



LG

Life's Good

Manual de usuario

PROYECTOR láser

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

SA560

SA565

www.lg.com

LICENCIA

Las licencias admitidas pueden diferir según el modelo. Para obtener más información acerca de las licencias, visite www.lg.com.



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



ACERCA DE DIVX VIDEO: DivX® es un formato de vídeo digital creado por DivX, LLC, una empresa subsidiaria de Rovi Corporation. Este dispositivo cuenta con la certificación oficial DivX Certified® para reproducir vídeo DivX. Visite divx.com para obtener más información y herramientas de software para convertir sus archivos a vídeo DivX.

ACERCA DE DIVX VIDEO-ON-DEMAND: este dispositivo DivX Certified® deberá registrarse para poder reproducir películas DivX Video-on-Demand (VOD) que haya comprado. Para obtener el código de registro, localice la sección DivX VOD en el menú de configuración del dispositivo. Visite vod.divx.com para obtener más información sobre cómo completar el registro.

"Con DivX Certified® puede reproducir vídeo DivX® hasta HD 1080p, incluido el contenido premium."

"DivX®, DivX Certified® y los logotipos asociados son marcas comerciales de Rovi Corporation o sus empresas subsidiarias y se utilizan con licencia."

"Protegidos por una o más de las siguientes patentes de los EE. UU.: 7,295,673; 7,460,668; 7,515,710; 7,519,274"



Los términos HDMI y HDMI High-Definition Multimedia Interface y el logotipo de HDMI son marcas registradas de HDMI Licensing LLC en EE. UU. y otros países.



Manufactured under license under U.S. Patent Nos: 5,956,674; 5,974,380; 6,487,535 & other U.S. and worldwide patents issued & pending. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks & DTS 2.0 Channel is a trademark of DTS, Inc. Product includes software. © DTS, Inc. All Rights Reserved.

Este dispositivo cumple con los requisitos de compatibilidad electromagnética (EMC) para aparatos del hogar (Clase B) y está pensado para su uso en el hogar. Este dispositivo puede utilizarse en todas las regiones.



NOTA

- La imagen que se muestra puede diferir de la de su proyector.
- Es posible que el menú en pantalla (OSD) del proyector no coincida exactamente con el de las imágenes incluidas en este manual.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD


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

- Las precauciones de seguridad que se deben tener en cuenta se indican de dos formas: como **ADVERTENCIA** y como **PRECAUCIÓN**, como se explica a continuación.


⚠ ADVERTENCIA: el incumplimiento de estas instrucciones puede causar lesiones graves e incluso la muerte.

⚠ PRECAUCIÓN: el incumplimiento de estas instrucciones puede causar lesiones personales o daños en el producto.

- Consulte el manual del usuario detenidamente y téngalo a mano.



WARNING/CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN



El símbolo de un rayo con una flecha, dentro de un triángulo tiene como objetivo alertar al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso" sin aislamiento dentro de la carcasa del producto, que puede tener la suficiente potencia como para constituir un riesgo de descarga eléctrica para las personas.

El punto de exclamación en un triángulo equilátero tiene como objetivo alertar al usuario de la presencia de importantes instrucciones de mantenimiento y funcionamiento en la documentación que acompaña al aparato.

ADVERTENCIA/PRECAUCIÓN
- PARA REDUCIR EL RIESGO DE INCENDIO Y DESCARGA ELÉCTRICA, NO EXPONGA EL PRODUCTO A LA LLUVIA NI A LA HUMEDAD.

Lea las instrucciones.

Conserve las instrucciones.

Preste atención a las advertencias.

Siga las instrucciones.

Instalación en interiores

⚠ ADVERTENCIA

- No exponga el proyector a la luz directa del sol ni lo sitúe cerca de fuentes de calor, como radiadores, fuego, estufas, etc.
 - Podría producirse un incendio.
- No coloque materiales inflamables como aerosoles cerca del proyector.
 - Podría producirse un incendio.
- No deje a los niños acercarse ni subirse al proyector.
 - El proyector podría caerse y causar lesiones e incluso la muerte.
- No instale el producto en un lugar sin ventilación (por ejemplo, en un armario) ni sobre una alfombra o un cojín
 - De lo contrario, puede producirse un incendio debido al incremento de la temperatura interna.
- No coloque el proyector cerca de fuentes de vapor o aceite como, por ejemplo, un humidificador o encimeras de cocina.
 - Podría producirse un incendio o una descarga eléctrica.
- No coloque el proyector en lugares donde esté expuesto a polvo.
 - Podría producirse un incendio.
- No utilice el proyector en lugares húmedos (por ejemplo, en un cuarto de baño) donde pueda mojarse.
 - Existe riesgo de incendio o de descarga eléctrica.
- No tape las rejillas de ventilación con cortinas ni manteles.
 - De lo contrario, puede producirse un incendio debido al incremento de la temperatura interna.
- Asegúrese de que haya una ventilación adecuada alrededor del proyector. La distancia entre el proyector y la pared debe ser al menos 30 cm.
 - En caso contrario, podría aumentar la temperatura interna del proyector y producirse un incendio.
- La instalación del proyector en el techo o en una pared debe ser realizada por un técnico profesional por medio de las herramientas autorizadas.
 - En caso de que la instalación no se realice correctamente, existe riesgo de caída, lo que podría producir daños materiales y personales. Para la instalación del producto, póngase en contacto con el centro de asistencia al cliente.
- Al instalar o ajustar un soporte, no utilice aceite ni lubricante para evitar que los tornillos se aflojen. Si aplica al proyector algún tipo de sustancia adhesiva, aceite o lubricante, se pueden producir grietas en la carcasa del proyector y éste puede caerse. En caso de que haya alguna persona situada bajo el soporte, pueden producirse lesiones personales graves y daños en el proyector.

PRECAUCIÓN

- Si coloca el proyector sobre una mesa o una estantería, no lo ponga demasiado cerca del borde.
 - El proyector podría caerse por problemas de equilibrio, y podría dar lugar a lesiones personales o daños en el producto. Asegúrese de usar un soporte adecuado para el tamaño del proyector.
- Al mover el proyector, asegúrese de que esté apagado y desconecte el cable de alimentación.
 - Si el cable de alimentación está dañado, podría producirse un incendio o una descarga eléctrica.
- No coloque el proyector en superficies inestables ni que tiemblen, como estanterías expuestas a vibraciones o superficies inclinadas.
 - Podría caerse y causar lesiones.
- Al conectar dispositivos externos al proyector, tenga cuidado para que el proyector no vuelque.
 - El proyector podría dañarse u ocasionar lesiones personales.
- El enchufe se debe insertar por completo en la toma de pared.
 - Una conexión inestable podría producir un incendio.
- Asegúrese de que no haya objetos pesados sobre el cable de alimentación.
 - Podría producirse un incendio o una descarga eléctrica.
- No toque el enchufe con las manos húmedas.
 - Podría producirse una descarga eléctrica.
- No enchufe demasiados dispositivos a una misma toma de corriente.
 - Esto podría causar un incendio por sobrecarga de la toma de alimentación eléctrica.
- Asegúrese de que no haya polvo en las patillas de la clavija del cable de alimentación ni en la toma de corriente.
 - Esto podría producir un incendio.
- Para desconectar la alimentación principal, extraiga el enchufe, que debe estar colocado para que resulte sencillo acceder a él.

Alimentación

ADVERTENCIA

- Debe estar conectado el cable de conexión a tierra.
 - Asegúrese de que conecta el cable a tierra para evitar que se produzcan descargas eléctricas. Si no se puede conectar la unidad a tierra, un electricista especializado deberá instalar un disyuntor independiente. No realice la conexión a tierra del proyector conectándolo a la línea telefónica, a cables de pararrayos ni a tuberías de gas.


⚠ PRECAUCIÓN

- Al desenchufar el cable de alimentación, sujete bien la clavija.
 - Un cable deteriorado puede producir riesgo de incendio.
- Asegúrese de que el cable o el enchufe no están dañados, modificados, doblados, retorcidos, estirados en exceso ni calientes. No utilice el producto si la toma de alimentación está floja.
 - Esto podría provocar incendios o descargas eléctricas.
- Coloque el cable apartado de los dispositivos de calefacción.
 - Podría derretirse la cubierta del cable, por lo que se pueden producir incendios o descargas eléctricas.
- Coloque el proyector en lugares donde no se pueda tropezar con él ni pisarse el cable o enchufe para evitar que se dañen.
 - Podría producirse un incendio o una descarga eléctrica.
- No encienda ni apague el proyector enchufándolo o desenchufándolo de la toma de corriente. (No utilice el enchufe como interruptor.)
 - Podría producirse una descarga eléctrica o daños en el producto.
- No inserte un conductor en el otro lado de la toma de pared mientras el enchufe está insertado en la toma. Además, no toque el enchufe justo después de desconectarlo de la toma de pared.
 - Podría producirse una descarga eléctrica.
- Utilice sólo cables de alimentación proporcionados por LG Electronics. No utilice cables de otros fabricantes.
 - Esto podría provocar incendios o descargas eléctricas.

- Compruebe las especificaciones del cable de alimentación. No utilice un cable de alimentación inadecuado.
 - Esto podría provocar descargas eléctricas.
- Desconecte el enchufe para reducir el consumo de energía a cero.

Durante el uso**⚠ ADVERTENCIA**

- No coloque ningún recipiente con líquidos sobre el proyector como jarrones, macetas, tazas, cosméticos, medicinas, adornos, velas, etc.
 - En caso de caída, pueden producirse incendios, descargas eléctricas o lesiones.
- En el caso de que se produzca humo, de que perciba que emite un olor anómalo o de que se introduzca en el interior algún objeto extraño, deje de usarlo inmediatamente. Apague el aparato, desenchúfelo de la toma de corriente y póngase en contacto con nuestro centro de servicio técnico.
 - En caso contrario, pueden producirse incendios o descargas eléctricas.
- En caso de impacto o de que se produzcan daños en el armario, apáguelo, desenchúfelo de la toma de corriente y póngase en contacto con el centro de servicio autorizado.
 - Esto podría provocar una descarga eléctrica.
- No inserte piezas de metal como monedas, horquillas o restos metálicos, ni materiales inflamables, como papel o cerillas, en el proyector.
 - De esta forma evitará que se produzcan descargas eléctricas.

- En el caso de que entrara líquido o un objeto extraño en el proyector, apáguelo, desenchúfelo de la corriente eléctrica y póngase en contacto con nuestro centro de servicio.
 - De esta forma evitará que se produzcan descargas eléctricas.
 - Cuando cambie las baterías usadas del mando a distancia por otras nuevas, asegúrese de que los niños no las ingieren. Mantenga las baterías fuera del alcance de los niños.
 - En caso de que un niño ingiera alguna batería, consulte con un médico inmediatamente.
 - No abra nunca las tapas del proyector.
 - Existe alto riesgo de descarga eléctrica.
 - Nunca mire directamente a la lente cuando el proyector está encendido.
 - La luz brillante podría dañarle los ojos.
 - Cuando la lámpara esté encendida o justo después de apagarse, no toque la rejilla de ventilación ni la lámpara pues estarán muy calientes.
 - En caso de que se produzca una fuga de gas en la habitación, no toque el proyector ni la toma de corriente. Abra las ventanas para permitir la ventilación.
 - Las chispas originadas podrían producir incendios o quemaduras.
 - En caso de tormenta eléctrica, desenchúfelo de la toma de corriente.
 - Esto evitará impactos o daños en el proyector.
 - No use el proyector cerca de dispositivos electrónicos que generen un campo magnético intenso.
 - No coloque sobre su cabeza el embalaje de plástico en el que se envuelve el proyector.
 - Podría producirse asfixia.
 - No toque el aparato con las manos después de haber estado éste funcionando un tiempo prolongado.
 - Si desea jugar con una videoconsola conectada a un proyector, se recomienda mantener una distancia de más de cuatro veces la longitud de la diagonal de la pantalla. Asegúrese de que el cable de conexión sea suficientemente largo.
 - De lo contrario, el producto podría caerse y ocasionar lesiones físicas o daños en el producto.
 - No exponga el proyector ni el mando a distancia con las baterías en su interior a una temperatura ambiente elevada.
 - Esto podría provocar un incendio.
-  **PRECAUCIÓN**
- No coloque objetos pesados encima del proyector.
 - Podría caerse y causar daños personales.
 - Cuando transporte el proyector, asegúrese de que la lente no sufra ningún golpe.
 - No toque la lente.
 - La lente podría dañarse.
 - No use herramientas afiladas con el proyector, como cuchillos ni martillos, ya que podría dañar la carcasa.
 - En caso de que no se muestre ninguna imagen o no se emita ningún sonido, deje de utilizar el proyector. Apague el proyector, desenchúfelo de la toma de corriente y póngase en contacto con nuestro centro de servicio.
 - Esto podría provocar incendios o descargas eléctricas.
 - No arroje objetos contra el proyector ni lo someta a presiones fuertes.
 - Podrían producirse lesiones personales o daños en el proyector.

- Se recomienda mantener una distancia de más de 5-7 veces la longitud diagonal de la pantalla.
 - Si se mantiene demasiado cerca de la pantalla durante largo tiempo, la visión podría empeorar.
- No bloquee el haz de luz emitido por el proyector con un libro u otro objeto.
 - La exposición prolongada al haz de luz del proyector puede producir fuego. Además, las lentes se pueden sobrecalentar y deteriorar por causa del calor reflejado.
Desactive la función AV para detener temporalmente la proyección o apague la alimentación.
- No inicie el proyector con un alto nivel de volumen.
 - Un volumen alto puede producir daños auditivos.

Limpieza

ADVERTENCIA

- No pulverice agua sobre el proyector para limpiarlo. Asegúrese de que no entre agua en el proyector.
 - Esto podría provocar incendios o descargas eléctricas.
- Use un pulverizador de aire o un paño suave o bastoncillo de algodón humedecido con alcohol o un producto de limpieza para eliminar el polvo o las manchas de la lente de proyección delantera.

PRECAUCIÓN

- Póngase en contacto con el vendedor o con nuestro centro de servicio una vez al año para limpiar las piezas internas del proyector.
 - Si no limpia el interior del proyector durante un largo periodo de tiempo, la acumulación de polvo podría producir un incendio o daños en el proyector.
- Desconecte el cable de alimentación antes de limpiar con un paño suave las piezas de plástico, como la carcasa del proyector. No pulverice el producto con agua ni lo limpie con un paño húmedo. No utilice nunca limpiacristales, productos industriales o para vehículos, abrasivos o cera, benceno, alcohol, etc., ya que pueden dañar el proyector.
 - Esto puede provocar incendios, descargas eléctricas o daños en el producto (deformación y corrosión).
- Desenchufe el aparato antes de limpiarlo.
 - En caso contrario, podrían producirse descargas eléctricas.

Varios

ADVERTENCIA

- Cuando se vaya a ausentar, coloque el proyector fuera del alcance de sus animales domésticos y desenchúfelo de la toma de pared.
 - El uso de un cable de alimentación deteriorado puede causar un cortocircuito o producir fuego.
- No utilice el proyector cerca de dispositivos electrónicos de alta precisión ni de dispositivos que transmitan una señal de radio débil.
 - Esto puede afectar al funcionamiento del producto y producirse accidentes.

- Sólo un técnico cualificado podrá desmontar o modificar el proyector. Para el diagnóstico, ajuste o reparación, póngase en contacto con su vendedor o con nuestro centro de servicio.
 - Esto podría provocar incendios o descargas eléctricas.

PRECAUCIÓN

- No utilice ni guarde el proyector en exteriores durante un tiempo prolongado.
- No mezcle baterías nuevas con antiguas.
 - Las baterías quemadas o con pérdidas pueden producir daños o lesiones.
- Asegúrese de desenchufar el proyector si no se va a utilizar durante un largo periodo de tiempo.
 - La acumulación de polvo puede producir incendios o descargas eléctricas por sobrecalentamiento, ignición o ventilación insuficiente.
- Utilice solamente el tipo especificado de batería.
 - Las baterías quemadas o con pérdidas pueden producir daños o lesiones.
- No cargue la batería con ningún dispositivo distinto al suministrado con el producto.
 - Esto podría producir fuego o daños en la batería.
- Deshágase convenientemente de las baterías usadas.
 - Podría producirse una explosión o un incendio. El método correcto de desecho puede variar según el país o la región. Deseche la batería según las instrucciones indicadas.
- No tire ni desmonte la batería.
 - Esto puede producir incendios o explosiones por daños en la batería.
- Utilice siempre baterías aprobadas y certificadas por LG Electronics.
 - Esto evitará daños o incendios.
- Guarde las baterías alejadas de objetos metálicos, como llaves o clips para papel.
 - El exceso de corriente puede producir un rápido aumento de la temperatura, lo que puede causar fuego o quemaduras.
- No guarde la batería cerca de ninguna fuente de calor, como un calefactor.
 - Esto podría provocar fuego o daños en el producto.
- No guarde las baterías a temperaturas superiores a 60 °C ni a entornos muy húmedos.
 - Podrían producirse explosiones o fuego.
- Mantenga el mando a distancia y las baterías fuera del alcance de los niños.
 - De esta forma evitará lesiones personales o daños en el producto.
- Asegúrese de que las baterías estén instaladas correctamente.
 - Esto evitará que se produzcan explosiones o fuego.
- La batería contiene iones de litio, por lo que debe manipularse con cuidado.
 - Esto puede producir fuego o explosiones.
- Asegúrese de usar el mismo tipo de baterías para su sustitución.
- La sustitución incorrecta de las baterías puede provocar un incendio.

Láser

⚠ ADVERTENCIA

- Este proyector láser contiene un módulo láser. No desmonte ni modifique el proyector, ya que esto puede resultar peligroso.
- La manipulación o modificación del proyector de forma diferente a la especificada en el manual de usuario supone un riesgo de exposición a radiación láser.

⚠ PRECAUCIÓN

- Este proyector láser es un dispositivo láser de clase 2 que cumple el estándar de seguridad IEC 60825-1.

Estándar del proyector láser:
producto láser de clase 2

Longitud de onda: 446 nm - 546 nm

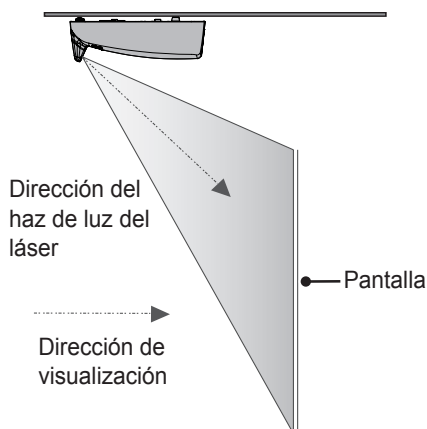
Origen de la onda: 66,7 mW o menos

Ángulo de radiación: 71 SDgr

Láser estándar integrado:
módulo láser de clase 4

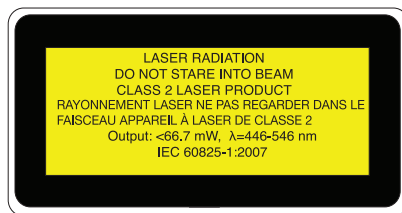
Longitud de onda: 446 nm - 546 nm

Potencia: 1,6 W * 24 EA



La etiqueta del proyector láser se encuentra en la parte inferior del producto.

Etiqueta del proyector láser



Símbolo de peligro y de advertencia por láser

CONTENIDO

LICENCIA	2
INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD	3
PREPARATIVOS	13
Accesorios	13
Accesorios opcionales	14
Piezas y componentes	15
- Parte frontal y superior	15
- Parte inferior	16
- Atrás	17
- Panel de control	18
Indicadores de estado del proyector	19
Instalación	20
- Precauciones al realizar la instalación	20
- Distancia de proyección por tamaño de pantalla	21
- Montaje de la cubierta	22
- Sistema de seguridad Kensington	22
MANDO A DISTANCIA	23
USO DEL PROYECTOR	25
Configuración del proyector	25
- Configuración inicial	25
- Enfoque y posición de la imagen en pantalla	26
- Visualización de imágenes con el proyector	26
Opciones adicionales	27
- Ajuste de Formato	27
- Uso de la función Keystone	28
- Uso de Lista de entrada	28
Uso de Menú rápido	29

ENTRETENIMIENTO	30
Configuración de red	30
- Conexión de red con un clic	30
- Configuración experta para la conexión de red	30
- Conexión de red inalámbrica	31
- Consejos para la configuración de red	32
Para utilizar la función Wi-Fi Direct	33
Para usar la función Intel(R) WiDi	34
SMARTSHARE	35
Antes de su uso	35
- Conexión de un dispositivo de almacenamiento USB	35
- Para desconectar el dispositivo de almacenamiento USB	35
- Conexión de DLNA	36
- Configuración e instalación de SmartShare™ PC SW	38
Uso de SmartShare™	40
- Visualización de vídeos	41
- Visualización de fotos	44
- Cómo escuchar música	46
- Visualización de archivos	47
MAGICAL MIRRORING	48
Uso de la función Magical Mirroring	48
- Instalación de Magical Mirroring	48
- Ejecución de Magical Mirroring	49
- MirrorOp Sender	51

PERSONALIZACIÓN DE LA CONFIGURACIÓN 54

Menú CONFIGURAR	54
Configuración de IMAGEN	55
Configuración de AUDIO	59
Configuración de HORA	60
Configuración de OPCIÓN	61
Configuración de RED	62
SOPORTE	64

CONEXIÓN DE DISPOSITIVOS 65

Conexión a un receptor HD, reproductor de DVD o VCR	66
- Conexión HDMI	66
- Conexión HDMI a DVI	66
Conexión al PC	67
- Conexión RGB	67
- Conexión HDMI a DVI	67
- Conexión HDMI	68
- Conexión RGB a DVI	68
Conexión a dispositivos externos	69
- Conexión a la entrada AV	69
- Conexión de componentes	69
Conexión a los auriculares	70
- Conexión de auriculares	70
Conexión a un micrófono	70
- Conexión de un micrófono	70
Conexión a un portátil	71
- Conexión RGB	71
- Conexión HDMI	71

FUNCIÓN INTERACTIVA 73

Para conectar el lápiz interactivo al PC	73
Uso del lápiz interactivo	74
- Lápiz interactivo y botón	74
- Uso del botón el lápiz interactivo	75
- Para cargar el lápiz interactivo	76

- Descripción de los indicadores LED del lápiz interactivo	77
- Para cambiar la punta del lápiz	78
- Cómo utilizar la correa	78
- Para limpiar el lápiz interactivo	78
- Rango de funcionamiento con el lápiz interactivo	79
- Para utilizar las funciones del lápiz interactivo	80
- Solución de problemas del funcionamiento del lápiz interactivo	81

FUNCIÓN DE COMUNICACIÓN EN SERIE 82

Uso de la comunicación en serie	82
Establecimiento de una comunicación en serie	82
Configuración de los parámetros de comunicación	83
Protocolo de comunicaciones	83
Lista de referencia de comandos	85
Código clave	90

MANTENIMIENTO 91

Limpieza	91
- Limpieza de la lente	91
- Limpieza de la carcasa del proyector	91
Actualización del software	92

ESPECIFICACIONES PARA LA CONEXIÓN INALÁMBRICA 93

Especificaciones inalámbricas del dispositivo de seguridad/lápiz interactivo	93
---	-----------

ESPECIFICACIONES 94

PREPARATIVOS

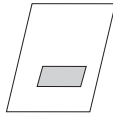
Accesorios

Compruebe los accesorios incluidos.

La imagen podría ser distinta a la del producto real. Los accesorios están sujetos a cambios sin previo aviso para mejorar el funcionamiento del producto. Pueden añadirse nuevos accesorios o eliminarse los antiguos.



Mando a distancia
Dos baterías AAA



Manual de usuario



Cable de
alimentación



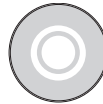
Cable de ordenador



CD del programa
eZ-Net Manager



CD del programa
Magical Mirroring



Manual de usuario
en CD

(Sólo para SA565)



Lápiz interactivo



Dispositivo de
seguridad interactivo



Extremo



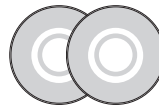
Cable USB
A a B



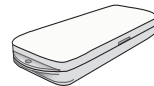
Cable de carga



Correa de muñeca



CD del software
WizTeach

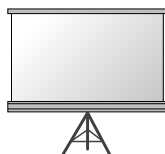


Carcasa

Accesorios opcionales

Para adquirir accesorios opcionales, diríjase a una tienda de electrónica o a un sitio de compra en línea. También puede ponerse en contacto con el establecimiento donde haya adquirido el producto.

Los accesorios opcionales están sujetos a cambios sin previo aviso para la mejora del rendimiento del producto; además podrían añadirse nuevos accesorios.



Pantalla para el proyector



Cable HDMI



Cable de conexión para el puerto de sonido del PC



Cable de vídeo



Cable de audio



Cable HDMI a DVI

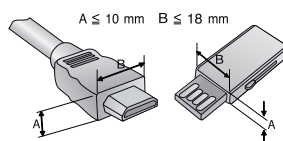


Cable RS232C



Cable LAN

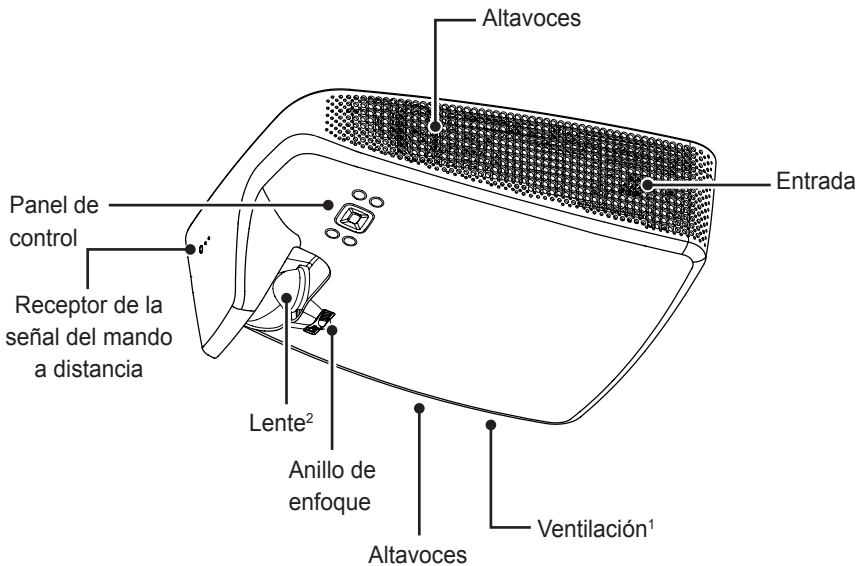
- Cuando conecte un cable HDMI o USB, o una memoria USB al puerto HDMI o USB, utilice un producto con un máximo de 18 mm de ancho y 10 mm de alto. Si el cable USB o la memoria USB no se ajustan a los puertos USB del proyector, utilice un cable de extensión compatible con USB 2.0.



Piezas y componentes

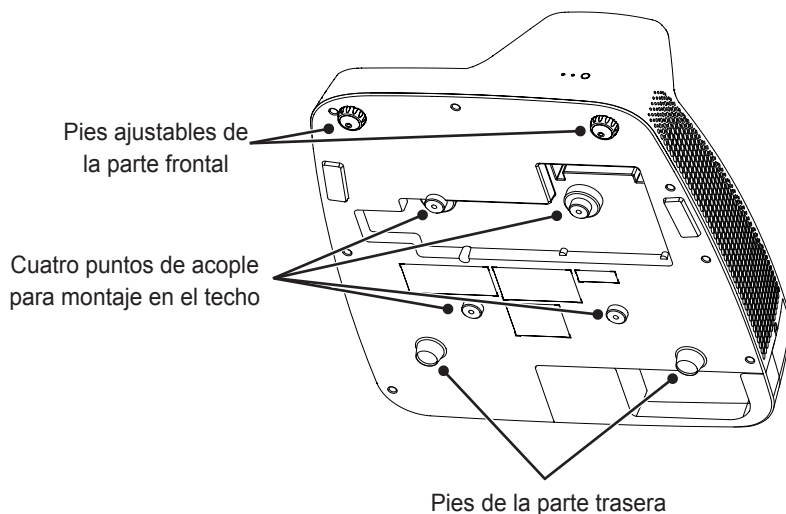
- El proyector se ha fabricado con tecnología de última generación. Sin embargo, en la pantalla podrían aparecer pequeños puntos negros o brillantes (en rojo, azul o verde). Esto es un resultado normal del proceso de fabricación y no indica un funcionamiento incorrecto.

Parte frontal y superior



- Debido a la alta temperatura que se alcanza en la zona de ventilación, no se acerque demasiado a ella.
- Nunca toque la lente del proyector cuando esté en funcionamiento, ya que podría dañarse.

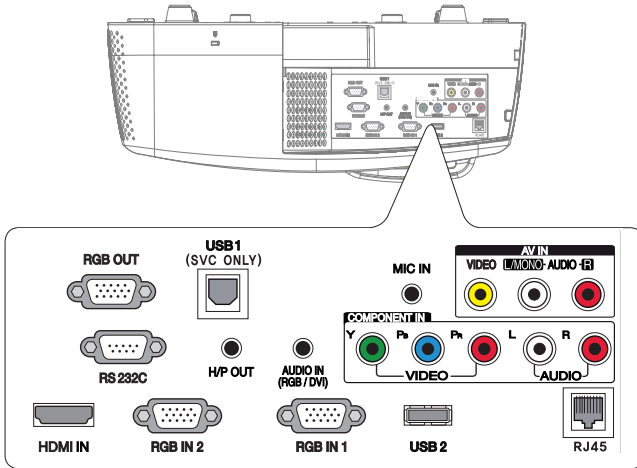
Parte inferior



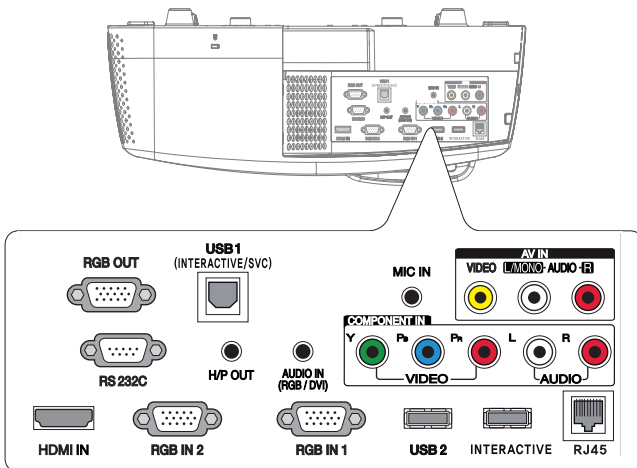
- La instalación del proyector en el techo o en una pared debe ser realizada por un técnico profesional que use las herramientas autorizadas. En caso de que la instalación no se realice correctamente, existe riesgo de que el proyector se caiga.
 - Esto puede producir daños materiales y personales. Para la instalación del producto, póngase en contacto con el centro de asistencia al cliente.
- Al instalar o ajustar un soporte, no utilice ningún tipo de sustancia adhesiva, aceite ni lubricante para impedir que se aflojen los tornillos. Si aplica al proyector algún tipo de sustancia adhesiva, aceite o lubricante, pueden producirse grietas en la carcasa del proyector y existe riesgo de que el proyector se caiga.
 - En caso de que haya alguna persona situada bajo el soporte, pueden producirse lesiones personales graves y daños en el proyector.

Atrás

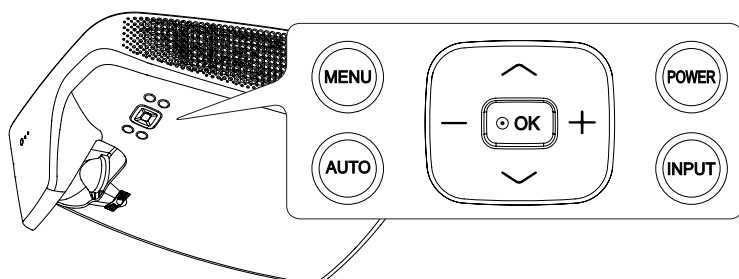
(Sólo para SA560)



(Sólo para SA565)

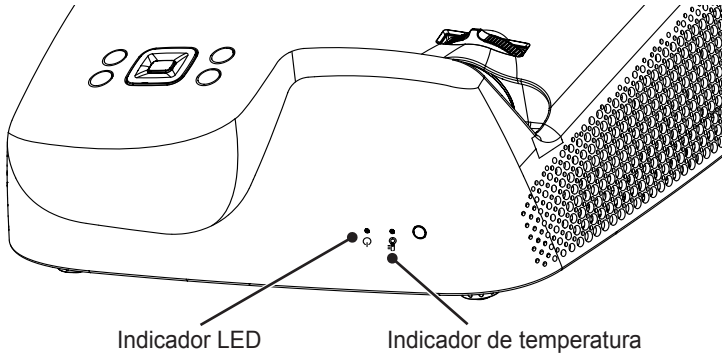















Panel de control



Botón	Descripción
POWER	Permite encender y apagar el proyector.
MENU	Muestra o cierra el menú de Configuración.
AUTO	Ajusta la posición de la imagen y minimiza su vibración.
INPUT	Selecciona la señal de entrada (RGB, componente, HDMI y entrada externa).
-, +	Permite ajustar el nivel de volumen o abrir un menú secundario y modificar la configuración.
^, v	Permite desplazarse entre los menús y modificar la configuración.
⊙ OK	Comprueba el modo actual y guarda los cambios de la función.

Indicadores de estado del proyector

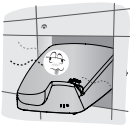


Indicador LED  	OFF		Estado apagado
	Rojo		Estado en espera
	Verde (parpadeante)		Se está encendiendo o apagando el proyector.
	Verde		El proyector está en marcha.
	Naranja (parpadeante)		Se ha desactivado el proyector debido a un problema relacionado con su rueda de color. Póngase en contacto con su centro de servicio local.
	Rojo (parpadeante)		Se ha desactivado el proyector debido a un problema relacionado con el ventilador interno. Póngase en contacto con su centro de servicio local.
Indicador de temperatura  	OFF		Funcionamiento normal
	Naranja		Aviso de temperatura alta Apague la alimentación y compruebe el proyector.
	Rojo (parpadeante)		Se ha apagado el proyector porque se ha alcanzado una temperatura demasiado alta en su interior o exterior.

Instalación

Precauciones al realizar la instalación

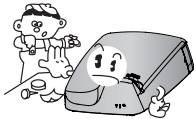
- Coloque el proyector en una zona con una ventilación adecuada.
 - Para evitar que la temperatura interna suba, instale el proyector en una zona con una ventilación adecuada. No coloque objetos cerca del proyector ya que podrían bloquear las rejillas de ventilación. Si las rejillas de ventilación se bloquean, la temperatura interna subirá.



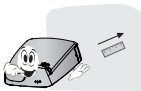
- No coloque el proyector sobre alfombras ni moquetas. Si la rejilla de ventilación se encuentra en la parte inferior, utilice el proyector sobre una superficie sólida y asegúrese de que la rejilla de ventilación no esté bloqueada.



- Evite que entren objetos extraños, como restos de papel, en el proyector.



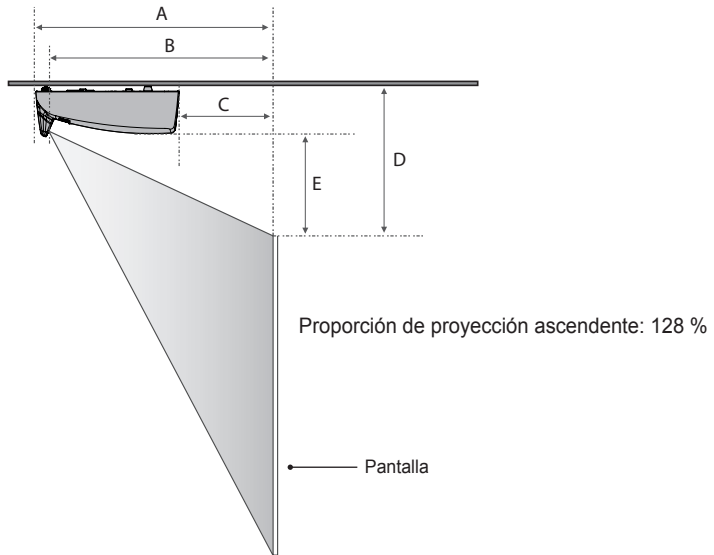
- Deje un espacio libre de, al menos, 30 cm alrededor del proyector.



- No coloque el proyector en entornos de elevada temperatura y humedad.
 - No coloque el proyector en entornos calientes, fríos o húmedos.
- No coloque el proyector en un lugar donde atraiga el polvo fácilmente.
 - Podría producirse un incendio.
- No abra nunca las tapas del proyector. Existe un alto riesgo de descarga eléctrica.
- El proyector se ha fabricado con tecnología de última generación. Sin embargo, en la pantalla podrían aparecer pequeños puntos negros o brillantes (en rojo, azul o verde). Esto es un resultado normal del proceso de fabricación y no indica un funcionamiento incorrecto.
- El mando a distancia podría no funcionar en un entorno donde haya instaladas lámparas con reactancia electrónica o lámparas fluorescentes de tres longitudes de onda. Sustituya la lámpara por otra de tipo estándar universal para que el mando a distancia funcione correctamente.

Distancia de proyección por tamaño de pantalla

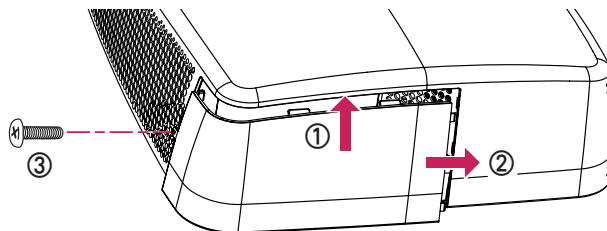
- 1 Coloque el proyector sobre una superficie sólida y nivelada, junto con el PC o la fuente de audio/vídeo.
- 2 Coloque el proyector a una distancia apropiada de la pantalla. La distancia entre el proyector y la pantalla determina el tamaño real de la imagen.
- 3 Sitúe el proyector de forma que la lente se encuentre en ángulo recto con respecto a la pantalla. Si el proyector no se ajusta en ángulo recto, la imagen proyectada se mostrará distorsionada. Para corregir esta distorsión, utilice la función Keystone.
- 4 Conecte el cable de alimentación del proyector y el dispositivo conectado a la toma de pared.



(Unidad: mm)

Pantalla 16:10					
ARC (Ancho x alto)	1778	2032	2286	2540	2794
	1580 x 942	1723 x 1077	1939 x 1212	2154 x 1346	2369 x 1481
A	497	562	627	691	756
B	452	517	582	646	711
C	29	94	159	223	288
D	349	386	423	460	497
E	196	233	270	307	344

Montaje de la cubierta



- ① Introduzca el borde superior de la cubierta en la ranura.
- ② Desplace la cubierta a la derecha hasta que encaje en la ranura.
- ③ Inserte el tornillo en su orificio y fjelo.

Asegúrese de que la cubierta esté correctamente instalada y que no se mueva.

* Para extraer la cubierta, repita estos pasos en orden inverso.

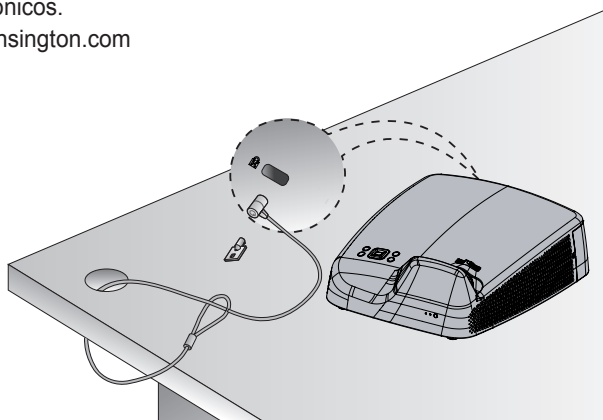
* Si coloca el proyector en el escritorio, retire la cubierta antes de utilizarlo. Si no lo hace, es posible que algún cable impida el correcto cierre de la cubierta.

Sistema de seguridad Kensington

- Este proyector incluye un conector estándar de seguridad Kensington. Conecte el cable del sistema de seguridad Kensington como se muestra más abajo.
- Para obtener más información sobre la instalación y el uso detallado del sistema de seguridad Kensington, consulte la guía del usuario suministrada con el sistema de seguridad Kensington.
- El sistema de seguridad Kensington es un accesorio opcional.
- ¿Qué es Kensington?

Kensington es una empresa que ofrece sistemas de seguridad para portátiles y otros dispositivos electrónicos.

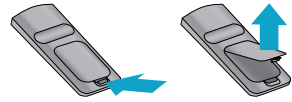
Sitio web: <http://www.kensington.com>



MANDO A DISTANCIA

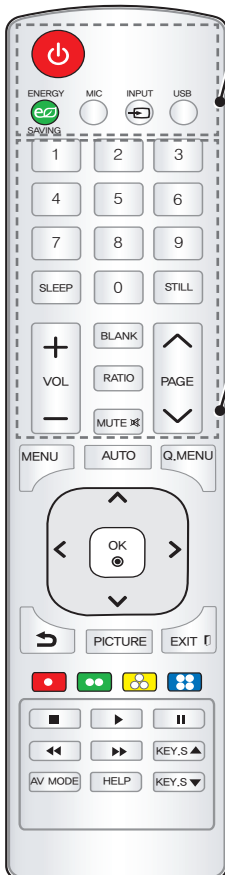
Abra la tapa de la parte trasera del mando a distancia e introduzca las baterías tal como especifican las instrucciones de $\oplus\ominus$.

Use baterías nuevas del mismo tipo (1,5 V AAA).



PRECAUCIÓN

- No mezcle pilas nuevas y usadas.



ENCENDIDO/APAGADO

Permite encender y apagar el proyector.

ENERGY SAVING

Permite ajustar el brillo de la pantalla.

MIC

Activa o desactiva el micrófono.

INPUT

Permite cambiar la fuente de entrada.

USB

Permite mostrar el menú SmartShare.

Botones numéricos

Permiten introducir un número.

SLEEP

Permite ajustar el tiempo que tardará el proyector en apagarse.

STILL

Detiene el vídeo que se está reproduciendo.

VOL +, -

Permiten ajustar el nivel de volumen.

BLANK

Pantalla en blanco.

RATIO

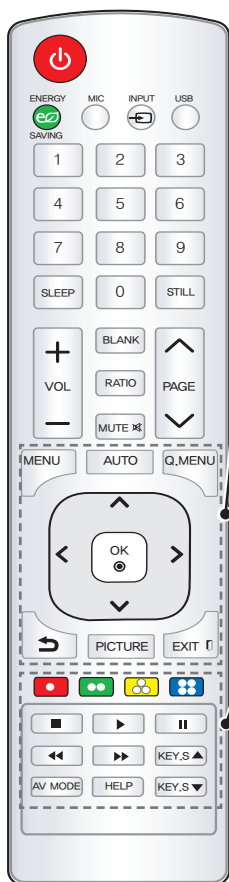
Cambia el formato de la pantalla con cada pulsación del botón.

MUTE

Silencia el proyector.

PAGE

Permite ir a la página anterior o siguiente.

**MENU**

Abre o cierra el menú de configuración.

AUTO

Optimiza automáticamente la pantalla en el modo de entrada RGB-PC.

Q.MENU

Permite cambiar fácilmente los ajustes.

Botones arriba/abajo/izquierda/derecha

Selecciona o establece una opción del menú seleccionado.

OK

Comprueba el modo actual y guarda los cambios de la función.



Vuelve a la pantalla anterior.

PICTURE

Cambia el modo de imagen cada vez que se pulsa el botón.

EXIT

Sale del menú.

Botones de colores

Establece configuraciones adicionales para cada menú.

Botones de control de reproducción

Controla la reproducción de contenido multimedia en Smart Share.

KEY.S ▲, ▼

Ajusta la función Keystone.

AV MODE

Selecciona el modo AV del género del programa que se está viendo.

HELP

Permite el autodiagnóstico.

**NOTA**

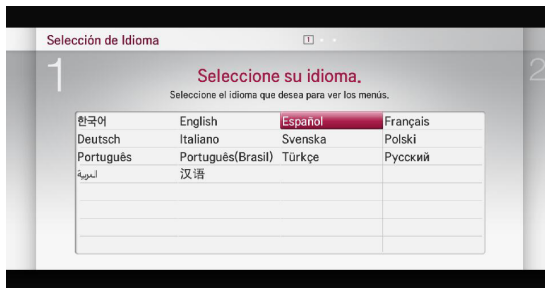
- Para obtener un funcionamiento óptimo, no bloquee el receptor IR.

USO DEL PROYECTOR

Configuración del proyector

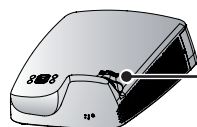
Configuración inicial

- 1 Conecte correctamente el cable de alimentación para encender el proyector.
- 2 Espere un momento y, a continuación, pulse el botón de **ENCENDIDO/APAGADO** en el mando a distancia o en el panel de control.
- 3 Cuando enciende por primera vez el proyector, se muestra la pantalla de configuración que aparece a continuación. Aquí puede especificar los elementos necesarios para ver fácilmente el proyector.



Enfoque y posición de la imagen en pantalla

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



Anillo de enfoque

- Para enfocar la imagen, gire el anillo de enfoque.

Visualización de imágenes con el proyector

- 1 En el modo de espera, pulse el botón de **ENCENDIDO/APAGADO** para encender el proyector.
- 2 Pulse el botón **INPUT** y seleccione la señal de entrada que desee.
- 3 Puede controlar el proyector con los siguientes botones durante la reproducción.

Botón	Descripción
VOL -, +	Permiten ajustar el nivel de volumen.
MUTE	Silencia el proyector.
Q.MENU	Accede al menú rápido.
KEY.S ▲, ▼	Ajusta la función Keystone.

- 4 Para apagar el proyector, pulse el botón de **ENCENDIDO/APAGADO**.

Opciones adicionales

Ajuste de Formato

Puede ajustar el formato de la imagen pulsando **RATIO** mientras visualiza la imagen con el proyector.

! NOTA

- Las opciones disponibles podrían variar dependiendo de la señal de entrada.
- También puede utilizar los botones **Q.MENU** o **MENU**.

- **Completo:** cambia a la pantalla completa con independencia del formato.



- **16:9:** cambia el tamaño de la imagen al formato 16:9.



- **Sólo búsqueda:** muestra la imagen en su tamaño original, sin recortar los bordes.



! NOTA

- Para Sólo escaneo, es posible que se muestre ruido de imagen en los bordes de la pantalla.
- **Por Programa:** muestra la imagen en el mismo formato que la imagen original.



- **4:3:** Cambia la imagen al formato 4:3.



- **Zoom:** permite ampliar una imagen de modo que se ajuste al ancho de la pantalla. Puede que no aparezcan la parte superior e inferior de la imagen.
 - Pulse el botón < o > para acercar o alejar la imagen.
 - Pulse el botón ^ o v para mover la imagen.



- **Zoom cine 1:** cambia la imagen al formato cinematográfico de 2.35:1. Oscila entre 1 y 16.
 - Pulse el botón < o > para acercar o alejar la imagen.
 - Pulse el botón ^ o v para mover la imagen.



! NOTA

- Si amplía o reduce demasiado la imagen, esta puede verse distorsionada.

Uso de la función **Keystone**

Para evitar que la imagen de la pantalla se presente de forma trapezoidal, **Keystone** ajusta el ancho superior e inferior de la imagen si el proyector no está colocado en ángulo recto con respecto a la pantalla.

Ya que la función **Keystone** puede provocar una calidad de imagen inferior, utilícela solo si no es posible colocar el proyector en un ángulo óptimo.



- 1 Pulse el botón **KEY.S ▲** o **KEY.S ▼** para ajustar la imagen.
 - Los valores **Keystone** se ajustan de **-40 a 40**.
- 2 Pulse el botón **OK** cuando haya terminado.

Uso de Lista de entrada

Uso de Lista de entrada

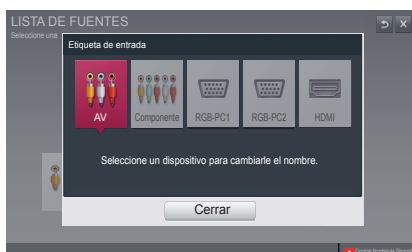
- 1 Pulse el botón **INPUT** para que se muestre la pantalla de selección de entrada.
 - El modo de la entrada conectada aparece en primer lugar.



- 2 Seleccione una entrada de señal con el botón **INPUT** del mando a distancia para conectar el proyector a la entrada que desee. Puede utilizar los botones **<** o **>** para cambiar entre los modos de entrada.

Adición de una etiqueta de entrada

Indica qué dispositivos están conectados a cada uno de los puertos de entrada.



- 1 Pulse el botón **INPUT** para que se muestre la pantalla de selección de entrada.
- 2 Pulse el botón **rojo**.
- 3 Pulse el botón **<** o **>** para ir a la entrada deseada o pulse el botón **OK**.
- 4 Utilice el botón **^**, **v**, **<** o **>** para seleccionar el nombre de un dispositivo.

Uso de Menú rápido

Puede personalizar los menús que usa más frecuentemente.

- 1 Pulse el botón **Q.MENU**.
- 2 Utilice los botones < o > para seleccionar el elemento que desee y pulse **OK**.

Menú	Descripción
Relación de Aspecto	Cambia el tamaño de la imagen.
Modo de imagen	Permite cambiar el modo de imagen.
Modo de audio	Establece el modo de sonido.
Temporizador	El proyector se apaga a la hora predeterminada.
Ahorro de energía	Ajusta la luminosidad.
Modo AV	Establece el género.
Subtítulo	Permite activar los subtítulos.
Dispositivo USB	Permite extraer de forma segura un dispositivo USB conectado. (Sólo se muestra cuando hay conectado un dispositivo USB.)

- 3 Utilice el botón \wedge , \vee , < o > para desplazarse por los elementos de los menús.

ENTRETENIMIENTO

Configuración de red

Si desea utilizar la función DLNA y la función Magical Mirroring, se requiere una conexión inalámbrica a Internet.

Conexión de red con un clic

Puede establecer fácilmente una conexión de red inalámbrica.

- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Utilice el botón $\wedge, \vee, < o >$ para seleccionar **RED** y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Utilice el botón $\wedge, \vee, < o >$ para especificar la **Conexión de red** y pulse el botón **OK**.
- 4 La red se conecta automáticamente. Consulte la ayuda del proyector.

Configuración experta para la conexión de red

Cuando se utiliza en determinados entornos, como una oficina (donde se utiliza una IP fija, etc.).

- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Utilice el botón $\wedge, \vee, < o >$ para seleccionar **RED** y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Utilice el botón $\wedge, \vee, < o >$ para especificar la **Conexión de red** y pulse el botón **OK**.
- 4 Seleccione **Configuración experta** en la lista de conexiones de red.
- 5 Seleccione uno de los métodos de conexión de red siguientes.

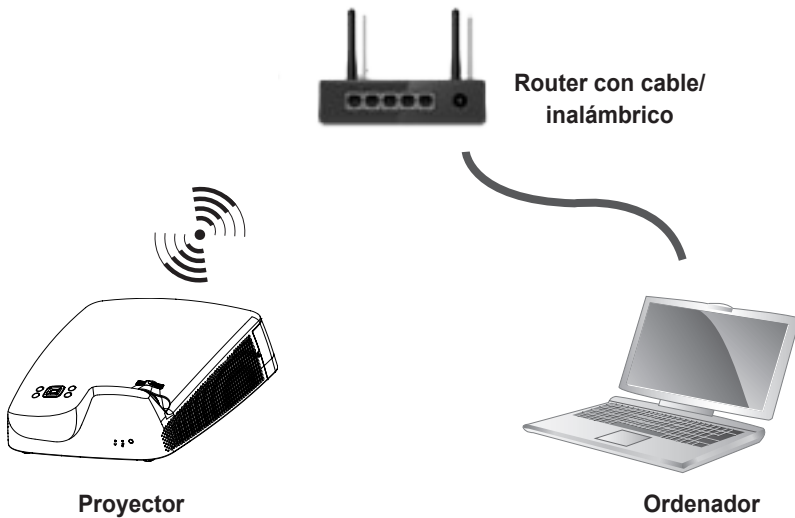
Elemento	Descripción
Lista de APs	Seleccione una red de la lista del router.
Ingrese el SSID	Escriba directamente el nombre del router inalámbrico al que se desea conectar.
WPS-PBC	Pulse el botón WPS del router inalámbrico (en caso de disponer de esta función) para realizar la conexión de forma sencilla.
WPS-PIN	Escriba el número PIN del menú del router inalámbrico para conectarse a él de forma sencilla.
Ad-hoc	Utilice esta función para conectarse directamente al proyector sin utilizar un router.

Conexión de red inalámbrica

Puede utilizar una red inalámbrica para emplear el módulo de red integrado, como se muestra a continuación.

Debe haber un router inalámbrico instalado y en funcionamiento. Consulte el manual del usuario del router inalámbrico para obtener información sobre la instalación de un router inalámbrico.

La conexión y la configuración de la red pueden ser diferentes en función del entorno de red. Configure el router siguiendo las instrucciones del manual del usuario.



Consejos para la configuración de red

- La reconfiguración del módem puede provocar problemas en la conexión de red. Si esto ocurre, apague el módem y desconéctelo del proyector. Seguidamente, vuelva a encenderlo. Volverá a funcionar normalmente.
- LG Electronics no se hace responsable de ningún problema de conexión a Internet, ni de ningún fallo, error o funcionamiento incorrecto debido a la conexión a Internet.
- El funcionamiento incorrecto de la conexión de red puede ser debida a su proveedor de servicios de Internet (ISP).
- El servicio DSL necesita un módem DSL, y el servicio de cable requiere un módem de cable. Es posible que las conexiones a Internet estén limitadas según su contrato con su proveedor de servicios de Internet (ISP) o que el proyector no esté conectado a una red. (Si sólo se permite un dispositivo por línea y ya hay un PC conectado, no se podrán utilizar dispositivos adicionales.)
- La red inalámbrica puede verse afectada por las interferencias producidas por un dispositivo que utilice una frecuencia de 2,4 GHz, como un teléfono inalámbrico, un dispositivo Bluetooth o un horno microondas. Las interferencias también se pueden deber a un dispositivo que utilice una frecuencia de 5 GHz, como dispositivos Wi-Fi.
- En función del entorno inalámbrico, es posible que el servicio de red inalámbrico funcione muy despacio.
- Algunos dispositivos pueden presentar atascos de red si se activa alguna red doméstica local.
- Para realizar una conexión a un router inalámbrico, es necesario que el router admita conexiones inalámbricas; además, será necesario activar la función de conexión inalámbrica del router correspondiente. Consulte con el fabricante del router si admite la conexión inalámbrica.
- Para realizar la conexión a un router inalámbrico, verifique el valor de SSID y la configuración de seguridad del router inalámbrico. Consulte la guía de usuario del router correspondiente para determinar el valor de SSID y la configuración de seguridad.
- Es posible que el proyector no funcione correctamente si no se han configurado correctamente los dispositivos de red (router cableado o inalámbrico, concentrador, etc.). Para instalar correctamente los dispositivos, consulte las guías de usuario respectivas antes de configurar la conexión de red.
- Si se utiliza una conexión ad-hoc, es posible que no se pueda establecer la conexión en función del dispositivo (por ejemplo, un portátil) que esté conectado.
- El método de conexión puede variar en función del fabricante del router inalámbrico.

Para utilizar la función Wi-Fi Direct

Wi-Fi Direct es una función que permite conectar su proyector con un dispositivo Wi-Fi Direct sin conexión a Internet. Mediante **SmartShare™**, puede ver los archivos almacenados en un dispositivo que se encuentre conectado a través de Wi-Fi Direct.

- Pulse el botón **MENU** del mando a distancia. Seleccione **RED** → **Wi-Fi Direct**.
- 1** Establezca **Wi-Fi Direct** en **Encendido**. (Si no la utiliza, cámbielo a **Apagado**).
 - 2** Habilite la configuración de Wi-Fi Direct en el dispositivo que desea conectar.
 - 3** Aparecerá una lista de dispositivos que se pueden conectar al proyector.
 - 4** Seleccione el dispositivo que desea conectar.
 - 5** Seleccione **Sí** cuando aparezca el mensaje de solicitud de conexión.
 - 6** Si el dispositivo que desea conectar acepta la solicitud, se conectará **Wi-Fi Direct**.

Para usar la función Intel(R) WiDi

Puede ver la pantalla de un dispositivo con las tecnologías Intel(R) WiDi en el proyector. Póngase en contacto con el fabricante para saber si el dispositivo es compatible con esta función.

- Pulse el botón **MENU** del mando a distancia. Seleccione **RED** → **Intel(R) WiDi**.
- 1** Establezca **Intel(R) WiDi** en **Encendido**. (Si no la utiliza, cámbielo a **Apagado**).
- 2** Habilite la configuración de **Intel(R) WiDi** en el dispositivo con el que desea conectar.
- 3** Aparecerá una lista de dispositivos que se pueden conectar al proyector.
- 4** Seleccione el dispositivo que desea conectar.
- 5** Seleccione **Sí** cuando aparezca el mensaje de solicitud de conexión.
- 6** Si el dispositivo que desea conectar acepta la solicitud, se conectará **Intel(R) WiDi**.
 - Cuando **Wi-Fi Direct** está establecido en **Apagado**, si establece **Intel(R) WiDi** en **Encendido**, **Wi-Fi Direct** se establece automáticamente en **Encendido**.
 - Cuando se establece la función **Intel(R) WiDi** en **Apagado**, **Wi-Fi Direct** vuelve a la configuración anterior.

NOTA

- Se recomienda conectar un portátil mediante **Intel(R) WiDi** dentro del rango cerrado.
- Aunque **Intel(R) WiDi** se puede conectar sin un router inalámbrico, se recomienda conectarlo previamente para que el rendimiento sea óptimo.
- No podrá conectar el proyector a un dispositivo de un fabricante distinto a LG Electronics, incluso cuando este se detecte.
- Le recomendamos que conecte el dispositivo a un router de 5 GHz.
- La velocidad de respuesta variará en función del entorno del usuario.
- Si desea obtener más información acerca del dispositivo con el que quiere conectar, consulte su manual de usuario.

SMARTSHARE

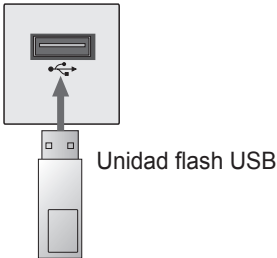
Antes de su uso

Conexión de un dispositivo de almacenamiento USB

Conecte un dispositivo de almacenamiento USB (disco duro externo y memoria USB) al puerto USB del proyector para ver los archivos de contenido guardados en el dispositivo USB de su proyector.

No podrá escribir ni eliminar los datos del dispositivo USB.

Conecte una unidad flash USB según ilustra la imagen.



Para desconectar el dispositivo de almacenamiento USB

- 1 Pulse el botón **Q.MENU**.
- 2 Use el botón **< o >** para desplazarse a **Dispositivo USB** y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Retire el dispositivo USB.

! **NOTA**

- El dispositivo de almacenamiento USB no se puede leer una vez desconectado. Retire el dispositivo de almacenamiento USB y vuelva a conectarlo.

Consejos para el uso de un dispositivo USB

- Es posible que no se reconozca el dispositivo de almacenamiento USB instalado mediante un programa de reconocimiento automático o su propio controlador.
- Algunos dispositivos USB podrían no ser compatibles o no funcionar correctamente.
- Utilice sólo dispositivos de almacenamiento USB formateados como un sistema de archivos FAT32 o NTFS de Windows.
- Se recomienda utilizar un disco duro USB externo de 5 V como máximo y una corriente de 500 mA como máximo.
- Se recomienda utilizar un concentrador USB o unidad de disco duro con alimentación eléctrica. (Si la alimentación eléctrica no es suficiente, es posible que el dispositivo de almacenamiento USB no se detecte correctamente.)
- Se recomienda usar una memoria USB de hasta 32 GB o un disco duro USB de hasta 1 TB.
- Si un disco duro externo USB con función de ahorro de energía no funciona, apague el disco duro y vuelva a encenderlo para que funcione correctamente. Consulte el manual de usuario de la unidad de disco duro USB para obtener más información.
- Los datos de un dispositivo USB podrían dañarse, por lo que se recomienda realizar copias de seguridad de los archivos importantes. Los usuarios son los únicos responsables de la gestión de datos. El fabricante queda eximido de toda responsabilidad.

Archivos admitidos para

SmartShare™

- Velocidad máxima de transferencia de datos:
20 Mbps (megabits por segundo)
- Formatos de subtítulos externos admitidos:
*.smi, *.srt, *.sub (MicroDVD, SubViewer 1.0/2.0), *.ass, *.ssa, *.txt (TMPlayer), *.psb (PowerDivX)
- Formatos de subtítulos internos admitidos:
XSUB (se admiten subtítulos de DivX6)

Idioma subtítulo

Idioma del subtítulo	Idioma
Latín1	Inglés, español, francés, alemán, italiano, sueco, finlandés, holandés, portugués, danés, rumano, noruego, albanés, gaélico, galés, irlandés, catalán y valenciano
Latín2	Bosnio, polaco, croata, checo, eslovaco, esloveno, serbio y húngaro
Latín4	Estonio, letón y lituano
Cirílico	Búlgaro, macedonio, ruso, ucraniano y kazajo
Griego	Griego
Turco	Turco
Hebreo	Hebreo moderno
Chino	Chino simplificado
Coreano	Coreano
Árabe	Árabe

Conexión de DLNA

Digital Living Network Alliance (DLNA) le permite disfrutar de los vídeos, música y fotografías guardados en su PC o servidor a través de su proyector dentro de una red doméstica.

Conexión de un dispositivo móvil con certificación DLNA

- El proyector y el dispositivo móvil deben estar conectados a la misma red.
- 1 Compruebe que la red Wi-Fi esté habilitada en su dispositivo móvil.
 - 2 Instale la aplicación y ejecútela para poder compartir archivos en su dispositivo móvil.
 - 3 Elija compartir en su dispositivo móvil.
 - 4 Seleccione el tipo de archivo (vídeo/audio/fotografía) que desea reproducir.
 - 5 Seleccione el vídeo, música o fotografía que desee reproducir en el proyector.
 - 6 Haga clic en el icono Añadir para abrir la ventana Browse Folder (Buscar carpeta).
 - 7 En el dispositivo en el que se reproducirá el archivo, seleccione el modelo del proyector. (Puede encontrar el modelo del proyector en la etiqueta del producto.)
 - 8 Pulse Reproducir ► para ver el archivo seleccionado a través del proyector.

Conexión de DLNA DMR

(procesador de medios digitales)

- Si el sistema operativo del PC es Windows 7 o Windows 8, o si el dispositivo con certificación DLNA (por ejemplo, un teléfono móvil) está conectado a través de una red, podrá reproducir música, vídeos y fotografías en el proyector sin tener que instalar ningún otro programa.
- 1 Configure el proyector y el PC en la misma red. Configure un PC con Windows 7 o Window 8 en la red.
 - 2 Haga clic con el botón derecho en el archivo de música, vídeo o fotografía que desee reproducir y utilice la función "Reproducción remota" que viene con Windows 7 o Window 8. Para reproducir archivos en el dispositivo móvil, consulte su manual de usuario.
 - 3 Seleccione Sí en la ventana emergente del proyector. Aunque estén conectados varios proyectores, el archivo seleccionado se reproducirá sólo a través de uno. La velocidad de reproducción puede variar en función de la conexión de red.

Conexión de DLNA DMP

(Digital Media Player)

- Los archivos de música, vídeo y fotografía se pueden reproducir en el proyector a través de un PC con SmartShare™ PC Software al vincular dichos archivos mediante la red doméstica.
- 1 Configure el proyector y el PC en la misma red. El servicio DLNA sólo está disponible cuando el proyector y todos los dispositivos estén conectados a un único router.
 - 2 Instale SmartShare™ PC Software en el PC desde el sitio web. Antes de la instalación, salga de todos los programas que se estén ejecutando en el PC, como firewalls, antivirus, etc.
 - 3 El servidor debe ejecutarse para ver el archivo compartido en el proyector.

NOTA

- Si desea conocer cómo se utiliza el software SmartShare™ PC, consulte la sección de ayuda.

Configuración e instalación de SmartShare™ PC SW

Instale el programa SmartShare™ PC SW (DLNA) en su PC.

- 1 Descargue el archivo de configuración de la siguiente ruta para utilizar la función DLNA.
<http://liu.lge.com/smartshare/release/smartshare.zip>
- 2 Instale el software SmartShare™ PC que ha descargado.
- 3 Puede ejecutar el programa cuando la instalación finalice.



NOTA

- DLNA o el servicio de vínculo de medios está disponible si el proyector y otros dispositivos están conectados a través de un router individual.

Requisitos del PC para instalar SmartShare™ de LG

Elemento	Especificaciones mínimas	Especificaciones recomendadas
CPU	Intel Pentium4 2.0 G o superior/AMD Sempron 2000 o superior	Intel Pentium Dual Core o superior/AMD Athlon 64x2 o superior
RAM	1 GB o superior	2 GB o superior
VGA	64 MB de RAM, resolución de 1024 x 768 o superior, y tarjeta de vídeo compatible con 16 bits o más colores	128 MB de RAM, resolución de 1024 x 768 o superior, y tarjeta de vídeo compatible con 16 bits o más colores
Unidad de disco duro	200 MB o superior	
Sistema operativo	Windows XP (Service Pack 2 o posterior), Windows Vista, Windows 7, Windows 8 I Windows Media Player: se recomienda 11.0.5721.5280 o superior	
Entorno de red	Ethernet de 100 MB, LAN inalámbrica (WLAN) IEEE 802.11g o superior	

- La velocidad del programa podría disminuir según el rendimiento del sistema y el entorno de red.

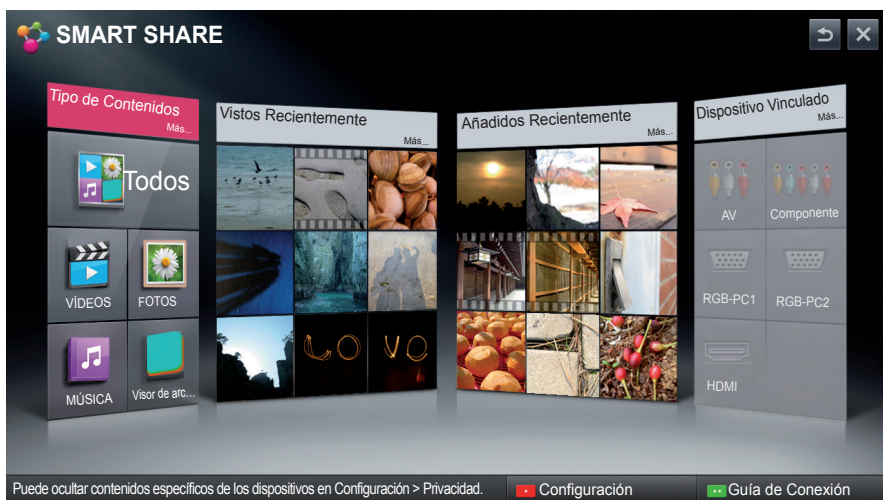
Cuando DLNA no funciona correctamente

- Compruebe la configuración de red si la opción DLNA no funciona correctamente.
- Para ver vídeo de 1080p a través de DLNA, es necesario un router que utilice una frecuencia de al menos 5 GHz. Si se utiliza un router de 2,4 GHz, el vídeo no se reproducirá correctamente.
- Al reproducir un vídeo en modo DLNA, las funciones de multiaudio y subtítulo oculto no estarán disponibles.
- Si hay más de un proyector conectado a un único servidor en modo DLNA, es posible que el contenido no se reproduzca, en función de la capacidad del servidor.
- Los subtítulos sólo se admiten en algunos dispositivos DMC.
- Es posible que la función DLNA no funcione correctamente dependiendo del entorno de red.
- Es posible que la función DLNA no sea compatible para un router que no admita la multidifusión. Para obtener más información, consulte la guía de usuario que se incluye con el router o póngase en contacto con el fabricante.
- Incluso para el formato de archivo admitido por el proyector, el formato de archivo admitido puede diferir en función del entorno del servidor DLNA.
- Si una carpeta contiene demasiadas subcarpetas o archivos, es posible que no funcione de forma correcta.
- Puede que la información del archivo importado del servidor DLNA no se muestre correctamente.
- Recomendamos que utilice SmartShare™ PC Software cuando vea subtítulos en un servidor DLNA.
- Cuando añada un archivo de subtítulos posteriormente, desactive la carpeta compartida y vuelva a activarla.
- El archivo DRM y el documento en el servidor DLNA no se reproducen.

Uso de SmartShare™

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

Puede ver fotografías, música, vídeo y documentos en el proyector mediante la conexión de un USB o la red doméstica (DLNA). Se muestran los archivos de fotografía, música, vídeo y documentos de todos los dispositivos conectados al proyector. (Para los archivos de documentos, sólo se muestran los que están en los dispositivos conectados a través de USB.)



Visualización de vídeos

* En Lista películas, puede ver las películas guardadas en el dispositivo USB conectado.

Consejos para reproducir

archivos de vídeo

- Algunos subtítulos creados por el usuario podrían no funcionar.
- Un archivo de vídeo y su archivo de subtítulos deben encontrarse en la misma carpeta. El archivo de vídeo y su archivo de subtítulos deben tener el mismo nombre para que los subtítulos se puedan reproducir correctamente.
- No se admite la reproducción de archivos que incluyan GMC (Compensación de movimiento global) ni Qpel (Cálculo de movimiento de cuarto de píxel).
- Se admite el perfil H.264/AVC nivel 4.1 e inferiores.
- Los tamaños de archivo reproducibles pueden diferir en función del entorno de codificación.
- Los archivos de vídeo creados con algunos codificadores podrían no reproducirse correctamente.
- Los archivos de vídeo en un formato distinto a los que se indican a continuación no se reproducen.
- Es posible que los vídeos guardados en un dispositivo USB no compatibles con la reproducción a alta velocidad no se muestren correctamente.
- DTS sólo es compatible con la reproducción de archivos de vídeo USB.

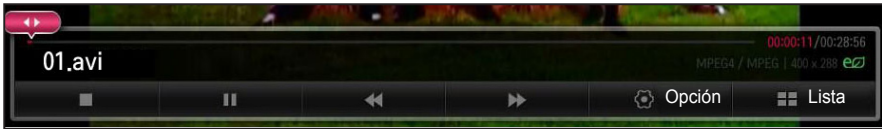
Códec de vídeo

Resolución máxima: 1920 x 1080 a 30p

Extensión	Códec	
.asf .wmv	Vídeo	Perfil avanzado VC-1, perfiles simple y principal VC-1
	Audio	WMA Standard, WMA 9 Professional
.divx .avi	Vídeo	DivX3.11, DivX4, DivX5, DivX6, XViD, H.264/AVC, Motion Jpeg
	Audio	MPEG-1 capa I, II, MPEG-1 capa III (MP3), Dolby Digital, Dolby Digital Plus, LPCM, ADPCM, DTS
.mp4 .m4v .mov	Vídeo	H.264/AVC, MPEG-4 Parte 2
	Audio	AAC
.mkv	Vídeo	H.264/AVC
	Audio	HE-AAC, Dolby Digital
.ts .trp .tp	Vídeo	H.264/AVC, MPEG-2, VC-1
	Audio	MPEG-1 capa I, II, MPEG-1 capa III (MP3) Dolby Digital, Dolby Digital Plus, AAC
.vob	Vídeo	MPEG-1, MPEG-2
	Audio	Dolby Digital, MPEG-1 capa I, II, DVD-LPCM
.mpg .mpeg .dat	Vídeo	MPEG-1
	Audio	MPEG-1 capa I y II

Control de reproducción de vídeo

Puede controlar la reproducción con los botones siguientes.



Elemento	Descripción
◀ ▶	Muestra la posición actual de la reproducción. Utilice los botones < o > para avanzar y retroceder.
■	Detiene la reproducción y vuelve a Lista películas
▶	Reanuda la reproducción normal.
	Detiene el reproductor de medios.
	▶▶ Reproduce a cámara lenta.
◀▶	Cuando se pulsa este botón, la velocidad de reproducción cambia.
Opción	Establece la opción.
Lista	Detiene la reproducción y vuelve a la lista.

Visualización de fotos

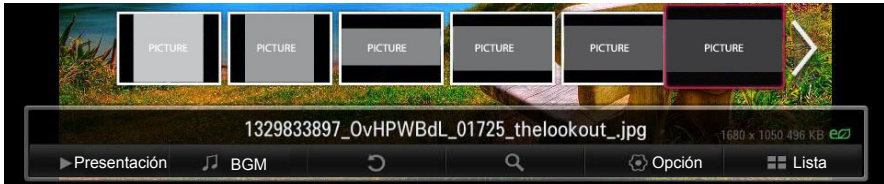
Puede ver las fotos almacenadas en un dispositivo conectado.

Archivos de fotos

Formato de archivo	Elemento	Perfil	
2D (jpeg, jpg, jpe)	Formato compatible	SOF0: base SOF1: extensión secuencial SOF2: progresivo	
	Tamaño	Min.	64 x 64
		Máxima	Tipo normal: 15360 (ancho) x 8640 (alto) Tipo progresivo: 1920 (ancho) x 1440 (alto)

Control de la reproducción de fotografías

Puede controlar la reproducción con los botones siguientes.



Elemento	Descripción
<, >	Selecciona la foto siguiente o la anterior.
Presentación	Si no ha seleccionado ninguna imagen, se muestran todas las fotos de la carpeta actual durante la presentación de diapositivas. Si se seleccionan algunas fotos, éstas se mostrarán en una presentación de diapositivas. <ul style="list-style-type: none"> • Configure Vel. diapos en el menú Opción → Establecer visualización de fotos.
BGM	Puede escuchar música mientras se ven las fotos a tamaño completo. <ul style="list-style-type: none"> • Establezca Música en el menú Opción → Establecer visualización de fotos.
↻	Permite girar las fotos. <ul style="list-style-type: none"> • Gira la foto 90 °, 180 °, 270 ° o 360 ° hacia la derecha. • Las fotos no se pueden girar si tienen una anchura superior a la altura de la resolución máxima admitida.
🔍	Aumenta o reduce el tamaño de la foto. Use los botones arriba/abajo/izquierda/derecha para seleccionar una página y, a continuación, pulse el botón OK .
Opción	Aparecerá una ventana de configuración emergente.
Lista	Detiene la reproducción y vuelve a la lista.

Cómo escuchar música

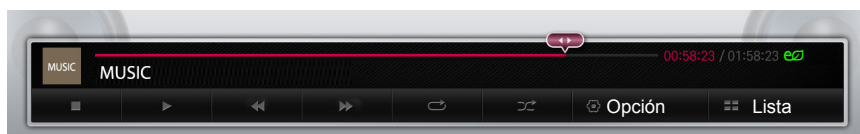
Puede reproducir archivos de audio almacenados en el dispositivo conectado.

Archivos de audio

Formato de archivo	Elemento	Perfil
MP3	Velocidad de bits	32 kbps - 320 kbps
	Frecuencia de muestreo	16 kHz, 48 kHz
	Compatibilidad	MPEG1, MPEG2, Layer2, Layer3

Control de la reproducción de música

Puede controlar la reproducción con los botones siguientes.



Elemento	Descripción
◀▶	Cambia la posición de reproducción.
■	Detiene la reproducción.
▶	Reanuda la reproducción normal.
	Detiene el reproductor de medios.
◀▶	Reproduce el archivo anterior/siguiente.
↺	Ajusta el tiempo de reproducción repetida.
✂	Ajusta el tiempo de reproducción aleatoria.
Opción	Establece la Opción para la lista de música.
Lista	Regresa a la lista.

Visualización de archivos

Puede ver los archivos de documentos almacenados en un dispositivo conectado.

Formatos de archivos compatibles

XLS, DOC, PPT, TXT, XLSX, PPTX, DOCX, PDF, HWP

Microsoft Office versiones 97/2000/2002/2003/2007

Adobe PDF versiones 1.0/1.1/1.2/1.3/ 1.4

Hangul 97/2000/2002/2005/2007

- El visor de archivos realinea los documentos, de modo que podrían presentarse de forma distinta a cómo se visualizan en un PC.
- En los documentos que incluyan imágenes, la resolución puede parecer inferior durante el proceso de realineación.
- Si el documento es grande o tiene muchas páginas, podría tardar más tiempo en cargarse.
- Las fuentes no admitidas podrían sustituirse por otras.
- Es posible que el visor de archivos no abra documentos de Office con imágenes de alta resolución. Si es el caso, reduzca el tamaño del archivo de imagen, guárdelo en un dispositivo de almacenamiento USB, y ejecute de nuevo el visor de archivos o conecte el PC al proyector y abra el archivo en el PC.

Exploración del visor de archivos

Puede controlar la reproducción con los botones siguientes.

- Pulse el botón **Ir a página** para ir a la página anterior o siguiente.
- Pulse el botón de volumen para acercar o alejar el zoom.
 1. Pulse el botón **OK**.
 2. Pulse los botones **arriba/abajo/izquierda/derecha** para desplazarse a **Ir a página** o **Zoom**.



Elemento	Descripción
Ir a página	Permite ir directamente a la página que desee.
Zoom	Aumenta o reduce el tamaño de la foto.
Opción	Establece la Opción para el Visor de archivos.
Lista	Regresa a la lista.

MAGICAL MIRRORING

Uso de la función Magical Mirroring

La función Magical Mirroring se utiliza para transmitir de forma inalámbrica y proyectar la pantalla de un portátil (PC) conectado en red a un proyector. Para utilizar esta función, debe estar instalada en el portátil del usuario la aplicación para PC MirrorOp Sender.

Por favor, instale este programa PC con el CD del programa Magical Mirroring incluido con este producto.

Instalación de Magical Mirroring

- 1 Seleccione el software Magical Mirroring en la ventana principal del CD proporcionado para iniciar la instalación.
- 2 Tras la instalación, el programa comienza a comprobar el rendimiento del PC.
- 3 La pantalla de PC de usuario puede parpadear o la resolución puede cambiar automáticamente durante la comprobación del rendimiento.
- 4 Una vez que finalice la comprobación, pulse el botón **EXIT** (Salir) para finalizar el programa.

Requisitos del sistema

CPU	Procesador de doble núcleo de 1,8 GHz o superior (excluido el procesador Atom)
Adaptador de pantalla	Tarjeta gráfica nVIDIA o ATI con al menos 64 MB VRAM
Sistema operativo	Windows Vista(32 bit/ 64 bit), Windows 7(32 bit/ 64 bit), Windows 8(32 bit/ 64 bit)
Wi-Fi	802.11 n

Ejecución de Magical Mirroring

- 1 Seleccione **Magical Mirroring** desde **RED**.



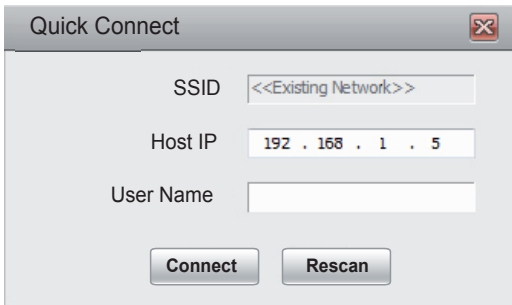
PRECAUCIÓN

- Magical Mirroring sólo está disponible cuando hay conectada una red.
- Cuando se esté ejecutando Magical Mirroring, sólo se muestran los botones siguientes en el mando a distancia y en el panel de control: Power (Encendido), Volume (Volumen), Previous (Anterior) y Exit (Salir).
- Durante la ejecución de Magical Mirroring, se recomienda XGA (1024x768) para la resolución de la pantalla. Es posible que el vídeo y el audio no se reproduzcan correctamente a alta resolución.

- 2 Tras ejecutar Magical Mirroring, ejecute el programa MirrorOp Sender en el PC en la pantalla del modo de espera, como se muestra.

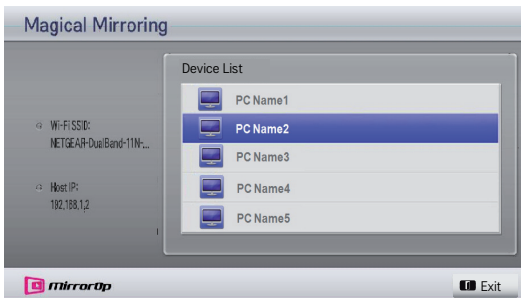


- 3 En el campo Remote Device IP (IP de dispositivo remoto), escriba la IP, que es la misma que la IP del host de Magical Mirroring y pulse **Connect (Conectar)**.



<Pantalla PC>

- 4 Si MirrorOp Sender está conectado correctamente, el PC conectado se muestra bajo Device List en Magical Mirroring, como se muestra a continuación. Después, se proyecta la pantalla del PC.



Si MirrorOp Sender no está conectado, compruebe si el PC y el proyector están conectados al mismo router inalámbrico.



PRECAUCIÓN

- Al ejecutar Magical Mirroring, la transmisión de audio y vídeo desde el PC se puede interrumpir por problemas de rendimiento del PC o el estado de la red inalámbrica.

MirrorOp Sender

Cambio del modo MirrorOp

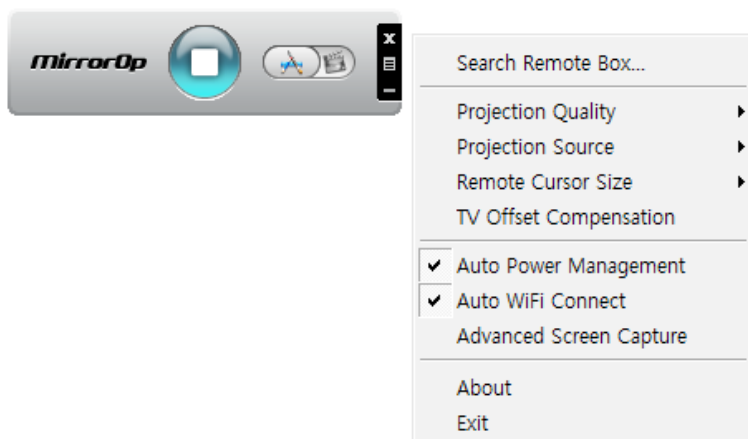


- Mueva el botón a esta posición para cambiar el modo de transferencia al **Application Mode** (modo Aplicación).



- Mueva el botón a esta posición para cambiar el modo de transferencia al **Movie Mode** (modo Película).

Modo	Descripción
Application Mode (Modo Aplicación)	Al configurarse MirrorOp en este modo, el software transferirá las imágenes con mayor calidad. Cuando ejecute aplicaciones como juegos, active este modo. Tenga en cuenta que este modo requiere un gran ancho de banda, por lo que le sugerimos que se conecte a una red cableada cuando use este modo.
Movie Mode (Modo Película)	Este modo es sólo para películas. Cuando se reproduce una película en un PC, puede pasar a este modo. En él, el ratón y las demás aplicaciones no funcionan en tiempo real.

Configuración de MirrorOp**- Search Remote Box (Buscar caja remota)**

- Seleccione esta opción para buscar dispositivos disponibles en la red conectada.

- Projection Quality (Calidad de la proyección)

- Seleccione esta opción para cambiar la calidad de la imagen proyectada. Si la conexión de red es buena, seleccione **Best (Óptima)**; en caso contrario, **Normal (Normal)**.

- Projection Source (Fuente de proyección)

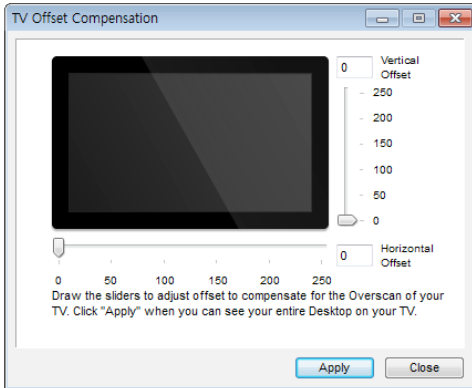
- Seleccione esta opción para establecer la pantalla para mostrarse mediante el proyector. El valor predeterminado es **Main Screen (Pantalla principal)**. Si se selecciona **Virtual Extended Screen (Pantalla ampliada virtual)**, se muestra la pantalla ampliada del escritorio.

- Remote Cursor Size (Tamaño de cursor remoto)

- Seleccione esta opción para ajustar el tamaño del cursor del ratón. (1x, 2x, 3x)

- TV Offset Compensation (Compensación del desfase del TV)

- Seleccione esta opción para ajustar el tamaño de pantalla proyectado por el proyector. Ajuste el desfase horizontal/vertical y haga clic en el botón **Apply(Aplicar)**.



- Auto Power Management (Gestión de encendido automático)

- Seleccione esta opción cuando ejecute la aplicación MirrorOp en un portátil. Al seleccionar esta opción, se proporcionará una red Wi-Fi con un nivel óptimo.

- Auto WiFi Connect (Conexión a Wi-Fi automática)

- Al seleccionar esta opción, MirrorOp se conectará automáticamente al servidor e iniciará sesión.

- Advanced Screen Capture (Captura de pantalla avanzada)

- Distintos PC tienen distintos diseños de salida de vídeo. Si no está seleccionada esta opción, es posible que algunas capas no se capturen, por ejemplo si reproduce una película mediante un reproductor multimedia especial. Si reproduce una película en su PC, pero no ve la imagen en el proyector, asegúrese de seleccionar esta opción.

PERSONALIZACIÓN DE LA CONFIGURACIÓN

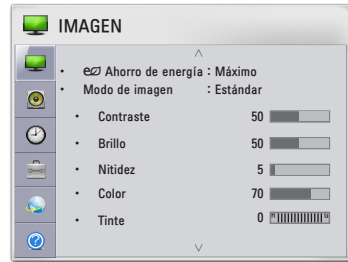
Menú CONFIGURAR

- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Use el botón \wedge , \vee , \langle o \rangle para seleccionar una opción y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Use el botón \wedge , \vee , \langle or \rangle para configurar una opción y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 4 Pulse el botón **EXIT** cuando haya terminado.

Menú	Descripción
IMAGEN	Ajusta la calidad de la imagen para obtener una visualización óptima.
AUDIO	Ajusta la calidad del sonido y el nivel del volumen.
HORA	Permite ajustar las opciones relacionadas con la hora.
OPCIÓN	Permite personalizar los ajustes generales.
RED	Configura la red.
SOPORTE	Muestra información del proyector.

Configuración de IMAGEN

- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Utilice el botón \wedge , \vee , \lt or \gt para seleccionar **IMAGEN** y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Utilice el botón \wedge , \vee , \lt or \gt para configurar una opción y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- Para volver al menú anterior, pulse el botón \curvearrowright .



La configuración de imágenes disponible se describe a continuación.

Elemento	Descripción
Ahorro de energía	Ajusta la luminosidad. <ul style="list-style-type: none"> • Si la temperatura del proyector es elevada, el cambio de modo se limita a la protección del sistema interno.
Modo de imagen	Permite seleccionar una de las imágenes preestablecidas o personalizar las opciones en cada modo para obtener el mejor rendimiento de la pantalla. También puede personalizar las opciones avanzadas de cada modo.
Modo	
Vivo	Maximiza el efecto visual del vídeo. Reproduce una imagen nítida mejorando el contraste, el brillo y la definición.
Estándar	Muestra la imagen con contraste, luminosidad y definición normales.
Cine	Permite optimizar la imagen de una película.
Juego	Permite optimizar la imagen para los juegos en pantallas de rápido movimiento.
Modo de pizarra	Optimiza la calidad de la imagen en una pantalla de colores oscuros o en una pizarra al eliminar los colores de la imagen de entrada e invirtiendo el contraste. <ul style="list-style-type: none"> • Modo de pizarra sólo se encuentra disponible cuando la señal de entrada se establece en RGB1, RGB2 o HDMI y la resolución está configurada como 1280 x 800. • Si el valor de la resolución Zes distinto a 1280 x 800 mientras el Modo de imagen está configurado como Modo de pizarra, el modo de imagen se reajusta automáticamente a los valores predeterminados. • No puede controlar la configuración de la imagen cuando el modo de imagen está configurado como Modo de pizarra.
Experto1/2	Permite ajustar el detalle de la imagen.
Contraste	Aumenta o disminuye el gradiente de la señal de vídeo.

Elemento	Descripción	
Brillo	Permite ajustar el nivel básico de la señal de vídeo para que la imagen sea más brillante u oscura.	
Nitidez	Permite ajustar el nivel de definición en los extremos entre áreas iluminadas y oscuras de la imagen. Cuanto menor sea el nivel, más suave será la imagen. La nitidez vertical y horizontal sólo está disponible en los modos Para expertos1/2.	
Color	Permite ajustar la intensidad de todos los colores.	
Tinte	Permite ajustar el balance entre los niveles de rojo y verde.	
Control Avanzado	Permite personalizar la configuración avanzada.	
Opciones de Imagen	Establece la configuración opcional.	
Restablecer imagen	Restaura las opciones de cada modo a sus valores de fábrica predeterminados.	
Relación de Aspecto	Cambia el tamaño de la imagen.	
Pantalla (RGB-PC)	Permite ajustar la calidad de la entrada RGB-PC.	
	Elemento	
	Resolución	Las resoluciones disponibles son la resolución 768 (1024x768/1280x768/1360x768, 60 Hz) y 1050 (1400x1050/1680x1050, 60 Hz).
	Auto Config.	Optimiza la calidad de la imagen al calibrar automáticamente la diferencia entre el ancho horizontal y el parpadeo de la imagen causada por la diferencia entre la configuración interna del proyector y varias señales gráficas del PC. <ul style="list-style-type: none"> También puede usar el botón AUTO del mando a distancia.
	Ubicación	Permite mover la imagen hacia arriba/abajo/izquierda/derecha.
	Tamaño	Permite cambiar el tamaño de la pantalla.
	Fase	Permite ajustar la nitidez de la imagen eliminando el ruido horizontal.
	Restablecer	Restablece todos los parámetros a la configuración predeterminada de fábrica.

Control Avanzado

Elemento	Descripción	
Contraste Dinámico	Ajusta el contraste para mantenerlo al mejor nivel en función de la luminosidad de la pantalla.	
Color Dinámico	Permite ajustar los colores de la pantalla para que parezcan naturales.	
Clear White	Da más luminosidad y claridad a las áreas blancas de la pantalla.	
Color Preferido	Color de carátula	Ajusta el color de carátula de la imagen según su preferencia.
	Color del Césped	Ajusta sólo el área de color natural, por ejemplo, un campo o una montaña.
	Color del Cielo	Ajusta sólo el color del cielo.
Super resolución	Mejora las partes borrosas de la imagen para crear escenas más vivas.	
Temp color	Ajusta el color general de la imagen. Puede seleccionar Caliente, Frío, Medio o Natural.	
Gamma	Permite ajustar una curva de gradación entre la entrada de vídeo y la señal de salida.	
Rango de color	Permite seleccionar el rango de colores. <ul style="list-style-type: none"> • Estándar: reproduce los colores originales de una señal de entrada con independencia de las características de visualización. • Ancho: utiliza colores de pantalla vivos. 	

* Las opciones disponibles pueden diferir en función de la señal de entrada, el modo de vídeo, etc.

Control de Experto

Elemento	Descripción
Contraste Dinámico	Ajusta el contraste para mantenerlo al mejor nivel en función de la luminosidad de la pantalla.
Super resolución	Mejora las partes borrosas de la imagen para crear escenas más vivas.
Rango de color	Permite seleccionar el rango de colores. <ul style="list-style-type: none"> • Estándar: reproduce los colores originales de una señal de entrada con independencia de las características de visualización. • Ancho: utiliza colores de pantalla vivos.
Mejorador de contornos	Muestra unos bordes más claros y nítidos de la imagen.
xvYCC	Reproduce colores mucho más vivos.
Filtro de Color	Permite un ajuste preciso del color y matiz filtrando un área de color específica del espacio RGB.
Gamma	Permite ajustar una curva de gradación entre la entrada de vídeo y la señal de salida.

Elemento	Descripción
Balance de Blancos	Ajusta el balance de blancos: Es posible realizar ajustes de forma detallada como se muestra a continuación. <ul style="list-style-type: none"> • Temp color: seleccione Caliente, Frío, Medio o Natural.
	<p>a. Method (Método): 2 puntos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pattern (Patrón): Interior y Exterior - Contraste rojo/verde/azul, Brillo rojo/verde/azul: Rango ajustable -50 - +50. <p>b. Method (Método): IRE de 20 puntos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pattern (Patrón): Interior y Exterior - El IRE (Instituto de ingeniería de radio) es la unidad con la que se indica el tamaño de una señal de vídeo y puede establecerse en 5, 10, 15, ... 100. Puede realizar ajustes precisos de cada configuración según se indica a continuación. - Luminance (Luminancia): si configura la luminancia para 100 IRE, se calcula un valor de luminancia adecuado para cada gamma para cada incremento de 10 hasta 90 IRE. - Red/Green/Blue (Rojo/Verde/Azul): el rango de ajuste es de -50 a +50.
Sistema de Mantenimiento de Color	Ajusta los colores rojo/verde/azul/amarillo/cian/magenta. Permite a un experto ajustar el matiz usando un patrón de prueba. Se pueden ajustar seis colores (rojo/verde/azul/cian/magenta/amarillo) de forma selectiva sin afectar a otros colores. Incluso después del ajuste, podría no apreciar cambios en el color en una imagen normal. <ul style="list-style-type: none"> - Chroma Red/Green/Blue/Yellow/Cyan/Magenta (Color rojo/verde/azul/amarillo/cian/magenta), Tone Red/Green/Blue/Yellow/Cyan/Magenta (Matiz rojo/verde/azul/amarillo/cian/magenta): el rango de ajustes es de -30 a +30.

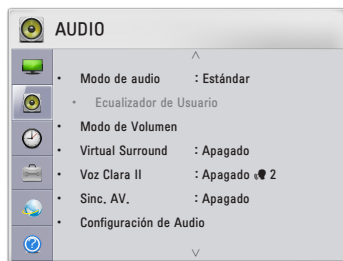
Opción de Imagen

Elemento	Descripción	
Reducción de ruido	Elimina el ruido de la imagen.	
Reducción ruido MPEG	Reduce el ruido producido al crear las señales de vídeo digital.	
Nivel de Negro	Compensa el brillo y el contraste de una pantalla para equilibrar con el nivel de negro de la entrada de vídeo.	
Cine real	Ofrece la calidad de imagen óptima para ver una película.	
TruMotion	Suaviza la imagen al compensarla.	
	Modo	
	Suave	De-Judder: el valor predeterminado es 3.
	Claro	De-Judder: el valor predeterminado es 6.
	Mayor claridad	De-Judder: el valor predeterminado es 7.
Usuario	<ul style="list-style-type: none"> • Puede ajustar esta función de forma manual. De-Judder: Ajusta el parpadeo de la pantalla.	

- Si la señal de vídeo es 60 Hz, es posible que TruMotion no funcione.

Configuración de AUDIO

- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para seleccionar **AUDIO** y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para configurar una opción y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- Para volver al menú anterior, pulse el botón \curvearrowright .

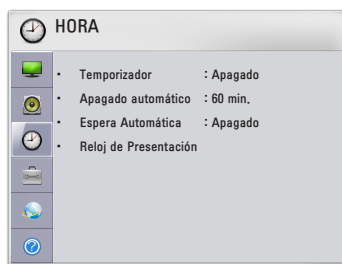


La configuración de audio disponible se describe a continuación.

Elemento	Descripción	
Modo de audio	Ajusta el modo de sonido.	
	Modo	
	Estándar	Adecuado para todos los tipos de vídeo.
	Música / Cine / Deporte / Juego	Establece el audio optimizado para cada género específico.
	Vívido	Ofrece voces diferenciadas con bajos potenciados y sonidos nítidos y agudos.
Configuración de Usuario	Ajusta el volumen al nivel que elija mediante el User EQ (Ecuador de Usuario).	
Ecuador de Usuario	Permite ajustar los bajos y los agudos del sonido. * Se activa cuando selecciona Configuración de Usuario en el modo de sonido.	
	Modo	
	100 Hz / 300 Hz / 1 kHz / 3 kHz / 10 kHz	Establece el ecualizador mediante el ajuste manual de las bandas de sonido.
Restablecer	Reajusta el valor del ecualizador modificado por el usuario.	
Modo de Volumen	Ajusta el volumen del proyector.	
Virtual Surround	Ofrece un sonido estéreo realista.	
Voz Clara II	Permite ajustar la nitidez de la voz del proyector.	
Sinc. AV.	Permite ajustar manualmente la imagen y el audio en caso de que no estén sincronizados.	
Configuración de Audio	Permite ajustar el balance entre el altavoz izquierdo y el derecho.	
Configuración del Micrófono	Permite conectar y utilizar el micrófono. * Al utilizar un micrófono, es normal escuchar sólo el sonido de éste. * Puede ajustar el volumen del micrófono mediante la tecla de volumen. * La función del micrófono sólo está disponible para entradas externas (RGB, HDMI, AV, o Componente).	

Configuración de HORA

- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para seleccionar **HORA** y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para configurar una opción y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- Para volver al menú anterior, pulse el botón \curvearrowright .

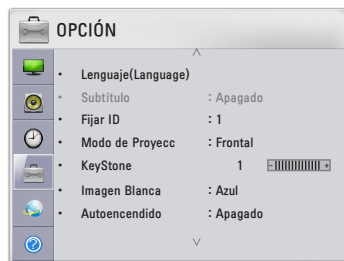


La configuración disponible para la hora se describe a continuación.

Elemento	Descripción	
Temporizador	El proyector se apaga a la hora predeterminada.	
Apagado automático	Si no hay señal, el proyector se apaga automáticamente cuando pasa el tiempo establecido.	
Espera Automática	Desactiva automáticamente el proyector si no se recibe ninguna entrada durante un tiempo determinado.	
Reloj de Presentación	Alarma de Tiempo	<p>Muestra una alarma a la hora especificada.</p> <p>* Si establece el tiempo en 5 minutos, el tiempo se muestra en la pantalla cada minuto. Si establece el tiempo en 10 minutos o más, el tiempo se muestra cada 5 minutos. Si el tiempo restante es inferior a 5 minutos, se muestra cada minuto.</p> <p>* Puede establecer el tiempo en 5, 10, ..., 60 minutos en incrementos de 5 minutos.</p>
	Guarda Alarma de Tiempo	<p>Muestra el tiempo que queda hasta la hora especificada en la pantalla.</p> <p>* Para valores entre 1 y 10 minutos, el tiempo se puede establecer en incrementos de 1 minuto; para valores entre 10 y 60 minutos, en incrementos de 5 minutos.</p>

Configuración de OPCIÓN

- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para seleccionar **OPCIÓN** y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para configurar una opción y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- Para volver al menú anterior, pulse el botón \curvearrowright .



A continuación se describe la configuración opcional disponible.

Elemento	Descripción
Lenguaje (Language)	Selecciona el idioma deseado.
Subtítulo	Si el idioma para la entrada AV se configura en coreano, los subtítulos se pueden activar o desactivar.
Fijar ID	Establece un número único para el proyector cuando se controla remotamente mediante un PC.
Modo de Proyecc	Permite invertir la imagen proyectada o girarla en horizontal.
Keystone	Compensa la forma de imagen trapezoidal creada al proyectar una imagen desde un ángulo no perpendicular a la pantalla.
Imagen Blanca	Selecciona un fondo para la imagen blanca.
Autoencendido	Enciende el proyector automáticamente cuando el cable de alimentación se conecta.
	Elemento
	Encendido Cuando el cable de alimentación está conectado al proyector, se enciende automáticamente.
	Apagado Cuando el cable de alimentación está conectado al proyector, pasa al modo de espera.
Interactivo	Configura el modo Interactivo. (Para SA565) <ul style="list-style-type: none"> • Sólo funciona en el modo de entrada RGB/HDMI. • Los formatos a pantalla completa 16:9 y 4:3 están disponibles únicamente cuando la función Interactivo está activada. • Si la relación de aspecto está ajustada a Just Scan Set by program, Zoom o Cinema Zoom, ésta será cambiada a Pantalla completa.

Elemento	Descripción
Modo de altitud	Si el proyector se va a usar a altitudes superiores a 1200 metros, active esta función. En caso de que Modo de altitud no esté activado, el proyector podría sobrecalentarse o bien su función de protección podría activarse. Si esto ocurre, apague el proyector y vuelva a encenderlo pasados varios minutos.
Salida Monitor	Puede seleccionar una de los dos entradas RGB conectadas como salida al puerto RGB OUT. Cuando se selecciona Auto , se muestra la entrada que se está viendo actualmente, entre las entradas RGB1 y RGB2 .
Búsqueda automática de entradas	Busca y reproduce automáticamente un tipo de señal de entrada cuando se recibe. Está disponible sólo con entradas externas (RGB, HDMI, AV y Componente).
Globo de Ayuda	Activa o desactiva el globo de ayuda.
Configuración Inicial	Permite restablecer toda la configuración del proyector a la configuración predeterminada de fábrica.

Configuración de RED

- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para seleccionar **RED** y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para configurar una opción y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- Para volver al menú anterior, pulse el botón \curvearrowright .



La configuración de red disponible se describe a continuación.

Elemento	Descripción
Conexión de Red	Se conecta a una red inalámbrica.
Estado de red	Muestra el estado de la conexión de la red inalámbrica.
Wi-Fi Direct	Wi-Fi Direct es una función que permite conectar su proyector con un dispositivo Wi-Fi Direct sin conexión a Internet. Mediante SmartShare™ , puede ver los archivos almacenados en un dispositivo que se encuentre conectado a través de Wi-Fi Direct.
Intel(R) WiDi	Puede ver la pantalla de un dispositivo con las tecnologías Intel(R) WiDi en el proyector.

Elemento	Descripción	
Configuración de Smart Share	Cambia la configuración de SmartShare.	
	Indicadores de la pantalla	
	Nombre del Proyector	Cambia el nombre que se muestra cuando se busca el Proyector desde otros dispositivos.
	Compartir Mi Proyector	Permite o impide la conexión del Proyector a otros dispositivos. Activa/desactiva la conexión de DMR (procesador de medios digitales).
	Reproducción Automática en la Recepción	Acepta o rechaza el contenido transferido de otros dispositivos.
DivX(R) VOD	<p>Registra o cancela registros de DivX. Comprueba el código de registro de DivX para reproducir vídeos protegidos por DivX. Regístrese en http://vod.divx.com. Utiliza el código de registro para alquilar o comprar películas en www.divx.com/vod.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los archivos DivX alquilados o comprados no se pueden reproducir si se utiliza el código de registro de DivX de un dispositivo distinto. Utilice únicamente el código de registro de DivX propio de este dispositivo. • Es posible que los archivos convertidos que no cumplan con el estándar de códec DivX no se puedan reproducir o que generen un sonido e imágenes anómalos. 	
Magical Mirroring	Transmite de forma inalámbrica y proyecta la pantalla de un portátil (PC) conectado a la red en un proyector.	
eZ-Net Manager	<p>Permite controlar uno o más proyectores de forma sencilla dentro de una red de área local.</p> <p>* Para obtener más información sobre la instalación y configuración del programa eZ-Net Manager, consulte el manual del usuario de eZ-Net Manager.</p>	

SOPORTE

- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para seleccionar **SOPORTE** y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- 3 Utilice el botón \wedge , \vee , $<$ or $>$ para configurar una opción y, a continuación, pulse el botón **OK**.
- Para volver al menú anterior, pulse el botón \curvearrowright .



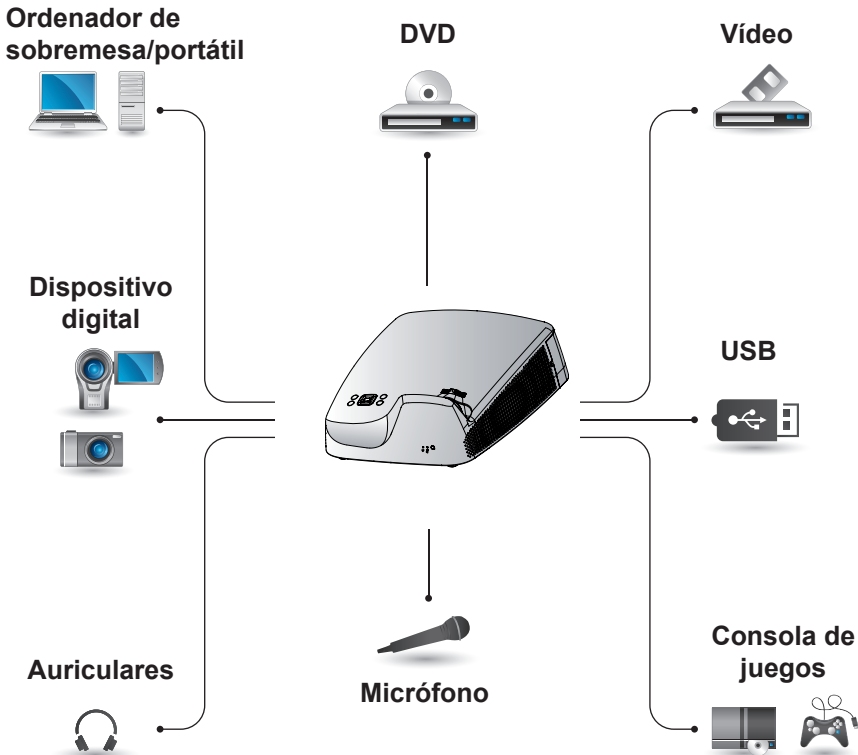
A continuación se describen las configuraciones disponibles.

Elemento	Descripción
Act. de Software	Se actualiza a la última versión del software.
Inform. producto/servicio	Muestra la información del producto o servicio.
Autodiagnóstico	Soluciona problemas funcionales que pueden surgir durante la utilización del producto.

CONEXIÓN DE DISPOSITIVOS

Puede conectar varios dispositivos externos al proyector.

- Los puertos de la parte trasera del proyector han sido diseñados para la instalación en el techo, por lo que su etiqueta está impresa boca abajo para facilitar su lectura.
- La imagen podría ser distinta a la del producto real.



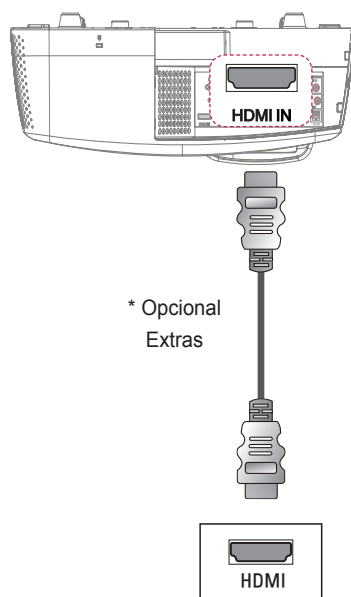
- HDMI - Página 66
- Componentes - Página 69
- Compuesto (AV) - Página 69
- RGB - Página 67
- Dispositivos USB - Página 35
- Micrófono - Página 70
- Auriculares - Página 70

Conexión a un receptor HD, reproductor de DVD o VCR

Conecte un receptor HD, un reproductor de DVD o un vídeo al proyector y seleccione el modo de entrada correspondiente.

Conexión HDMI

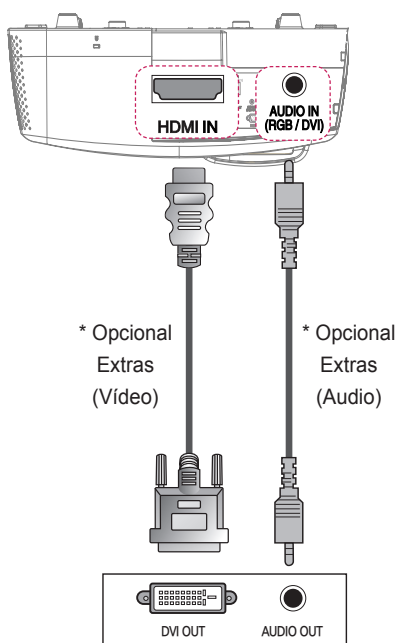
Con un cable HDMI, puede disfrutar de una imagen y sonido de alta calidad. Conecte el puerto HDMI IN del proyector en el puerto de salida HDMI. Pulse el botón **INPUT** del mando a distancia para seleccionar **HDMI**.



Conexión HDMI a DVI

Mediante un cable HDMI a DVI, conecte el puerto HDMI IN del proyector a la salida DVI OUT. Para la salida de audio, utilice un cable de audio para la conexión.

Pulse el botón **INPUT** del mando a distancia para seleccionar **HDMI**.



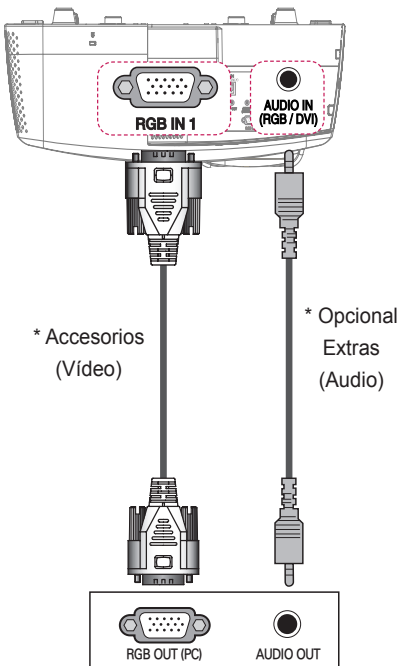
Conexión al PC

El proyector admite la función Plug & Play. Su PC detectará automáticamente el proyector y no requiere la instalación de ningún controlador.

Conexión RGB

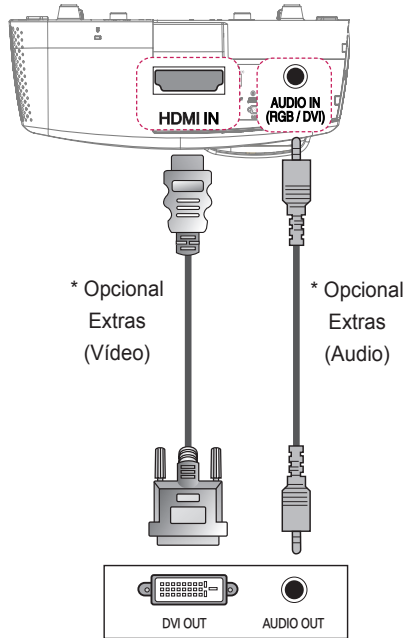
Conecte el puerto de entrada de vídeo y salida del PC del proyector con el cable RGB.

Conecte el puerto RGB IN 1 o RGB IN 2 del proyector al puerto de salida RGB. Para la salida de audio, conecte el PC al proyector por medio de un cable de audio.



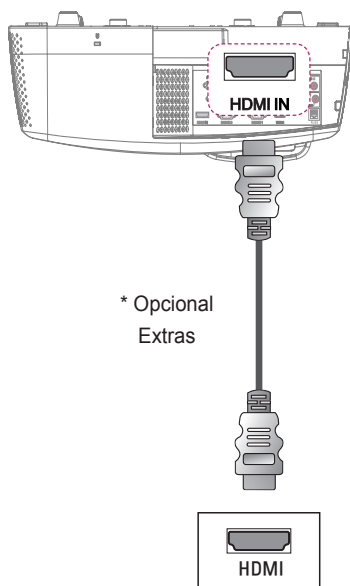
Conexión HDMI a DVI

Use un cable HDMI a DVI para conectar el puerto HDMI IN del proyector a la salida DVI OUT. Para la salida de audio, utilice un cable de audio para conectar el PC al proyector.



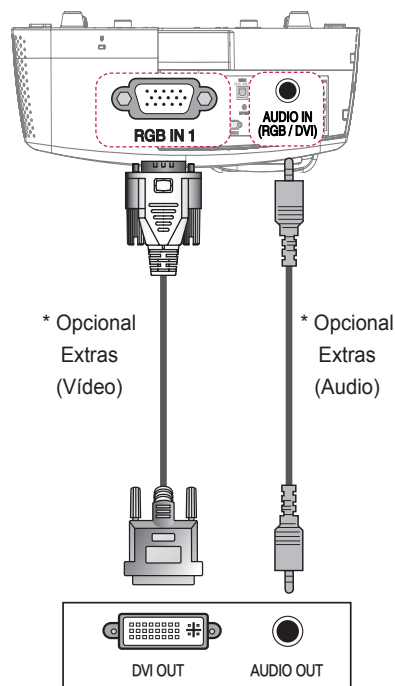
Conexión HDMI

Con un cable HDMI, puede disfrutar de una imagen y sonido de alta calidad. Conecte el puerto HDMI IN del proyector al puerto de salida HDMI. Pulse el botón **INPUT** del mando a distancia para seleccionar **HDMI**.



Conexión RGB a DVI

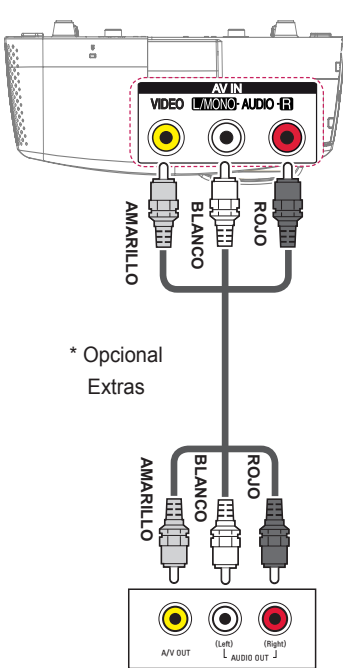
Conecte el puerto de entrada de vídeo (PC) del proyector al puerto de salida DVI. Para la salida de audio, conecte el PC al proyector por medio de un cable de audio opcional.



Conexión a dispositivos externos

Conexión a la entrada AV

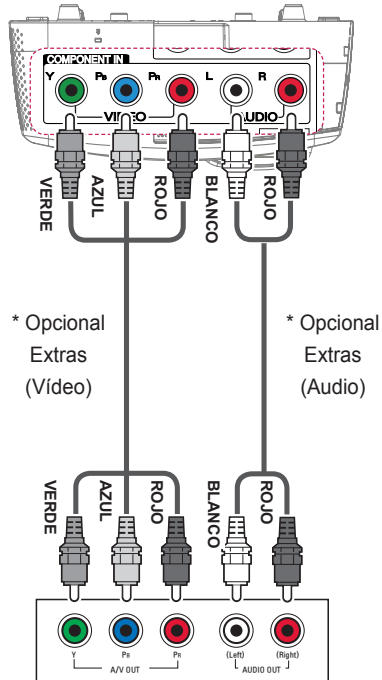
Conecte los puertos de salida de un dispositivo externo y los puertos de AV INPUT (ENTRADA AV) del proyector. Pulse el botón **INPUT** para seleccionar **INPUT**.



Conexión de componentes

Puede disfrutar de imágenes de la mejor calidad si conecta un dispositivo externo con puerto de componentes al puerto COMPONENT IN del proyector. Pulse el botón **INPUT** del mando a distancia para seleccionar **Componente**.

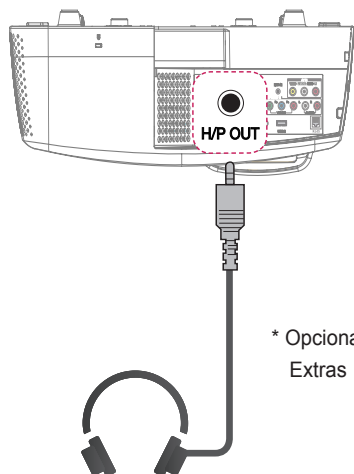
La clavija de salida Y, P_B o P_R del reproductor de DVD puede estar marcado como Y, B-Y, R-Y/Y, Cb, Cr/Y, Pb o Pr, en función del modelo.



Conexión a los auriculares

Conexión de auriculares

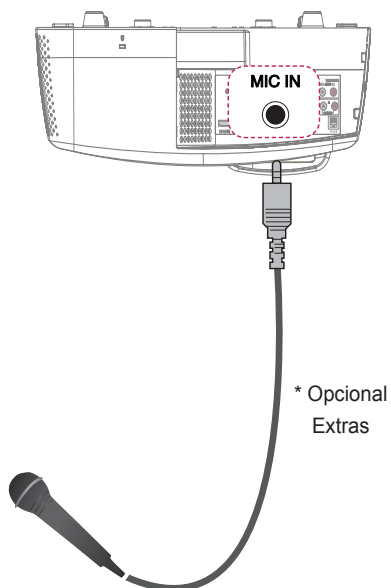
Puede escuchar el audio a través de unos auriculares.



Conexión a un micrófono

Conexión de un micrófono

Puede conectar un micrófono al puerto MIC IN del proyector.

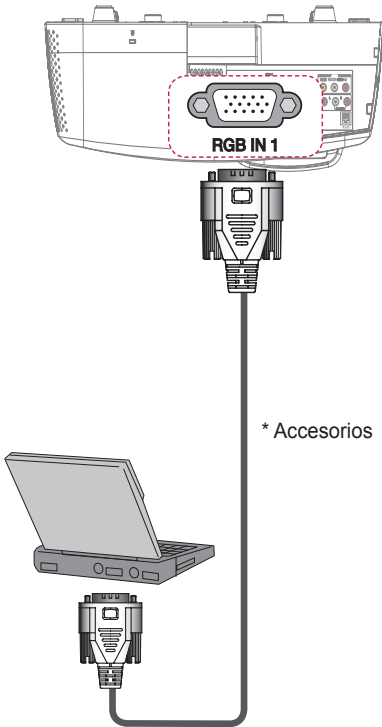


Conexión a un portátil

Puede conectar el proyector a un portátil o utilizar distintas funciones.

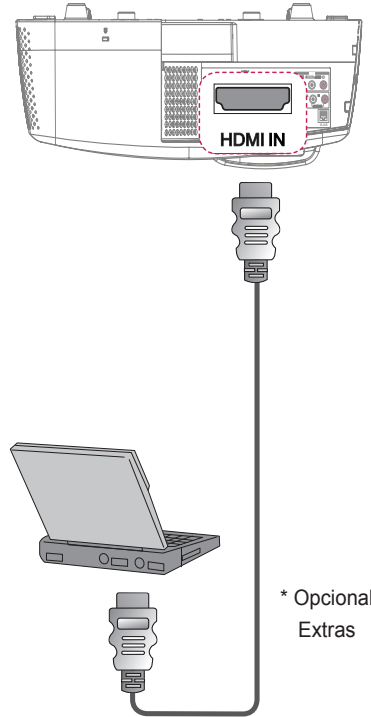
Conexión RGB

Puede conectar su portátil a los puertos RGB IN 1 o RGB IN 2 del proyector.



Conexión HDMI

Conecte el puerto HDMI IN del proyector al puerto de salida HDMI.



En la tabla siguiente se muestran ejemplos del cambio de salida. Para obtener más información, consulte **Salida externa, Conexión a un monitor externo**, o las secciones similares del manual de usuario de su ordenador.

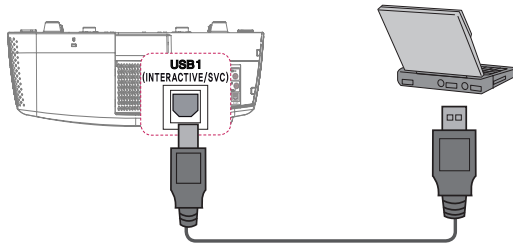
Marca	Cambio de salida
NEC	[Fn]+[F3]
Panasonic	[Fn]+[F3]
Toshiba	[Fn]+[F5]
IBM	[Fn]+[F7]
Sony	[Fn]+[F7]
Fujitsu	[Fn]+[F10]
LG	[Fn]+[F7]
Samsung	[Fn]+[F4]
Macintosh	Ajuste el panel de control para activar el reflejo tras la instalación.

(Sólo para SA565)

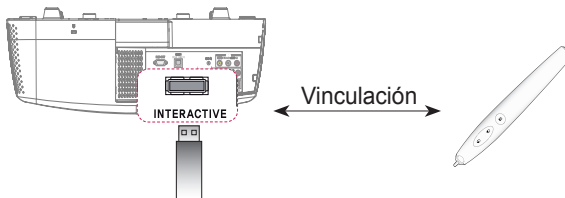
FUNCIÓN INTERACTIVA

Para conectar el lápiz interactivo al PC

Conecte el cable USB A a B del puerto **USB 1(INTERACTIVE/SVC)** y PC USB del proyector.



Conecte el dispositivo de seguridad interactivo al proyector en su puerto **INTERACTIVE**.



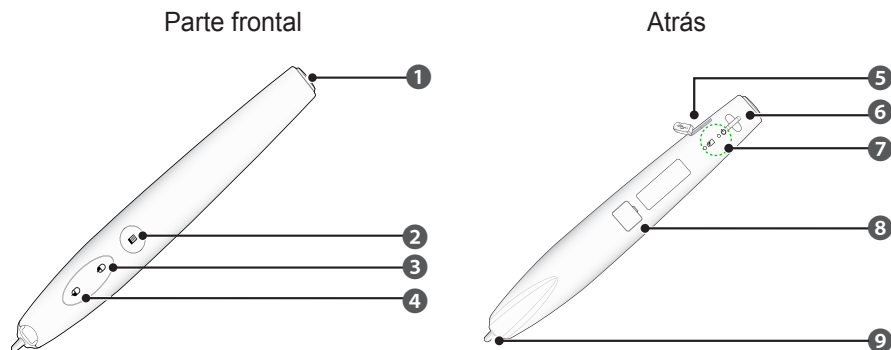
PRECAUCIÓN






- Se puede utilizar hasta un máximo de dos lápices.
- No es posible realizar la vinculación si se está utilizando alguno de ellos.
- En Pairing Mode, se puede utilizar hasta un máximo de 10 lápices a la vez.
- Debe instalar en su PC el programa WizTeach con el CD incluido con los accesorios antes de utilizar el software de Annotation. La clave de producto necesaria para instalar el programa WizTeach viene incluida en la parte trasera de la caja del CD del software WizTeach que se suministra. Asegúrese de no extraviar la clave de producto.
- Si no se utiliza el lápiz interactivo durante más de 30 segundos, pasará al modo de bajo consumo. Pulse cualquier botón para que el lápiz vuelva al modo de funcionamiento normal.
- Utilice el mando a distancia en el rango especificado (consulte "Rango de funcionamiento con el lápiz interactivo"). Es posible que sufra algún error de comunicación al utilizar el dispositivo fuera del área de cobertura o si hay obstáculos dentro del área.
- Es posible que sufra algún error de comunicación en función de los accesorios. Los dispositivos como el horno microondas y la red LAN inalámbrica funcionan en la misma banda de frecuencia (2,4 GHz) que el lápiz interactivo. Esto puede provocar errores de comunicación.
- Asegúrese de que no bloquea la imagen cuando utilice el lápiz interactivo.

(Sólo para SA565)

Uso del lápiz interactivo









Lápiz interactivo y botón



Función/botón		Descripción
1	Botón de encendido	Enciende/apaga el lápiz interactivo.
2		Se utiliza para realizar la vinculación.
3		Funciona igual que hacer clic con el botón secundario del ratón.
4		Funciona igual que hacer clic con el botón principal del ratón.
5	Puerto de carga USB	Carga el producto mediante el cable de carga.
6	Ojal para la correa	Enganche de la correa del lápiz interactivo.
7	Indicadores LED	 Muestra el estado de la batería.
		 Muestra el estado del lápiz.
8	Puerto de actualización del firmware	Se utiliza para actualizar el firmware del lápiz para tareas de mantenimiento.
9	Punta del lápiz	Escriba texto o dibuje con la punta del lápiz.

(Sólo para SA565)

Uso del botón el lápiz interactivo

Función	Descripción
Clic con el botón principal del ratón	Pulse el botón  o presione la punta del lápiz.
Clic con el botón secundario del ratón	Pulse el botón  .
Entrar en el modo Fijado	Ir a Interactivo y configurar Modo de emparejamiento en Fijado . A continuación, mantenga pulsado el botón  durante más de tres segundos en un intervalo de diez segundos.
Entrar en el modo Abierto	Pulse simultáneamente los botones  del lápiz y  durante 3 segundos.
Activación	Pulse el botón  ,  o  , presione la punta del lápiz.

- Asegúrese de que el lápiz interactivo no está orientado hacia la pantalla cuando seleccione cada modo.
- Si no se utiliza el lápiz interactivo durante más de 30 segundos y no está orientado hacia la pantalla, pasará automáticamente al modo de bajo consumo.
- De manera predeterminada, el proyector funciona en modo Open y el modo Fixed sólo se utiliza para vincular el lápiz con el proyector. El proyector pasa automáticamente de modo Fixed a modo Open después de 10 segundos, independientemente de que los dispositivos se vinculen correctamente o no.

(Sólo para SA565)

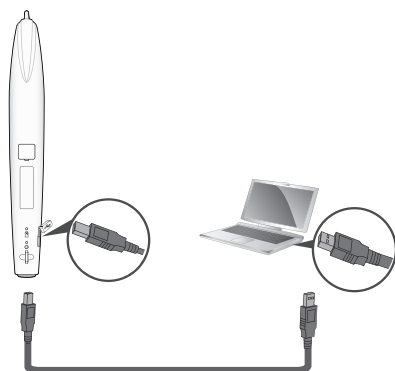
Para cargar el lápiz interactivo

Para cargar la batería, conecte el lápiz interactivo al PC mediante el cable de carga.

(Antes de conectarlo, asegúrese de que el PC esté encendido.)

La luz de la batería permanece encendida durante la carga y se apaga una vez completada.

Cuando la carga haya finalizado, desconecte el cable para usar el dispositivo. De forma alternativa, si aún no ha finalizado la carga, puede utilizar el lápiz mientras esté conectado.



- Mensaje de advertencia de (batería baja)
 - Cuando el voltaje de la batería sea inferior a 3,6 V, se muestra el mensaje de advertencia de batería baja. Tras la aparición de este mensaje, el lápiz interactivo funcionará durante 10 minutos.
 - Es posible que el lápiz interactivo no funcione cuando el nivel de la batería tenga 3,4 V o menos.
- Cuando utilice el lápiz por primera vez, cargue la batería durante al menos 3 horas. Una batería completamente cargada dura 20 horas de uso continuado o cuatro semanas en modo de espera.

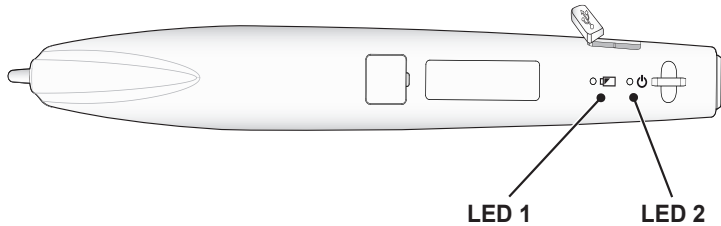


ADVERTENCIA

- No intente reparar usted la batería.
- Si desea cargar el lápiz interactivo, utilice el cable de carga incluido para conectar el lápiz al puerto USB del PC.

(Sólo para SA565)

Descripción de los indicadores LED del lápiz interactivo



Funcionamiento del lápiz	Indicadores LED	
	🔋 (LED 1)	🔌 (LED 2)
Carga de batería	Está encendida la luz verde	-
Es necesario cambiar la batería	El LED rojo parpadea cada cuatro segundos.	-
Modo Abierto - Búsqueda del proyector que se va a conectar	-	La luz verde parpadea rápidamente dos veces por segundo.
Modo Fijado - Búsqueda del proyector que se va a conectar	-	La luz verde parpadea dos veces en intervalos fijos cada segundo.
Intento de vinculación	-	La luz verde parpadea muy rápido.
Entrar en el modo Abierto o vinculación finalizada	-	La luz verde parpadea despacio tres veces.
Error de vinculación	-	La luz roja parpadea despacio cinco veces.
El lápiz está conectado al proyector	-	La luz verde parpadea cada tres segundos.
Se apunta con el lápiz a la pantalla del proyector	-	La luz roja permanece encendida o parpadea rápidamente.
Acceso al modo de bajo consumo	La luz roja ha parpadeado una vez.	La luz roja ha parpadeado una vez.

- El LED 1 está relacionado con la batería del lápiz interactivo y el LED 2 con su estado de funcionamiento.

(Sólo para SA565)

Para cambiar la punta del lápiz

Cuando la punta del lápiz esté gastada, cámbiela según se muestra en la ilustración siguiente.

**Abrir**

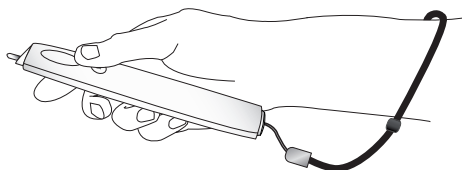
Gire la punta del lápiz a la derecha para extraerla del lápiz interactivo, como se muestra en la ilustración siguiente.

**Cerrar**

Gire la punta del lápiz a la izquierda para colocarla en el lápiz interactivo, como se muestra en la ilustración siguiente.

Cómo utilizar la correa

Utilice la correa para evitar la caída accidental del lápiz interactivo. Utilice el lápiz de forma segura para no producir lesiones ni daños en los objetos cercanos.

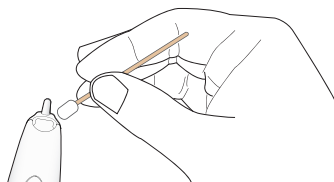


PRECAUCIÓN

- Cuando utilice el lápiz interactivo, asegúrese de colocarse la correa en la muñeca.
- Guarde el lápiz interactivo en la carcasa.

Para limpiar el lápiz interactivo

Si la lente del lápiz interactivo no funciona correctamente, límpiela como se muestra en la siguiente imagen.



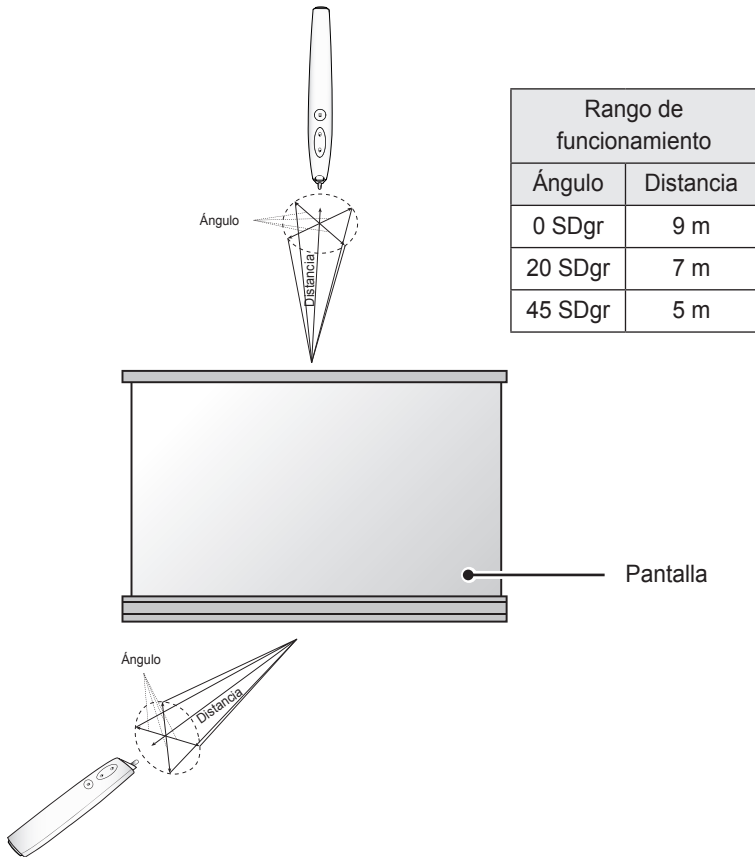
PRECAUCIÓN

- Si hay objetos extraños o polvo en contacto con la lente del extremo del lápiz interactivo, límpiela cuidadosamente con un paño suave.
- Si hay objetos extraños o polvo en la superficie de la lente, estos podrían provocar un funcionamiento incorrecto del lápiz interactivo.

(Sólo para SA565)

Rango de funcionamiento con el lápiz interactivo

- Ha sido diseñado para trabajar en una pantalla con un tamaño de 1.778 mm a 2.540 mm.
- Puede utilizar dos lápices interactivos a la vez.
- El rango de funcionamiento real puede diferir con respecto de esta ilustración.
- Si la pantalla del proyector se oscurece debido al entorno, el radio de funcionamiento del lápiz interactivo podría verse afectado.
- La tasa de ganancia de la pantalla está entre 1 y 1,5.



(Sólo para SA565)

Para utilizar las funciones del lápiz interactivo

- Asegúrese de que sólo se muestre la pantalla del ordenador/portátil en la pantalla del proyector.



- 1 Pulse el botón **MENU**.
- 2 Seleccione **OPCIÓN** mediante los botones \wedge , \vee , $\langle y \rangle$ pulse el botón **OK**.
- 3 Seleccione **Interactivo** mediante los botones \wedge , \vee , $\langle y \rangle$ y pulse **OK**.
- Para volver a la pantalla anterior, pulse el botón \curvearrowright .
- 4 Seleccione el elemento que desee mediante los botones \wedge , \vee , $\langle y \rangle$. A continuación, pulse el botón **OK**.
- Una vez cambiada la configuración, pulse el botón Cerrar para cerrar la ventana.

A continuación se muestran las posibles configuraciones de la función Interactiva:

Elemento	Descripción
Interactivo	Existen cuatro modos de funcionamiento: Apagado , Bolígrafo único , Bolígrafo doble , Multitáctil . <ul style="list-style-type: none"> • Apagado: desactiva la función del lápiz interactivo. • Bolígrafo único: uso de un lápiz interactivo. • Bolígrafo doble: utilice dos lápices interactivos al mismo tiempo. (Se recomienda la instalación en su PC del programa de pizarra incluido antes de utilizarlo.) • Multitáctil: Utilice la función Multi Touch con dos lápices interactivos. La función Multi Touch no funciona en ordenadores, sistemas operativos o programas que no lo admitan.
Canal	Puede seleccionar un canal en el modo Automático o Manual . <ul style="list-style-type: none"> • Automático: se selecciona un canal de forma automática. • Manual: seleccione manualmente un canal.
Establecer canal	Hay disponibles un máximo de 29 canales (numerados del 0 al 28).
Modo de emparejamiento	Establece el modo de vinculación a Abierto o Fijado . <ul style="list-style-type: none"> • Abierto: siga las instrucciones que se muestran en pantalla para establecer el modo Abierto en el lápiz interactivo. (Mientras el lápiz interactivo apunte a una pantalla, puede utilizarse con cualquier proyector.) • Fijado: siga las instrucciones que se muestran en pantalla para establecer el modo Fijado en el lápiz interactivo. (El lápiz interactivo sólo se puede utilizar con un proyector vinculado.) - Puede vincular al proyector hasta 10 lápices.

(Sólo para SA565)

Solución de problemas del funcionamiento del lápiz interactivo

Problema	Resolución de problemas
No puedo utilizar ni conectar el lápiz interactivo.	<p>Asegúrese de que esté activada la función del lápiz interactivo.</p> <p>Compruebe que el dispositivo de seguridad interactivo esté conectado al proyector.</p> <p>Pulse el botón de encendido del lápiz interactivo para comprobar que esté encendido.</p> <p>Compruebe que Pairing Mode está configurado en el lápiz interactivo.</p> <p>Asegúrese de que sólo se muestre la pantalla del ordenador en la pantalla del proyector.</p>
A veces el lápiz interactivo no funciona.	<p>Conecte el cable USB interactivo a otro puerto USB e intente volver a utilizar el lápiz interactivo.</p>
La pantalla del proyector no se muestra correctamente cuando está activado el lápiz interactivo.	<p>Asegúrese de que el proyector y el equipo estén correctamente conectados.</p>
El lápiz interactivo muestra una posición diferente.	<p>Asegúrese de que sólo se muestre la pantalla del ordenador en la pantalla del proyector.</p>
El lápiz interactivo no funciona correctamente.	<p>Compruebe que el proyector no esté demasiado alejado del ordenador y que no haya demasiados objetos interpuestos entre ellos.</p> <p>Compruebe si hay demasiadas aplicaciones ejecutándose en el PC. (Se recomienda no ejecutar otras aplicaciones al mismo tiempo que el programa interactivo WizTeach.)</p>
El LED no funciona.	<p>Compruebe que la batería tiene carga.</p>
Para indicar que el nivel de la batería es bajo, el LED parpadea una vez cada cuatro segundos.	<p>Batería insuficiente. Cargue el lápiz interactivo.</p>

FUNCIÓN DE COMUNICACIÓN EN SERIE

Uso de la comunicación en serie

Si el proyector está conectado a un PC a través de un cable RS-232C, puede usar el PC para controlar funciones del proyector como el encendido/apagado o la selección de entrada, etc.

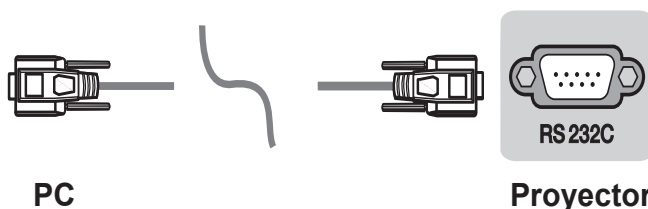
No se puede utilizar de forma simultánea con el eZ-Net Manager. Para la comunicación en serie, desactive el **RJ45** en el eZ-Net Manager.

Esta función puede no estar disponible para un menú o modo de entrada determinados.

Establecimiento de una comunicación en serie

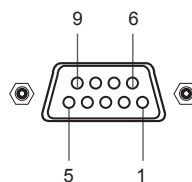
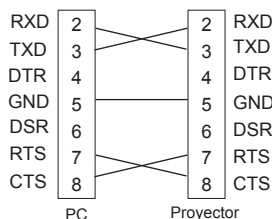
Conecte el conector RS-232C (conector en serie) del PC al conector RS-232C de la parte trasera del proyector.

Debe adquirir un cable para conectar los conectores RS-232C, ya que no se proporciona como un accesorio.



* Es necesario un cable RS-232C para el mando a distancia del proyector (consulte la figura 1).

[Imagen 1] diagrama de conexión RS-232



* No hay conexión para la Clavija 1 y la Clavija 9.

Configuración de los parámetros de comunicación

- Velocidad en baudios: 9600 bps (UART)
- Longitud de dato: 8 bits
- Paridad: ninguna
- Bits de parada: 1 bit
- Control de flujo: ninguno
- Código de comunicación: código ASCII

Protocolo de comunicaciones

Transmisión

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

[Command1]: el primer comando para controlar el proyector (k, j, x, m, n, código ASCII, 1 Carácter)

[Command2]: el segundo comando para controlar el proyector (código ASCII, 1 carácter)

[Set ID]: permite ajustar la identificación del equipo para elegir el número de identificación del monitor que desee en el menú de opciones. El rango de ajuste es de 1 a 99. Si el identificador del equipo se define como "0", se controlarán todos los equipos conectados. El identificador del equipo se expresa en formato decimal (de 1 a 99) en el menú y en formato hexadecimal (de 0x0 a 0x63) en el protocolo de transmisión/recepción.

[Data]: para transmitir datos de los comandos (hexadecimal).

※ Transmite datos "FF" para leer el estado del comando.

[Cr]: Retorno de carro - Se corresponde con el código ASCII '0x0D'.

[]: código ASCII "espacio" (0x20)

OK Acknowledgement (Confirmación correcta)

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

* El equipo transmite una confirmación basada en este formato al recibir los datos normales. En ese momento, si los datos están en modo de lectura, indicará el estado actual de éstos. Si están en modo de escritura, devolverá los datos del PC.

Error Acknowledgement (Confirmación de error)**[Command2] [] [Set ID] [] [NG] [Data] [x]**

* Si un equipo recibe un dato anómalo, como una función no compatible, o existe un error de comunicación, devuelve una ACK en el formato anterior.

Data [00] : código ilegal (Este comando no está permitido).

Estructura de datos

10	16																		
0	00	10	16	10	16	10	16	10	16	10	16	10	16	10	16	10	16	10	16
1	01	11	0B	21	15	31	1F	41	29	51	33	61	3D	71	47	81	51	91	5B
2	02	12	0C	22	16	32	20	42	2A	52	34	62	3E	72	48	82	52	92	5C
3	03	13	0D	23	17	33	21	43	2B	53	35	63	3F	73	49	83	53	93	5D
4	04	14	0E	24	18	34	22	44	2C	54	36	64	40	74	4A	84	54	94	5E
5	05	15	0F	25	19	35	23	45	2D	55	37	65	41	75	4B	85	55	95	5F
6	06	16	10	26	1A	36	24	46	2E	56	38	66	42	76	4C	86	56	96	60
7	07	17	11	27	1B	37	25	47	2F	57	39	67	43	77	4D	87	57	97	61
8	08	18	12	28	1C	38	26	48	30	58	3A	68	44	78	4E	88	58	98	62
9	09	19	13	29	1D	39	27	49	31	59	3B	69	45	79	4F	89	59	99	63
10	0A	20	14	30	1E	40	28	50	32	60	3C	70	46	80	50	90	5A	100	64

Lista de referencia de comandos

	Comando 1	Comando 2	Datos (en hexadecimal)
01. Alimentación	k	a	00 - 01
02. Relación de Aspecto	k	c	*
03. Imagen Blanca	k	d	00 - 01
04. Contraste	k	g	00 - 64
05. Brillo	k	h	00 - 64
06. Color	k	i	00 - 64
07. Tinte	k	j	00 - 64
08. Nitidez	k	k	00 - 32
09. Control de OSD	k	l	00 - 01
10. Bloqueo de Teclas	k	m	00 - 01
11. Temp color	k	u	00 - 04 (03 excluido)
12. Nivel de Negro	n	m	00 - 01
13. Ahorro de energía	n	p	00 - 02
14. Configuración automática	j	u	01
15. Selección de entrada	x	b	*
16. Tecla	m	c	Código clave
17. Modo de imagen	n	s	00 - 08 (02, 04 excluido)
18. Silencio	k	e	00 - 01
19. Volumen	k	f	00 - 64
20. Salida Monitor	n	r	00 - 02

- Para obtener más información sobre los datos(*), vaya a la página siguiente.
- Al reproducir un archivo de vídeo o foto guardados en un medio de almacenamiento (un lápiz de memoria USB, un disco duro, etc.) conectado a través de USB, se desactivan todos los comandos excepto el de alimentación (ka), tecla (mc) e Imagen Blanca (kd). Si no se puede utilizar un comando en un menú o estado de entrada determinado, se procesa como NG.

01. Alimentación (comando: ka)

- ▶ Enciende y apaga el dispositivo.

Transmisión [k][a][Set ID][Data][Cr]

Datos 00 : Apagado
01 : Encendido

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

Datos 00 : Apagado
01 : Encendido

- ▶ Muestra el estado de encendido.
(Solo funciona cuando el proyector está encendido)

Transmisión [k][a][Set ID][FF][Cr]

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

Datos 01 : Encendido

* Como ocurre con otras funciones, si los datos se transmiten como '0xFF' en el formato anterior, se devuelve el estado actual de cada función como feedback en datos Ack.

02. Relación de Aspecto (comando: kc)

- ▶ Ajusta el Relación de Aspecto.

Transmisión [k][c][Set ID][Data][Cr]

Datos 01 : 4:3 02 : 16:9
04 : Zoom 06 : Establecido por el programa
08 : Pantalla completa 09 : Sólo escaneo
De 10 a 1F: Zoom cine de 1 a 16

Ack [c][Set ID][OK/NG][Data][x]

Datos 01 : 4:3 02 : 16:9
04 : Zoom 06 : Establecido por el programa
08 : Pantalla completa 09 : Sólo escaneo
De 10 a 1F: Zoom cine de 1 a 16

03. Imagen Blanca (comando: kd)

- ▶ Activa o desactiva la imagen blanca.

Transmisión [k][d][Set ID][Data][Cr]

Datos 00 : Silencio de pantalla desactivado (imagen activada)
01 : Silencio de pantalla activado (imagen desactivada)

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

Datos 00 : Silencio de pantalla desactivado (imagen activada)
01 : Silencio de pantalla activado (imagen desactivada)

04. Contraste (comando: kg)

- ▶ Ajusta el contraste.
Se desactiva cuando se selecciona el modo Pizarra.

Transmisión [k][g][Set ID][Data][Cr]

Datos Mín : 0H - Máx : 64H
(* Transmitido en código hexadecimal)
* Consulte la estructura de datos.

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

Datos Mín : 0H - Máx : 64H

05. Brillo (comando : kh)

- ▶ Ajusta la Brillo.
Se desactiva cuando se selecciona el modo Pizarra.

Transmisión [k][h][Set ID][Data][Cr]

Datos Mín : 0H - Máx : 64H
(* Transmitido en código hexadecimal)
* Consulte la estructura de datos.

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

Datos Mín : 0H - Máx : 64H

06. Color (comando : ki)

- ▶ Ajusta el color.
Se desactiva cuando se selecciona el modo Pizarra.

Transmisión [k][i][Set ID][Data][Cr]

Datos Mín : 0H - Máx : 64H
(* Transmitido en código hexadecimal)
* Consulte la estructura de datos.

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

Datos Mín : 0H - Máx : 64H

07. Tinte (comando : kj)

- ▶ Ajusta el Tinte.
Se desactiva cuando se selecciona el modo Pizarra.

Transmisión [k][j][Set ID][Data][Cr]

Datos Rojo : 0H - Verde : 64H
(* Transmitido en código hexadecimal)
* Consulte la estructura de datos.

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

Datos Rojo : 0H - Verde : 64H

08. Nitidez (comando : kk)

- ▶ Ajusta la Nitidez.
Se desactiva cuando se selecciona el modo Pizarra.

Transmisión [k][k][Set ID][Data][Cr]

Datos Mín : 0H - Máx : 32H
(* Transmitido en código hexadecimal)
* Consulte la estructura de datos.

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

Datos Mín : 0H - Máx : 32H

09. Control de OSD (comando : kl)

- ▶ Activa y desactiva el OSD.

Transmisión [k][l][Set ID][Data][Cr]

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

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

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

10. Bloqueo de Teclas (comando : km)

- ▶ Para establecer la función de bloqueo del mando a distancia y el panel de control frontal del proyector.

Transmisión [k][m][Set ID][Data][Cr]

Datos 00 : Desactiva el bloqueo de teclas.
01 : Activa el bloqueo de teclas.

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

Datos 00 : Desactiva el bloqueo de teclas.
01 : Activa el bloqueo de teclas.

* Esta función se configura cuando no se utilizan las teclas del mando a distancia o del panel de control. Si la unidad está totalmente descargada después de haberse desenchufado la alimentación, se cancela la función de bloqueo.
* Si la unidad se encuentra en el modo de espera de bloqueo de teclas, el proyector no responderá al botón de encendido/apagado del mando a distancia ni del panel de control.

11. Temp color (comando : ku)

- ▶ Ajusta el color de la temperatura. Se desactiva cuando se selecciona el modo Pizarra.

Transmisión [k][u][Set ID][Data][Cr]

Datos 00 : Media 01 : Fría
02 : Cálida 04 : Natural
(* Transmitido en código hexadecimal)
* Consulte la estructura de datos.

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

Datos 00 : Media 01 : Fría
02 : Cálida 04 : Natural

12. Nivel de Negro (comando : nm)

- ▶ Ajusta el nivel de oscuridad. Se desactiva cuando se selecciona el modo Pizarra.

Transmisión [n][m][Set ID][Data][Cr]

Datos 00 : Bajo 01 : Alto
(* Transmitido en código hexadecimal)

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

Datos 00 : Bajo 01 : Alto

13. Ahorro de energía (comando : np)

- ▶ Establece el modo de ahorro de energía.

Transmisión [n][p][Set ID][Data][Cr]

Datos 00 : Mínimo 01 : Medio
02 : Máximo
(* Transmitido en código hexadecimal)

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

Datos 00 : Mínimo 01 : Medio
02 : Máximo

14. Configuración automática (comando : ju)

- ▶ Optimiza automáticamente la pantalla en el modo de entrada de PC.

Transmisión [j][u][Set ID][Data][Cr]

Datos 01 : Ajustar
(* Transmitido en código hexadecimal)

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

Datos 01 : Ajustar

15. Selección de entrada (comando : xb)

- ▶ Selecciona la señal de entrada del equipo.

Transmisión [x][b][Set ID][Data][Cr]

Datos

20 : AV 40 : Component
60 : RGB 1 61 : RGB 2
90 : HDMI

(* Transmitido en código hexadecimal)

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

Datos

20 : AV 40 : Component
60 : RGB 1 61 : RGB 2
90 : HDMI A0 : HDMI-PC

16. Tecla (comando : mc)

- ▶ Envía un código clave del mando a distancia de infrarrojos.

Transmisión [m][c][Set ID][Data][Cr]

Datos Código clave: consulte Página 90.

(* Transmitido en código hexadecimal)

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

17. Modo de imagen (comando : ns)

- ▶ Establece el modo de imagen.

Transmisión [n][s][Set ID][Data][Cr]

Datos

00 : Vivo 01 : Estándar
 03 : Cine 05 : Juego
 06 : Modo de pizarra 07 : Experto1
 08 : Experto2

(* Transmitido en código hexadecimal)

Ack [s][Set ID][OK][Data][x]

Datos

00 : Vivo 01 : Estándar
 03 : Cine 05 : Juego
 06 : Modo de pizarra 07 : Experto1
 08 : Experto2

(* Transmitido en código hexadecimal)

18. Silencio (comando : ke)

- ▶ Activa/desactiva el silencio.

Transmisión [k][e][Set ID][Data][Cr]

Datos 00 : Silencio activado (sin sonido)
 01 : Silencio desactivado (con sonido)

Ack [e][Set ID][OK][Data][x]

Datos 00 : Silencio activado (sin sonido)
 01 : Silencio desactivado (con sonido)

19. Volumen (comando : kf)

- ▶ Ajusta el volumen.

Transmisión [k][f][Set ID][Data][Cr]

Datos Mín : 0H - Máx : 64H
 (* Transmitido en código hexadecimal)
 * Consulte la estructura de datos.

Ack [f][Set ID][OK][Data][x]

Datos Mín : 0H(Vol 0) - Máx : 64H(Vol 100)

20. Salida Monitor (comando : nr)

- ▶ Seleccione una de las entradas RGB1 o RGB2 como salida al puerto RGB OUT.

Transmisión [n][r][Set ID][Data][Cr]

Datos 00 : RGB 1 01 : RGB 2
 02 : Automático

Ack [r][Set ID][OK][Data][x]

Datos 00 : RGB 1 01 : RGB 2
 02 : Automático

Código clave

Key Name	Key Code	Key Name	Key Code
^	0x40	KEY.S ▼	0xA5
v	0x41	MIC	0xE4
>	0x06	USB	0x7C
<	0x07	MUTE	0x09
ENCENDIDO/ APAGADO	0x08	HELP	0x81
INPUT	0xEF	STILL	0xBC
MENU	0x43	EXIT ↵	0x5B
↶ (Atrás)	0x28	0	0x10
OK	0x44	1	0x11
ENERGY SAVING	0x95	2	0x12
RATIO	0x79	3	0x13
BLANK	0x84	4	0x14
PICTURE	0x4D	5	0x15
AUTO	0x92	6	0x16
Q.MENU	0x45	7	0x17
SLEEP	0x0E	8	0x18
AV MODE	0x30	9	0x19
VOL +	0x02	PAGE ^	0x00
VOL -	0x03	PAGE v	0x01
Rojo	0x72	▶▶	0x8E
Verde	0x71	◀◀	0x8F
Amarillo	0x63	▶	0xB0
Azul	0x61	■	0xB1
KEY.S ▲	0xA4		0xBA

MANTENIMIENTO

Limpie el proyector para mantenerlo en buen estado de funcionamiento.

Limpieza

Limpieza de la lente

Limpie la lente si hay polvo o manchas en la superficie.

Utilice un pulverizador de aire o un paño para limpiar la lente.

Para quitar el polvo o las manchas, use un pulverizador de aire o aplique una pequeña cantidad de producto de limpieza en un bastoncillo o un paño suave y frote con cuidado la lente.

Preste atención al aplicar el líquido, podría entrar por la lente si se rocía directamente.

Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa del proyector, desenchufe el cable de alimentación.

Para eliminar el polvo o las manchas de la lente, use un paño seco y suave, que no suelte pelusa.

No use alcohol, benceno, disolventes ni otros productos químicos que podrían dañar la carcasa.

Actualización del software

Cuando sea necesario actualizar el software, ejecute la actualización para obtener la última versión.

También puede comprobar si existen nuevas actualizaciones y descargarlas de forma manual.

1 Pulse el botón **MENU**.

2 Seleccione **SOPORTE** y vaya a **Act. Software**.

Elemento	Descripción
Act. Software	Active esta opción. Cuando se encuentra un archivo de actualización, se descarga de forma automática. Cuando finaliza la descarga del archivo de actualización, se muestra una ventana de actualización del software.
Revisar Versión de Actualización	Si tras comprobar la última versión de actualización existe un archivo actualizado de una versión posterior, la actualización se puede realizar de forma manual.

- El servicio de actualización a la última versión se proporciona a través de una conexión a Internet.
- Si no se actualiza el software, es posible que determinadas funciones no funcionen correctamente.

ESPECIFICACIONES PARA LA CONEXIÓN INALÁMBRICA

Especificaciones inalámbricas del dispositivo de seguridad/lápiz interactivo

(Sólo para SA565)

- El lápiz interactivo se comunica con el dispositivo de seguridad interactivo del proyector.

Rango de frecuencias	2400 MHz - 2483.5 MHz
Modulación	MSK
Potencia de transmisión	0 dBm
Sensibilidad de recepción	-82 dBm
Velocidad de datos	500 kbps

ESPECIFICACIONES

Modelo	SA560 (SA560-JP) / SA565 (SA565-JP)	
Resolución (píxeles)	1280 (horizontal) × 800 (vertical)	
Formato	16:10 (horizontal:vertical)	
Tamaño del panel (mm)	16.51	
Distancia de proyección (tamaño del vídeo)	0,452 - 0,711 m (177,8 - 279,4 cm)	
Proporción de proyección ascendente	128 %	
Salida de audio	7 W + 7 W	
Tipo de recepción	NTSC, PAL-B, D, G, H, I, PAL M, PAL N, PAL 60, SECAM	
Alto (mm)	147,5 (sin pie), 162 (con pie)	
Ancho (mm)	468.0	
Profundidad (mm)	415.0	
Peso (kg)	8.5	
Auriculares	Impedancia: 16 Ω / Potencia de salida: 10 mW / Grosor del conector: 3,5 mm	
Dispositivo USB	5 V; 0,5 A (máx.)	
ENCENDIDO/ APAGADO	CA de 100 a 240 V, 50 Hz/ 60 Hz	
Alimentación en espera	≤ 0,5 W	
Entorno de funcionamiento	Temperatura	
	Funcionamiento	0 °C a 40 °C
	Almacenamiento	-20 °C a 60 °C
	Humedad relativa	
	Funcionamiento	0 % - 80 %
	Almacenamiento	0 % - 85 %

* El contenido de este manual se puede modificar sin previo aviso debido a la actualización de las funciones del producto.

Visualización de monitor compatible

Resolución	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)
720 x 400	31.469	70.08
640 x 480	31.469	59.94
800 x 600	37.879	60.31
1024 x 768	48.363	60.00
1152 x 864	54.348	60.053
1280 x 800	49.68	60
1280 x 1024	63.981	60.020
1400 x 1050	65.317	59.979
1680 x 1050	65.3	60

- Si hay una señal de entrada no válida en el proyector, la reproducción en la pantalla no será correcta o aparecerá un mensaje del tipo **Sin señal** o **Formato inválido**.
- El proyector admite el tipo DDC1/2B como función Plug & Play (reconocimiento automático del monitor del PC).
- Señales de sincronización con el PC admitidas: sincronización independiente.
- En el modo de PC, se recomienda una resolución 1280 x 800 para obtener la mejor calidad de imagen.
- Es posible que la resolución 1400 x 1050 no sea compatible según el tipo de PC.

Conexión al puerto de los componentes

Señal	Componente
480i / 576i	o
480p / 576p	o
720p / 1080i	o
1080p	o

Modo HDMI/DVI-DTV admitido

Resolución	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)
480p	31.5	60
	31.469	59.94
576p	31.25	50
720P	37.5	50
	44.96	59.94
	45	60
1080i	28.125	50
	33.716	59.94
	33.75	60
1080p	56.25	50
	67.432	59.94
	67.5	60
	67.432	59.939
	27	24
	26.97	23.976
	28.125	25
	33.75	30
	33.71	29.97

Información de software de código abierto

Para obtener el código fuente correspondiente a GPL, LGPL, MPL y otras licencias de código abierto que contiene este producto, visite <http://opensource.lge.com>. Además del código fuente, podrá descargar las condiciones de las licencias, exención de responsabilidad de la garantía y avisos de copyright. Si envía un correo electrónico a opensource@lge.com para solicitar el código abierto del software instalado en el proyector antes de que transcurran tres años desde su compra, le enviaremos un CD-ROM. Sólo tendrá que abonar un mínimo por el embalaje y el envío.



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

MODELO _____

N.º DE SERIE _____