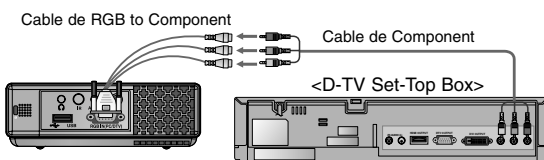


### < Cómo conectar a una fuente de componente >

a. Tras conectar el cable de Componente del decodificador D-TV al cable de **RGB to Component**, conéctelo al terminal **RGB IN(PC/DTV)** del proyector.

\* Cuando conecte el cable de componentes, haga que coincidan los colores de la toma con el cable de componentes. (Y = verde, P<sub>B</sub> = azul, P<sub>R</sub> = rojo)

b. Utilice un receptor de TV digital (D-TV Set-Top Box) con modo DTV 480p (576p)/720p/1080i.







# Función

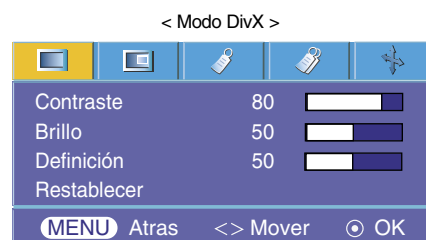
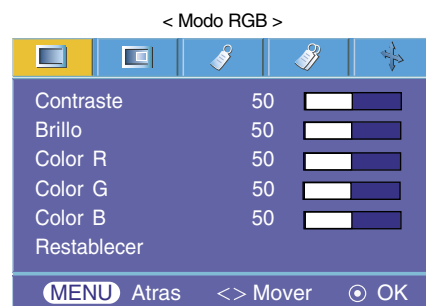
\* En este manual, la OSD (Visualización en pantalla) puede diferir de la mostrada por su proyector, ya que sólo se trata de un ejemplo para facilitar el manejo del mismo.

\* Si no existe ninguna señal de entrada, el Menú no aparecerá en pantalla

## Opciones del menú vídeo

### Ajuste del vídeo


1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento de vídeo que desea ajustar.
3. Presione el botón < , > para ajustar la condición de pantalla como desee.
  - Cada ajuste de las opciones del menú  no afectará a otras fuentes de entrada. Reajuste las opciones del menú  para las fuentes de entrada, como proceda.
  - Para restaurar las condiciones originales de imagen tras modificarlas, presione el botón **OK** tras seleccionar el elemento **[Restablecer]**.
  - En el sistema de difusión NTSC, el elemento de imagen **Tinte** se muestra en pantalla y puede ajustarse. (Sólo para 60Hz)
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.



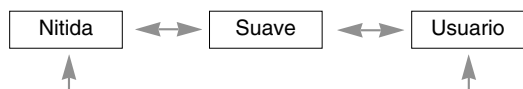
## Modo de imagen


\* Utilice esta función para obtener la mejor calidad de imagen.

\* La característica Modo Imagen no funciona en el modo RGB ni en DivX.

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Modo de imagen**.
3. Presione el botón < , > para ajustar la condición de pantalla como desee.


- Cada vez que presione el botón < , > la pantalla se irá modificando según se muestra a continuación.



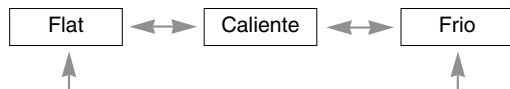
- Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
- Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.




## Control de la temperatura cromática

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Temp. Color**.
3. Presione el botón < , > para ajustar la condición de pantalla como desee.


- Cada vez que presione el botón < , > la pantalla se irá modificando según se muestra a continuación.



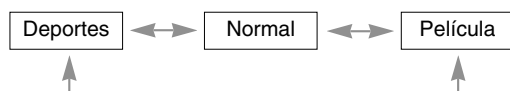
- Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
- Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.




## Función de Imagen Inteligente

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Imagen Inteligente**.
3. Presione el botón < , > para ajustar la condición de pantalla como desee.


- Cada vez que presione el botón < , > la pantalla se irá modificando según se muestra a continuación.




- Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
- Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.



## Función de Nivel de Oscuridad

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Nivel de Oscuridad**.
3. Presione el botón < , > para seleccionar Bajo o Alto.



- La opción funciona sólo en el modo siguiente: Video
- Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
- Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.

\*Cuál es la función de **Nivel de Oscuridad**

Mientras está viendo una película, esta función ajusta la unidad para obtener la mejor apariencia de imagen. Se ajusta el contraste y la luminosidad de la pantalla gracias al nivel de oscuridad de la pantalla.





### Función de Sonido teclado

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Sonido teclado**.
3. Presione el botón < , > para seleccionar Conex o Descon.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.




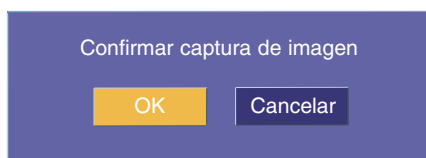
### Función de Teclado LED

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Teclado LED**.
3. Presione el botón < , > para seleccionar Conex o Descon.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.




### Función de Capturar imagen

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Capturar imagen**.
3. Presione el botón **OK** para capturar la imagen en pantalla actual.





4. Presione de nuevo el botón **OK** guardar la imagen de la captura en pantalla.

- Puede utilizar la imagen capturada como imagen de fondo para la función imagen en blanco.
- No podrá usar el mando a distancia mientras utiliza esta función.
- Si desea visualizar la imagen que ha capturado, seleccione la opción Capturar imagen en la función Imagen blanca).
- Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
- Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.

## Opciones especiales del menú

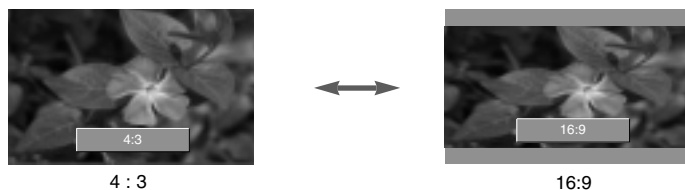
### Selección de idioma

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón  $<$  ,  $>$  para seleccionar el menú .
2. Presione el botón  $\wedge$  ,  $\vee$  para seleccionar el elemento **Idioma(Language)**.
3. Presione el botón  $<$  ,  $>$  para seleccionar el idioma que desea emplear.
  - A partir de ese momento, las visualizaciones en pantalla (OSD) se mostrarán en el idioma seleccionado.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.




### Uso de la función de Relación de aspecto



1. Presione el botón **RATIO**.  
Cada vez que presione el botón se cambiará la pantalla como el siguiente.



#### NOTA!

Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.

### Overscan Function



1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón  $<$  ,  $>$  para seleccionar el menú .
2. Presione el botón  $\wedge$  ,  $\vee$  para seleccionar el elemento **Overscan**.
3. Presione los botones  $<$  ,  $>$ .
  - Ud. puede ajustar **Overscan** sólo en los modos RGB, DivX y Component.
  - La función **Overscan** se puede ajustar entre Descon y 10%.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.





### Función de volteo horizontal de la imagen



\* Con esta función podrá invertir horizontalmente la imagen.  
Utilice esta función cuando proyecte una imagen boca abajo.

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Proyección Post.**
3. Presione el botón **OK** para visualizar la imagen invertida.
  - Cada vez que presione el botón **OK** invertirá la imagen.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.



### Función de volteo vertical de la imagen



\* Con esta función podrá invertir la imagen verticalmente.  
\* Si el Proyector instalado en techo se encuentra boca abajo, necesitará invertir la imagen horizontal o verticalmente.

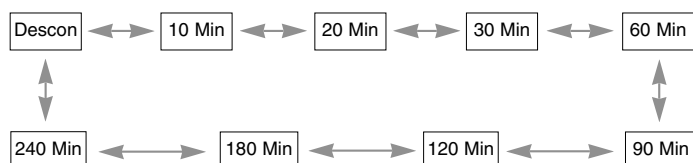
1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Al revés.**
3. Presione el botón **OK** para visualizar la imagen invertida.
  - Cada vez que presione el botón **OK** invertirá la imagen.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.



### Función de tiempo de desconexión



\* Esta función desconecta el proyector automáticamente cuando el tiempo predefinido ha pasado.

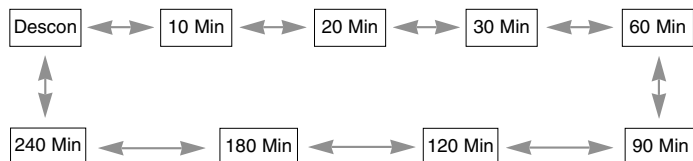
1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón  $\wedge$  ,  $\vee$  para seleccionar el elemento **Temp. de descon.**.
3. Presione el botón < , > para seleccionar la hora deseada
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.




### Función de reposo automático

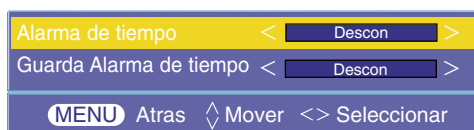
\* Esta función desconecta el proyector automáticamente cuando el tiempo predefinido ha pasado y no hay señal.

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón  $\wedge$  ,  $\vee$  para seleccionar el elemento **Auto Off**.
3. Presione el botón < , > para seleccionar la hora deseada
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.




## Función de reloj de presentación

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione los botones ^ , v para seleccionar el elemento **Reloj de Presentación** y presione el botón **OK**.
3. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Alarma de tiempo** o **Guarda Alarma de tiempo**.





4. Presione los botones < , > para seleccionar la hora deseada.
5. El temporizador para el elemento **Guarda Alarma de tiempo** empieza a funcionar si selecciona un periodo de tiempo concreto y presiona el botón **OK** y el temporizador para el elemento **Alarma de tiempo** comienza a funcionar si selecciona un periodo de tiempo concreto.

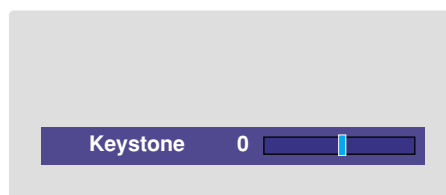
- Función de Alarma de tiempo : Si selecciona una hora específica, se mostrará en unidades de minutos. Después de 1 minuto, el tiempo restante aparece en la parte inferior derecha de la pantalla y, a continuación, desaparece transcurridos 5 segundos. Cuando se muestra el tiempo restante, las demás ventanas OSD se cierran. Cuando se llega a la hora programada, '0 minute' parpadea 10 veces en intervalos de 1 segundo y, a continuación, desaparece.
- Función de Guarda Alarma de tiempo : Si selecciona una hora determinada, seguirá visualizándose en unidades de minuto (') y segundo ("). Aunque aparezcan otras ventanas OSD, el tiempo restante se muestra de nuevo después cerrarse las ventanas. Cuando se llega a la hora programada, '0' 0" parpadea 10 veces en intervalos de 1 segundo y, a continuación, desaparece.
- Las funciones de **Alarma de tiempo** y **Guarda Alarma de tiempo** no se pueden utilizar al mismo tiempo.
- La función **Alarma de tiempo** se puede ajustar de 5 a 60 minutos en intervalos de 5 minutos (Off, 5, 10, 15, 20,..... 55, 60 minutos).
- La función **Guarda Alarma de tiempo** se puede ajustar de 1 a 10 minutos en intervalos de 1 minuto, y de 10 a 60 minutos a intervalos de 5 minutos (Off, 1, 2, 3, 4,... 8, 9, 10, 15, 20, 25 , .....55, 60 minutos).
- Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
- Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.

## Uso de la función Keystone

- \* Utilice esta función cuando la pantalla no se encuentre en ángulo recto con el proyector y la imagen tenga forma trapezoidal.
- \* Utilice la función **Keystone** únicamente cuando no logre obtener el mejor ángulo de proyección, ya que podría representar un riesgo de incendio de la pantalla.

1. Presione el botón **KEYSTONE +, -**.
2. Presione el botón **KEYSTONE +, -** para ajustar la condición de pantalla como ud. desee.

- Los valores **Keystone** se ajustan de -20 a 20.
- Puede utilizar la función Keystone en la pantalla del menú  presionando el botón **MENU** o los botones < , > del panel de control.
- Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
- Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.



## Uso de la función de fondo neutro

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

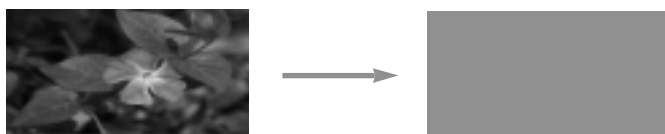
### 1. Presione el botón **BLANK**.

- La pantalla se apaga a una imagen de fondo predeterminado.
- Podrá elegir la imagen de fondo.

(Consulte “**Selección de la imagen en blanco**”)

### 2. Para desactivar la función de fondo neutro, presione cualquier botón.

- No bloquee las lentes 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 fuego. Para apagar temporalmente la lámpara, presione BLANK en el mando a distancia.




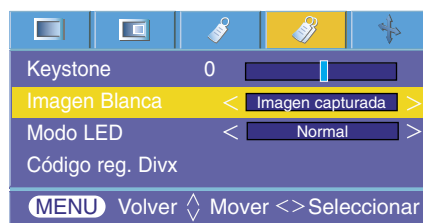
## Selección de la imagen en blanco

### 1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón **<**, **>** para seleccionar el menú .



### 2. Presione el botón **^**, **v** para seleccionar el elemento **Imagen Blanca**.

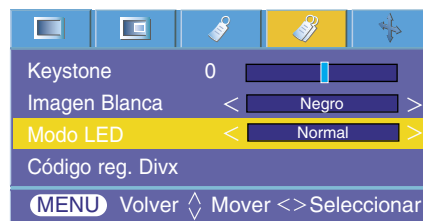
### 3. Presione el botón **<**, **>** para seleccionar el color que desea emplear

- El color de fondo variará al color seleccionado en la función Blank a partir de este momento.
- Puede seleccionar el color Azul, Negro, Verde o Capturar imagen como imagen en blanco.
- Si tiene capturada una imagen, podrá utilizarla como imagen en blanco en lugar del logotipo. Sólo dispondrá de la última imagen capturada.
- Si no ha hecho ninguna captura, al seleccionar la opción Captured image (Imagen capturada) se mostrará el logotipo.
- Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
- Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.



## Función de Modo LED


1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón < , > para seleccionar el menú .
2. Presione el botón ^ , v para seleccionar el elemento **Modo LED**.
3. Presione el botón < , > para seleccionar el modo Normal u Oscuro.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.
  - Consulte la página 38 para obtener más detalles acerca del código de registro DivX



## Opciones de menú en pantalla

### Función de seguimiento automático

- \* Esta función le asegura obtener la mejor calidad de vídeo ajustando automáticamente la diferencia de tamaño horizontal y la sincronización de la imagen.
- \* Esta función sólo es posible para entradas de imagen tipo RGB.



1. Presione el botón **AUTO** del mando a distancia.
  - La sincronización y posición de la imagen quedarán automáticamente ajustadas.
2. Si ud. quiere ajustar más por los modos de entradas de la PC, ajuste **Fase**, **Clock**, **Posición H** y **Posición V** en el menú . En determinados casos no bastará esta función para obtener la mejor calidad de imagen.

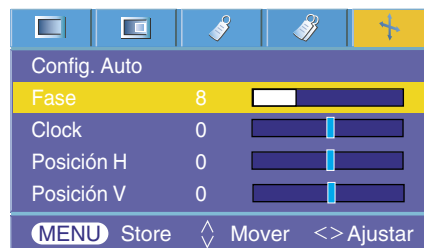


#### NOTA!



También es posible utilizar esta función mediante el botón MENU. (Sólo en modo RGB)  
Obtendrá mejores resultados si realiza el ajuste visualizando una imagen fija.

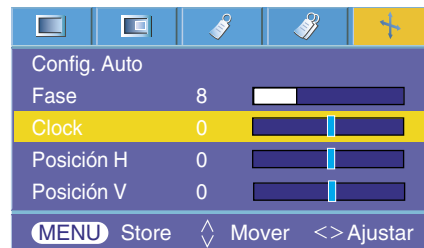
### Uso de la función de Fase

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón  $<$ ,  $>$  para seleccionar el menú .
2. Presione el botón  $\wedge$ ,  $\vee$  para seleccionar el elemento **Fase**.
3. Presione el botón  $<$ ,  $>$  para hacer los ajustes que desee.
  - El rango de ajuste de **Fase** es de 0 a 31.
  - El rango variable puede ser diferente depende de las resoluciones de entrada.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.





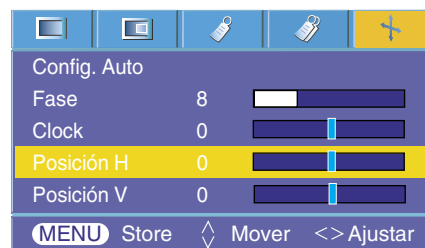
### Uso de la función Clock

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón  $<$ ,  $>$  para seleccionar el menú .
2. Presione el botón  $\wedge$ ,  $\vee$  para seleccionar el elemento **Clock**.
3. Presione el botón  $<$ ,  $>$  para hacer los ajustes que desee.
  - El rango de ajuste de **Clock** es de -20 a 20.
  - El rango variable puede ser diferente depende de las resoluciones de entrada.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.





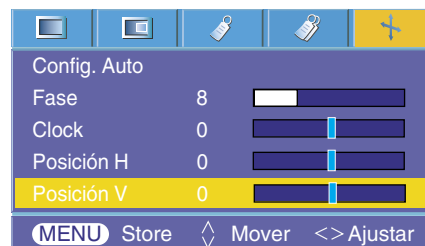
### Uso de la función de Posición horizontal

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón  $<$  ,  $>$  para seleccionar el menú .
2. Presione el botón  $\wedge$  ,  $\vee$  para seleccionar el elemento **Posición H**.
3. Presione el botón  $<$  ,  $>$  para hacer los ajustes que desee.
  - El rango de ajuste de **Posición H** es de -50 a 50.
  - El rango variable puede ser diferente depende de las resoluciones de entrada.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.



### Uso de la función de Posición vertical

1. Presione el botón **MENU** y después utilice el botón  $<$  ,  $>$  para seleccionar el menú .
2. Presione el botón  $\wedge$  ,  $\vee$  para seleccionar el elemento **Posición V**.
3. Presione el botón  $<$  ,  $>$  para hacer los ajustes que desee.
  - El rango de ajuste de **Posición V** es de -50 a 50.
  - El rango variable puede ser diferente depende de las resoluciones de entrada.
  - Puede utilizar esta función a través del botón  del panel de control.
  - Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.



# USB

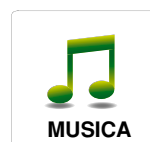
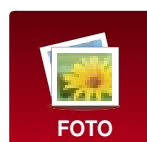
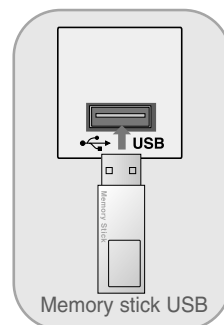
\* La imagen puede diferir de la correspondiente a su proyector.

## Utilización del dispositivo USB

### Conexión de un dispositivo USB

\* Al conectar un dispositivo USB, se mostrará esta pantalla automáticamente. En el dispositivo USB no podrá añadir una nueva carpeta ni eliminar una ya existente.

1. Conecte el dispositivo USB a la toma USB de la parte posterior del equipo.
2. La pantalla cambia automáticamente al menú DivX Home.



### Precauciones para el uso de un dispositivo USB

- ▶ El equipo sólo reconoce un dispositivo de almacenamiento USB. No admite cámaras digitales ni teléfonos móviles.
- ▶ Si el dispositivo de almacenamiento USB está conectado a través de un hub USB, el dispositivo no será reconocido por el equipo.
- ▶ Un dispositivo de almacenamiento USB que necesite un programa de reconocimiento automático puede no ser reconocido por el equipo.
- ▶ Un dispositivo de almacenamiento USB que utiliza su propio controlador puede no ser reconocido.
- ▶ Cuando se trate de un lector de tarjetas, el equipo reconocerá una tarjeta de memoria.
- ▶ La velocidad de reconocimiento de un dispositivo de almacenamiento USB puede depender de dicho dispositivo.
- ▶ No apague el PROYECTOR ni desconecte el dispositivo USB, cuando este último esté en funcionamiento. Al desconectarlo o desenchufarlo de improviso, los archivos almacenados en el dispositivo de almacenamiento USB podrían resultar dañados.
- ▶ No conecte un dispositivo de almacenamiento USB que fuera manipulado artificialmente en un PC. El dispositivo podría ocasionar averías en el producto o ser imposible de leer. No olvide nunca utilizar un único dispositivo de almacenamiento USB que contenga archivos estándar de música o imágenes.
- ▶ Utilice únicamente un dispositivo de almacenamiento USB que esté formateado como un sistema de archivos FAT32 proporcionado con el sistema operativo Windows. Un dispositivo de almacenamiento formateado con una aplicación diferente y no admitida por Windows, podría no ser reconocido.
- ▶ Conecte la alimentación a un dispositivo de almacenamiento USB que requiera suministro de potencia externo. De lo contrario, el dispositivo podría no ser reconocido.
- ▶ Conecte el dispositivo de almacenamiento USB mediante el cable suministrado por el fabricante del USB. Si lo conecta mediante otro tipo de cable o mediante un cable excesivamente largo, el dispositivo podría no ser reconocido.
- ▶ Algunos dispositivos de almacenamiento USB pueden no ser compatibles o funcionar con problemas.
- ▶ Si el nombre de una carpeta o archivo fuera demasiado largo, podría no mostrarse o no ser reconocido.
- ▶ El método de listado de archivos está basado en el orden de almacenamiento en el dispositivo USB.
- ▶ Realice copias de seguridad de sus archivos importantes, ya que los datos almacenados en el dispositivo USB podrían resultar dañados. La gestión de datos es responsabilidad del cliente, y en consecuencia, el fabricante no cubre con la garantía los daños en los datos guardados en el producto.
- ▶ Si el número de carpetas y archivos supera los 1 000, los elementos que superen dicha cantidad no serán mostrados ni reconocidos.
- ▶ Sólo se admiten particiones primarias. Si existe una partición extendida, no será admitida.



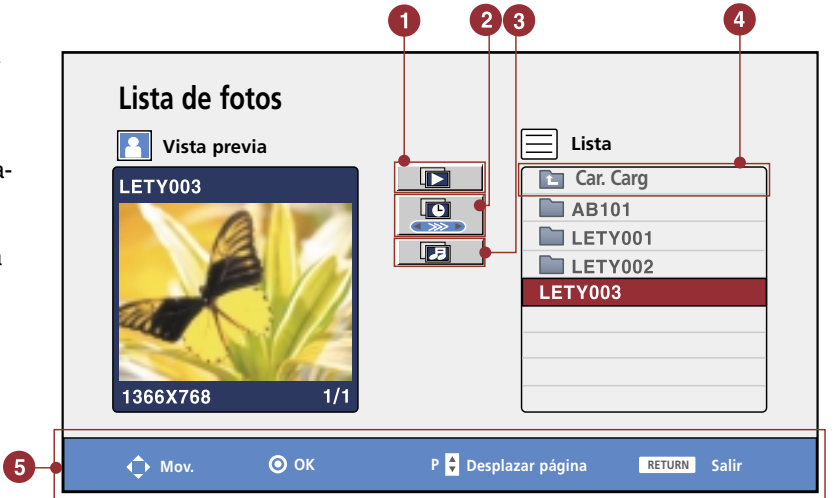
# Lista de fotos

\* Es posible reproducir un archivo de fotos (\*.jpg) del dispositivo USB.

La visualización en pantalla puede diferir dependiendo de su equipo. Las imágenes representan un ejemplo para ayudarle con el funcionamiento del proyector.

## Componentes de la pantalla

1. Realizar un pase de diapositivas a partir del elemento seleccionado.
2. Establecer el intervalo de tiempo entre imágenes para el pase de diapositivas.
3. Escuchar música mientras disfruta las fotos a pantalla completa.
4. Se desplaza al archivo de nivel superior.
5. Botones correspondientes en el mando a distancia.



## Ajustar el menú a pantalla completa

\* Puede modificar la configuración para mostrar fotos almacenadas en un dispositivo USB a pantalla completa. Existen operaciones detalladas en la vista a pantalla completa de visualización de fotografías.

1. Utilice los botones  $\wedge$  ,  $\vee$  para seleccionar las fotografías que desee.
2. Presione el botón **OK**.
3. La fotografía seleccionada se muestra a pantalla completa y aparece el menú.

▶  $\triangleleft$  90°  $\triangleleft$  90° **(Girar)**: girar fotografías.  
▶ **Prev.** : mostrar la fotografía anterior.  
▶ **Siguiente** : mostrar la siguiente fotografía.  
▶ **Stop** : detener el visionado de fotografías.  
▶ **Esconder** : oculte el menú en la visualización a pantalla completa.  
• Para visualizar de nuevo el menú en la visualización a pantalla completa, presione el botón Enter.



- El formato de una fotografía puede cambiar al mostrarse a pantalla completa.

4. Presione el botón **USB** para volver al menú **DivX Home**.



- Mientras visualiza archivos JPEG, presione el botón USB tras presionar el botón STOP para volver al menú DivX Home.


## Visionado del pase de diapositivas

1. Utilice los botones  $\wedge$  o  $\vee$  para seleccionar las fotografías que desee.

2. Presione el botón  $\triangleleft$  para seleccionar .


3. Presione el botón  $\odot$ OK.

- ▶  **Stop** : detener el visionado del pase de diapositivas.
- ▶  **Esconder** : ocultar el menú en la visualización a pantalla completa.
  - Para visualizar de nuevo el menú en la visualización a pantalla completa, presione el botón  $\odot$ OK.

4. Presione el botón  $\triangleleft$  para seleccionar .

5. Utilice los botones  $\triangleleft$  o  $\triangleright$  para controlar el intervalo de tiempo entre imágenes del pase de diapositivas.

6. Presione el botón  $\odot$ OK para guardarlo.

7. Presione el botón  $\triangleleft$  para seleccionar .

8. Presione el botón  $\odot$ OK para escuchar música mientras disfruta las fotografías a pantalla completa.

Configure el dispositivo que reproduce la música y el álbum en el menú Option.

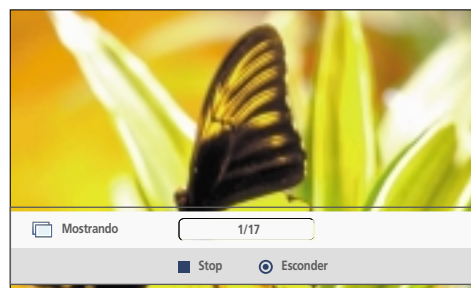
- Debería memorizar la lista FAV para utilizar esta función en la lista de música.

9. Presione el botón **USB** para volver al menú **DivX Home**.

- Mientras se desarrolla el pase de diapositivas/música de fondo (función BMG), presione el botón **USB** tras presionar el botón **RETURN** para volver al menú **DivX Home**.



1 2



3



4 5 6



7 8

### NOTA!


- Si existen JPEG de formato progresivo, es posible que algunas fotografías no sean decodificadas.
- No serán admitidas resoluciones con ancho superior a 4800.
- Al cargar, algunos botones pueden no funcionar.

# Lista de canciones

\* Los archivos de música comprados (\*.MP3) pueden contener restricciones de copyright. La reproducción de estos archivos puede no ser compatible con este modelo.  
El archivo de música en su dispositivo USB puede reproducirse en esta unidad.  
La visualización en pantalla puede diferir dependiendo de su equipo. Las imágenes representan un ejemplo para ayudarle con el funcionamiento del proyector.

## Componentes de la pantalla

1. Se desplaza al archivo de nivel superior
2. Borrar todo : Elimina todos los archivos musicales seleccionados.
  - Es imposible eliminar un archivo musical de la lista de música.
3. Botones correspondientes en el mando a distancia


1. a. Si desea escuchar un archivo musical, utilice los botones  $\wedge$  o  $\vee$  para seleccionarlo.
- b. Presione el botón  $\odot$  **OK** para reproducir el archivo musical.
- c. Todos los archivos musicales contenidos en la carpeta seleccionada se reproducirán una y otra vez.
2. a. Si desea escuchar varios archivos musicales en orden, utilice los botones  $\wedge$  o  $\vee$  para seleccionarlos.
- b. Presione el botón **FAV** y, a continuación, utilice en botón  $\odot$  **OK** para crear la lista de música.
  - Al presionar el botón **FAV**, se visualizará  y, entonces, será posible editar la lista de música.
- c. Para realizar la lista de música, repita los pasos a-b.
- d. Presione el botón  $<$  y, a continuación, utilice el botón  $\odot$  **OK** para reproducir los archivos musicales de la lista de música.
- e. Serán guardados hasta 30 archivos.
3. Presione el botón **USB** para volver al menú **DivX Home**.
  - Mientras escucha archivos JPEG, presione el botón **USB** tras presionar el botón **RETURN** para volver al menú **DivX Home**.



- Si, pasado un tiempo, no presiona ningún botón durante el proceso de reproducción, el cuadro de información de reproducción (como se ilustra a continuación) flotará como salvapantallas.
- ¿Qué es el “salvapantallas”?  
Es salvapantallas es una función que previene el daño de los píxeles de la pantalla ocasionados por la permanencia de una imagen fija, durante un largo periodo de tiempo.
- Si presiona los botones **OK** , **RETURN** el salvapantallas se desactivará.



#### NOTA!

- Durante la reproducción de música, se mostrará  detrás del título musical.
- Una pista de música descargada de un servicio de pago con protección de copyright no se reproduce, pero muestra información inadecuada en lugar del tiempo de reproducción.
- Los botones **◀◀** , **▶▶** del mando a distancia no están disponibles en este modo.
- El consumidor debe tener en cuenta que es necesario obtener permiso para descargar archivos MP3 de Internet. Nuestra compañía no tiene derecho a garantizar tal permiso, que debe solicitarse siempre al propietario del copyright.
- Al cargar, algunos botones pueden no funcionar.

Archivos musicales admitidos: \*.MP3

Frecuencia de muestreo: 32 ~ 48kHz

Velocidad en bits: 32 ~ 320kbps

## Lista de películas

- \* La lista de películas se activará una vez detectado el USB. Se utiliza al reproducir archivos de películas en el PROYECTOR. Muestra las películas en la carpeta USB y admite la reproducción. Permite la reproducción de todas las películas de la carpeta y los archivos deseados por el usuario. No está permitido editar, eliminar ni añadir. Se trata de una lista de películas que muestra información de la carpeta y del archivo Divx.

### Componentes de la pantalla



1. Utilice los botones  $\wedge$  o  $\vee$  para seleccionar los títulos de las películas que desee.

2. Presione el botón  $\odot$  OK para reproducir la película y mostrar el menú.

| Control        | Idioma(Language) | Posición | Sinc. | Relac. de aspecto |
|----------------|------------------|----------|-------|-------------------|
| $\vee$ Ajustar | $\odot$ Esconder |          |       |                   |
| < Conex >      |                  |          |       |                   |

- **Control** : activa y desactiva los subtítulos durante la reproducción de la película.
- **Idioma(Language)** : cambia el grupo de idiomas de los subtítulos durante la reproducción de la película.
- **Posición** : cambia la posición de los subtítulos arriba o abajo durante la reproducción de la película.
- **Sinc.** : ajusta el tiempo de sincronización de los subtítulos de -5 seg. a +5 seg. en incrementos de 1 seg. durante la reproducción de la película.
- **Relac. de aspecto** : ajusta la proporción de imagen; 4:3 ó 16:9

• Para visualizar de nuevo el menú en la visualización a pantalla completa, presione el botón  $\odot$  OK.

3. Presione el botón **USB** para volver al menú **DivX Home**.

- Mientras reproduce películas, presione el botón **USB** tras presionar el botón **RETURN** para volver al menú **DivX Home**.

## Idioma del audio y los subtítulos en DivX

- Al reproducir DivX, si presiona el botón **OK** y, a continuación, selecciona el idioma, aparecerá este mensaje.

|   |       |   |     |
|---|-------|---|-----|
| Grupo de Idioma de Subtítulo < Latin1 > |       |   |     |
| Idioma subtítulo                        | < 0 > | 0 |     |
| Idioma audio                            | < 1 > | 1 | AC3 |


Utilice los botones  $\wedge$   $\vee$   $<$   $>$  para seleccionar opción que desee.

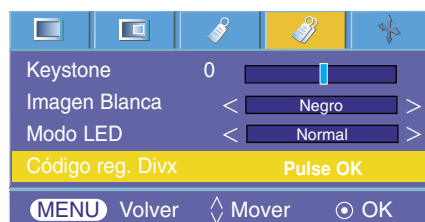
Compatible con archivos Mpeg, Mp3, PCM, Dolby D.

### Código de registro de DivX

Confirme el número del código de registro del DivX del proyector. Utilizando el número de registro, es posible alquilar o comprar películas en [www.divx.com/vod](http://www.divx.com/vod).

Con un código de registro DivX de otro proyector, no está permitida la reproducción de archivos DivX alquilados o adquiridos. (Sólo pueden reproducirse los archivos DivX correspondientes con el código de registro del proyector adquirido).

- Presione el botón **MENU** y, a continuación, utilice el botón  $<$   $>$  para seleccionar el menú .
- Presione los botones  $\wedge$   $\vee$  para seleccionar el elemento **DivX Reg. Code**.
- Presione el botón **OK**.



- Pulse el botón **MENU** dos veces o el botón **RETURN** para salir del menú de la pantalla.

Código de registro DIVX  
xxxxxxx



- Producto certificado DivX® oficial.
- "Reproduce todas las versiones de vídeo en DivX® (incluyendo DivX® 6) con reproducción estándar de archivos multimedia DivX®"
- Productos certificados DivX®: "DivX, DivX Certified y logotipos asociados son marcas comerciales de DivX, Inc. y se encuentran protegidos bajo licencia."

### NOTA!

#### Archivos de películas admitidos

Resolución: inferior a 720x480(720x576) píxeles de AnxAl.

Velocidad de imágenes: inferior a 30 fotogramas/seg.

- Códec de vídeo: MP 43, DIVX\_3\_11, DIVX\_4\_12, DIVX\_5\_0, XVID, MP4S, RMP4, MP4V, \_3IVX.
- Archivos admitidos: \*.avi, \*.mpg, \*.mpeg, \*.divx
- Al cargar, algunos botones pueden no funcionar.



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

# Formatos compatibles de la visualización

\* En la siguiente tabla constan los formatos de visualización compatibles con el proyector.

| Fuentes | Formato  | Frecuencia vertical (Hz) | Frecuencia horizontal(kHz) |
|---------|----------|--------------------------|----------------------------|
| VGAEGA  | 640X350  | 70.090                   | 31.468                     |
|         | 640X350  | 85.080                   | 37.861                     |
| PC98    | 640X400  | 70.090                   | 31.468                     |
|         | 640X400  | 85.080                   | 37.861                     |
|         | 720X400  | 70.082                   | 31.469                     |
|         | 720X400  | 85.039                   | 37.927                     |
| VGA     | 640X480  | 59.940                   | 31.469                     |
|         | 640X480  | 72.800                   | 37.861                     |
|         | 640X480  | 75.000                   | 37.500                     |
|         | 640X480  | 85.008                   | 43.269                     |
| SVGA    | 800X600  | 56.250                   | 35.156                     |
|         | 800X600  | 60.317                   | 37.879                     |
|         | 800X600  | 72.188                   | 48.077                     |
|         | 800X600  | 75.000                   | 46.875                     |
|         | 800X600  | 85.061                   | 53.674                     |
| XGA     | 1024X768 | 60.004                   | 48.363                     |
|         | 1024X768 | 70.069                   | 56.476                     |
|         | 1024X768 | 75.029                   | 60.023                     |
| SXGA    | 1152X864 | 60.053                   | 54.348                     |

\* Si la señal de entrada no es compatible con el proyector, en pantalla aparecerá el mensaje "Fuera de Frecuencia".

\* El proyector es compatible con señales tipo DDC1/2B como función 'Enchufar y reproducir'. (Reconocimiento automático del monitor del PC)

\* El formato de entrada de sincronización para frecuencias horizontales y verticales es independiente.

\* Según el PC, la frecuencia óptima vertical puede no visualizarse a la frecuencia óptima del equipo registrada en la 'Información de registro (depende de la información de registro)'. (Esto es, por ejemplo la frecuencia óptima vertical puede visualizarse hasta 85 Hz o menos a una resolución 640X480 ó 800X600.)

## <Entrada DVD/DTV>

| Señal      |       | Component-*1 | RGB(DTV)-*2 |
|------------|-------|--------------|-------------|
| NTSC(60Hz) | 480i  | O            | X           |
|            | 480p  | O            | O           |
|            | 720p  | O            | O           |
|            | 1080i | O            | O           |
| PAL(50Hz)  | 576i  | O            | X           |
|            | 576p  | O            | O           |
|            | 720p  | O            | O           |
|            | 1080i | O            | O           |

\* Tipo de cable

1- Cable de RGB to Component

2- Cable de ordenador

\* Recomendamos una resolución de salida de 720p para obtener una calidad óptima.

# 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 su establecimiento. Cuando limpie cualquier parte del proyector, primero desconéctelo de la red y desenchúfelo de la pared.

## Cómo limpiar la lente


Si hay alguna partícula o mancha en la superficie de la lente, deberá limpiarla siempre. Utilice un pulverizador o un paño de limpieza para el exterior del producto, el cual se facilita con esta unidad, para su limpieza. Cuando quiera eliminar polvo y manchas de la lente, utilice un pulverizador o un paño de limpieza, facilitado con esta unidad, junto a detergente neutro y agua.

## Cómo limpiar el exterior del proyector

Antes de limpiarlo, desconecte el cable de alimentación del proyector. Para eliminar el polvo o suciedad, pásele un paño seco y suave que no se deshilache. Cuando quiera eliminar polvo o manchas de la lente, utilice un paño de limpieza para exterior del producto, facilitado con esta unidad. No utilice alcohol, benzina, productos disolventes ni productos químicos, ya que podría estropear el tono y el acabado del proyector.



# Especificaciones

| MODELO   | HS102 (HS102-JE) / HS102G (HS102G-JE)  |
|--|--|
| Resolución   | 800(Horizontal) x 600(Vertical)pixel   |
| Relación horizontal/vertical                       | 4:3(horizontal:vertical)   |
| Tamaño del panel DLP                               | 0,55 pulgadas  |
| Tamaño de la pantalla<br>(Distancia de proyección) | 0,40 ~ 2,23m(15 ~ 80 pulgadas)   |
| Compensación de proyección                         | 100%   |
| Alcance del mando a distancia                      | 6m   |
| Zoom   | NTSC/PAL/SECAM/NTSC4.43/PAL-M/PAL-N  |
| Señales compatibles de vídeo                       | 19V  , 6,3A |
| Potencia   | LG, PA-1121-04   |
| Altura (mm/pulgadas)                               | 50/2,0   |
| Ancho (mm/pulgadas)                                | 154/6,1  |
| Longitud (mm/pulgadas)                             | 117/4,6  |
| Peso (kg/libras)                                   | 780/1,72   |

## Condiciones operativas

### Temperatura

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

### Humedad

En funcionamiento : Humedad relativa del 0~ 75%  
 (medición con higrómetro seco)  
 No en funcionamiento : Humedad relativa del 0 ~ 85%  
 (medición con higrómetro seco)

