



LG

Life's Good

MANUAL DE USUARIO PROYECTOR DLP

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

BX503B
BX403B

PROYECTOR DLP

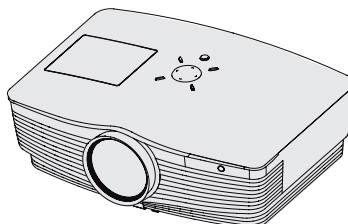


Advertencia: Clase B

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

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

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



Contenido

Instrucciones de seguridad	4	Para que el proyector se encienda automáticamente cuando reciba alimentación.....	26
Denominación de las piezas		Para usar la función Keystone.....	27
Estructura principal.....	7	Uso de la función Imagen Blanca.....	27
Panel de control.....	7	Selección de Imagen Blanca.....	28
Conexión de componentes.....	8	Función Capturar Imagen.....	28
Mando a distancia.....	8	Función Modo de Lámpara.....	28
Instalación de las pilas.....	9	Uso de la función Monitor desactivado.....	29
Indicadores de estado del proyector.....	10	Configuración de Comunicación.....	29
Accesorios.....	11	Modo de altitud.....	29
Elementos opcionales.....	11	Comprobación del tiempo de lámpara.....	30
		Uso de la función de congelación.....	30
Instalación y componentes		Opciones del menú Pantalla	
Instrucciones de instalación.....	12	Función de configuración automática.....	30
Funcionamiento básico del proyector.....	13	Uso de la función Fase.....	31
Uso del sistema de seguridad Kensington.....	14	Uso de la función Reloj.....	31
Encendido del proyector.....	15	Uso de la función Posición H.....	31
Apagado del proyector.....	15	Uso de la función Posición V.....	31
Enfoque y posición de la imagen en pantalla.....	16	Función de comunicación en serie	
Selección del modo de fuente.....	16	IDENTIFICADOR DEL EQUIPO.....	32
		Para conectarse mediante comunicación en serie.....	32
Conexión		Función Configuración de red	
Conexión a un PC de escritorio.....	17	Para utilizar la configuración de red.....	37
Conexión a un ordenador portátil.....	17	Información	
Conexión a una fuente de vídeo.....	17	Modos de visualización compatibles.....	39
Conexión a un reproductor de DVD.....	18	Sustitución de la lámpara.....	40
Conexión a un receptor de televisión digital.....	18	Cómo fijar la tapa de la lente en el proyector.....	42
		Especificaciones.....	43
Función			
Opciones de menú de vídeo			
Ajuste del vídeo.....	19		
Modo de imagen.....	19		
Control de temperatura de color.....	20		
Función Corrección de Gamma.....	20		
Función Control Curva Gamma.....	20		
Función Brilliant color™.....	21		
Función Máxima Luminosidad.....	21		
Función Nivel de Oscuridad.....	21		
Función Expert Color.....	22		
Restablecer.....	22		
Opciones especiales del menú			
Selección del idioma.....	23		
Uso de la función de control de formato.....	23		
Función Overscan.....	23		
Función Proyección Post.....	24		
Función Al Revés.....	24		
Función de tiempo de desconexión.....	24		
Función Apagado automático.....	25		
Función Reloj de Presentación.....	25		
Uso de la función de zoom digital.....	26		

Desecho de aparatos inservibles.



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

Instrucciones de seguridad

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

- Las indicaciones sobre seguridad presentan dos grados:

 **PELIGRO** : Indica que el incumplimiento de la indicación puede causar graves lesiones o incluso la muerte.

 **NOTAS** : Indica que el incumplimiento de la indicación puede causar lesiones leves o bien daños al proyector.

- Una vez haya leído el presente manual, guárdelo en un sitio seguro para posibles consultas futuras.

Instalación en interiores

PELIGRO

Do not place the Projector in direct sunlight or near heat sources such as radiators, fires, stove etc.

This may cause a fire hazard!

Nunca coloque materiales inflamables cerca del proyector.

Existiría peligro de incendio!

Evite que los niños puedan suspenderse del aparato instalado.

El aparato podría caer y causar lesiones físicas o incluso la muerte.

No obstruya las rejillas de ventilación del Proyector ni limite en forma alguna el flujo de aire.

Existiría riesgo de incendio si el Proyector alcanzara una temperatura interior demasiado elevada!

No exponga el proyector a la luz solar directa ni a Fuentes de calor como radiadores, estufas, calentadores, etc.

Existiría peligro de incendio!

No exponga el proyector a fuentes de vapor o de aceites, como un humidificador.

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

No utilice el Proyector en lugares húmedos (por ejemplo, en un cuarto de baño) donde pueda resultar mojado.

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

No coloque el Proyector directamente sobre una alfombra, moqueta o alfombrilla, ni sobre lugares con ventilación limitada.

Existiría riesgo de incendio si el Proyector alcanzara una temperatura interior demasiado elevada!

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

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

Instalación en interiores

NOTAS

Si instala el Proyector en una mesa, hágalo hacia el centro de la misma.

De lo contrario, el aparato podría caer y causar graves lesiones físicas a niños o adultos, o el Proyector podría resultar gravemente dañado.

Utilice únicamente una base adecuada.

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

Utilice el proyector únicamente en una superficie estable y nivelada.

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

Alimentación eléctrica

PELIGRO

El Proyector debe estar provisto de toma a tierra conectada.

Si la toma a tierra no se conectara, la electricidad estática podría causar descargas eléctricas. Si no es posible conectar el aparato a tierra, un electricista especializado deberá instalar un disyuntor independiente. No conecte la toma de tierra a la línea telefónica, a cables de pararrayos ni a tuberías de gas.

Inserte firmemente el enchufe macho en la toma hembra, para así evitar el riesgo de incendio.

Existiría peligro de incendio!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Alimentación eléctrica



Nunca toque el enchufe si tiene las manos húmedas.

Podría sufrir una descarga eléctrica!

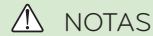
No conecte demasiados aparatos al enchufe principal, para así evitar el riesgo de incendio.

La toma hembra podría recalentarse y provocar un incendio!

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

Existiría peligro de incendio!

Alimentación eléctrica



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

Existiría peligro de incendio!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

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

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

Utilización



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

Existiría peligro de incendio!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Evite que cualquier objeto pueda entrar en el Proyector.

Existiría riesgo de descarga eléctrica!

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

Existiría riesgo de descarga eléctrica!

Deshágase adecuadamente de las pilas usadas.

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

No extraer ninguna parte de la cubierta.

Hacerlo provocaría un grave riesgo de descarga eléctrica!

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

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

Precauciones relacionadas con el cable de alimentación

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

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

Utilización


 PELIGRO

En caso de fuga de gas, no toque la toma de red, y proceda a ventilar la estancia abriendo las ventanas.

Cualquier chispa podría provocar una explosión o un incendio.

Abra o retire siempre la tapa del objetivo cuando la lámpara del proyector esté encendida.

Utilización

 NOTAS

No coloque objetos pesados sobre el Proyector.

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

Tenga cuidado de que la lente no sufra golpe alguno, especialmente cuando mueva el Proyector.

Nunca toque la lente del Proyector: es un componente delicado que puede dañarse fácilmente.

No coloque ni use objetos cortantes sobre el Proyector, ya que podría estropear su acabado externo.

Si en la pantalla no se mostrara imagen alguna, apague el Proyector con la tecla POWER, desconéctelo de la red y póngase en contacto con el Servicio Técnico.

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Evite que el Proyector pueda caer o recibir algún golpe.

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

Limpieza

 PELIGRO

Al limpiar el Proyector, nunca utilice agua.

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

En la inhabitual circunstancia de que el Proyector emitiera humo o algún olor extraño, apáguelo con el botón POWER, desconéctelo de la red, y póngase en contacto con el Servicio Técnico.

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Para retirar polvo o manchas de la lente, pulverice aire o pase un paño suave ligeramente humedecido con agua y detergente neutro.

Limpieza

 NOTAS

Una vez al año, póngase en contacto con el Servicio Técnico para que procedan a limpiar el interior del Proyector.

El polvo acumulado podría afectar en el funcionamiento del Proyector..

Desconecte la alimentación antes de limpiar las piezas plásticas, como la carcasa, con un paño suave. No utilice limpiadores, aerosoles o un paño húmedo. Ante todo, no utilice jamás limpiadores (limpia cristales), productos industriales o para el vehículo, abrasivos o cera, benceno, alcohol, etc. que pudieran dañar el producto.

Podría ser causa de fuego, descarga eléctrica o daños al producto (deformación, corrosión y daños).


Otros

 PELIGRO

Nunca trate de reparar el Proyector: póngase en contacto con su establecimiento o el Servicio Técnico.

Existiría riesgo de causar daños en el Proyector o de sufrir una descarga eléctrica! Además, la Garantía quedaría anulada.

Otros

 NOTAS

No mezcle baterías nuevas y viejas.

Podría hacer que las baterías se calentarán o perdieran fluido.

Asegúrese de desenchufarlo si el proyector no va a utilizarse durante un largo periodo de tiempo.

El polvo acumulado puede causar riesgos de fuego o daños a la unidad

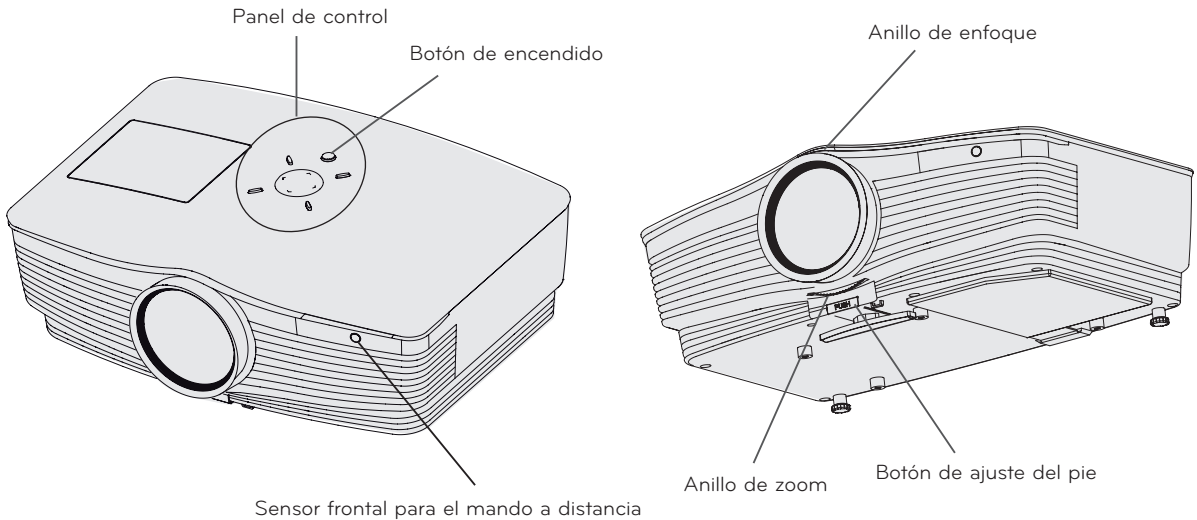
Utilice solamente el tipo especificado de baterías.

Podría causar daños en el control remoto.

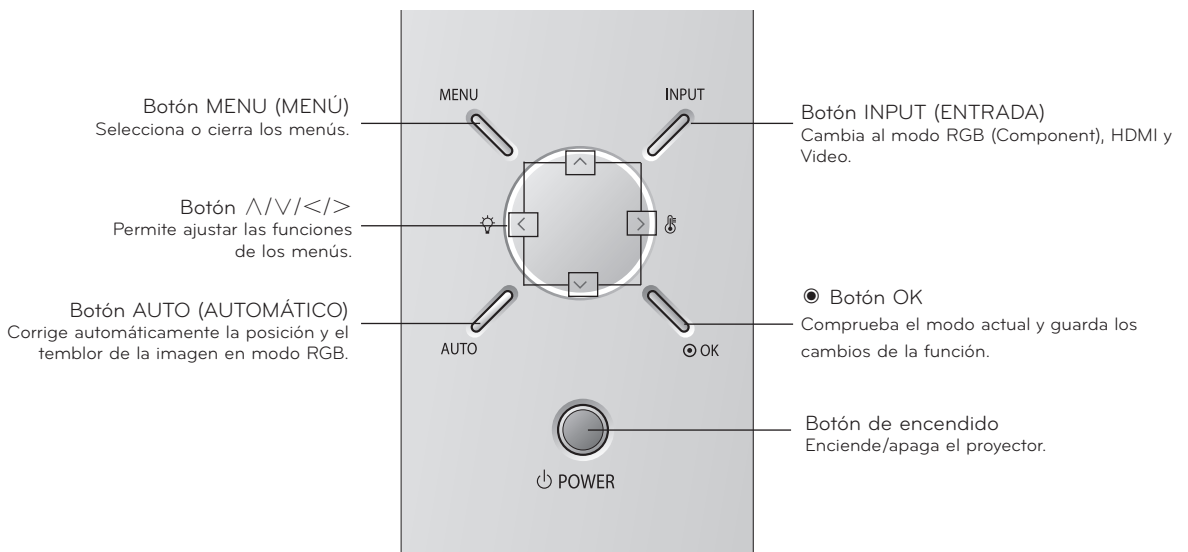
Denominación de las piezas

Estructura principal

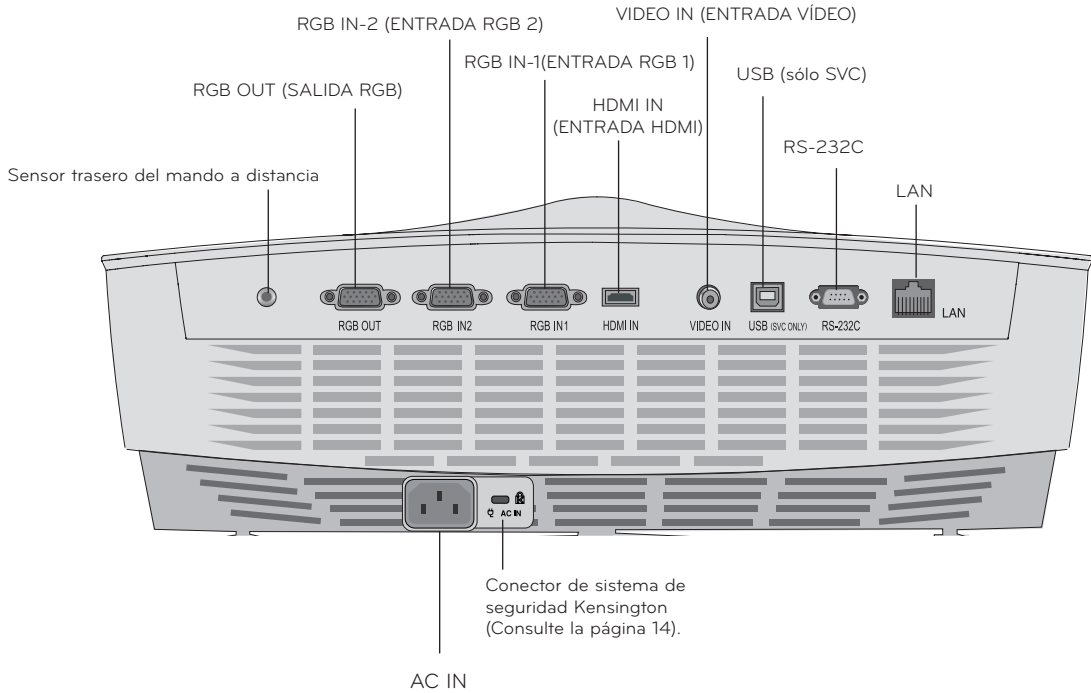
- El proyector se ha fabricado con tecnología de última generación. Puede, no obstante, ver en la pantalla del proyector puntos negros y/o puntos brillantes diminutos (rojos, azules o verdes). Esto es un resultado normal del proceso de fabricación y no indica siempre un funcionamiento incorrecto.



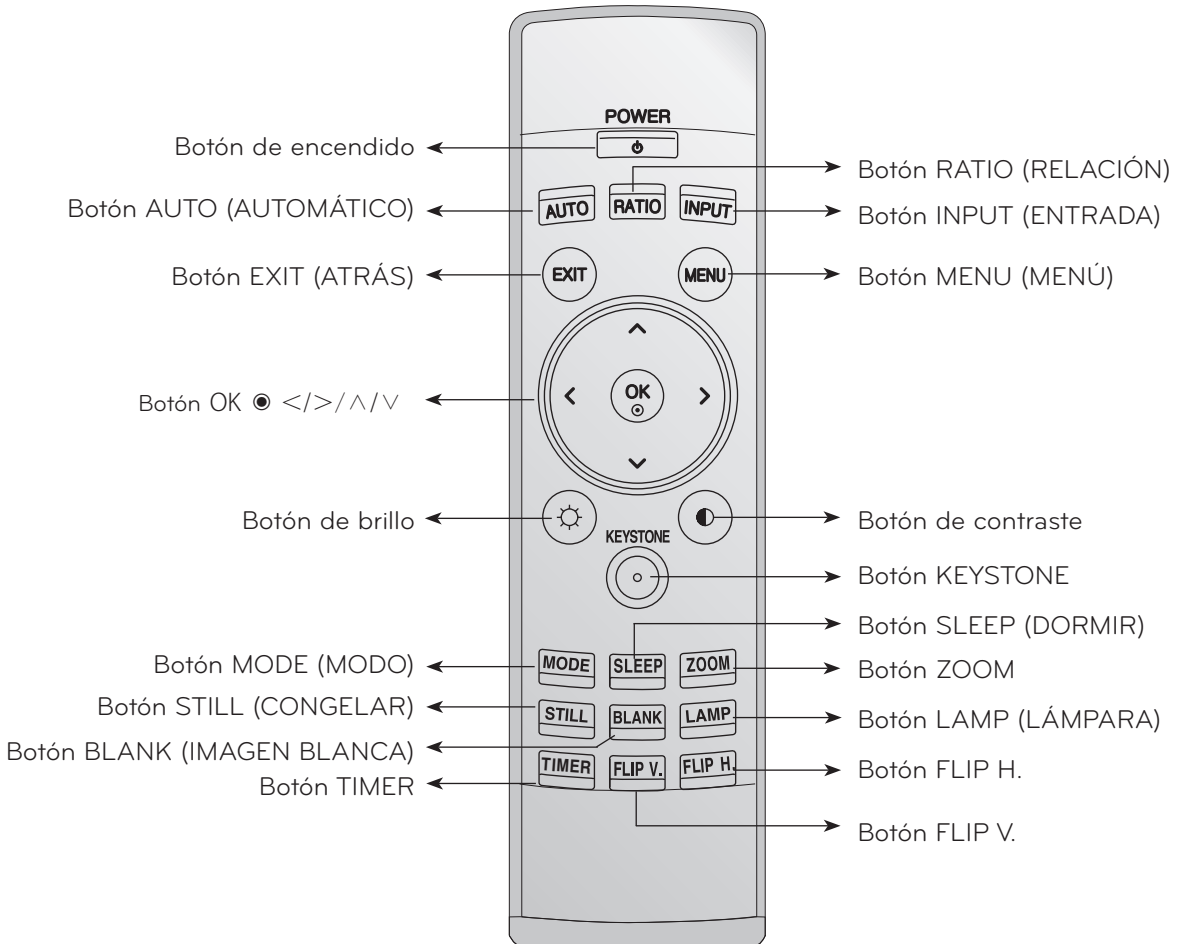
Panel de control

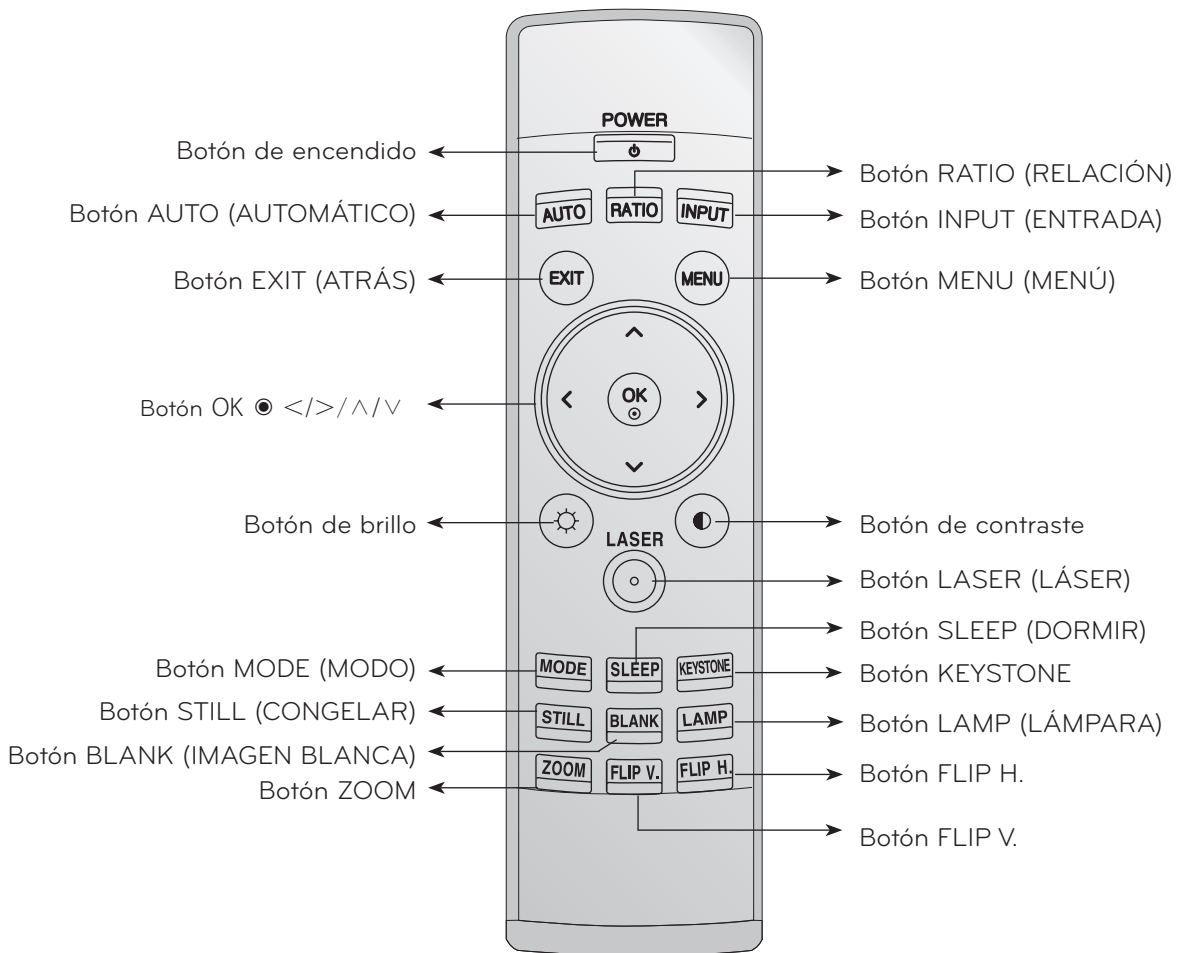


Conexión de componentes



Mando a distancia





< Australia, Switzerland, Slovenia, Netherlands, Germany, Spain, France, Greece, Italy, Poland, Hungary, Portugal, Romania, Sweden, Finland, Denmark, United Kingdom only >

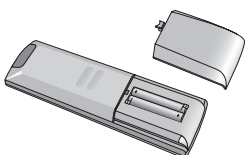
Botón de láser

* Produce un puntero láser rojo brillante en la pantalla para fines de indicación.
(No mire directamente al haz del láser ya que puede dañar los ojos).

Instalación de las pilas

PRECAUCIÓN

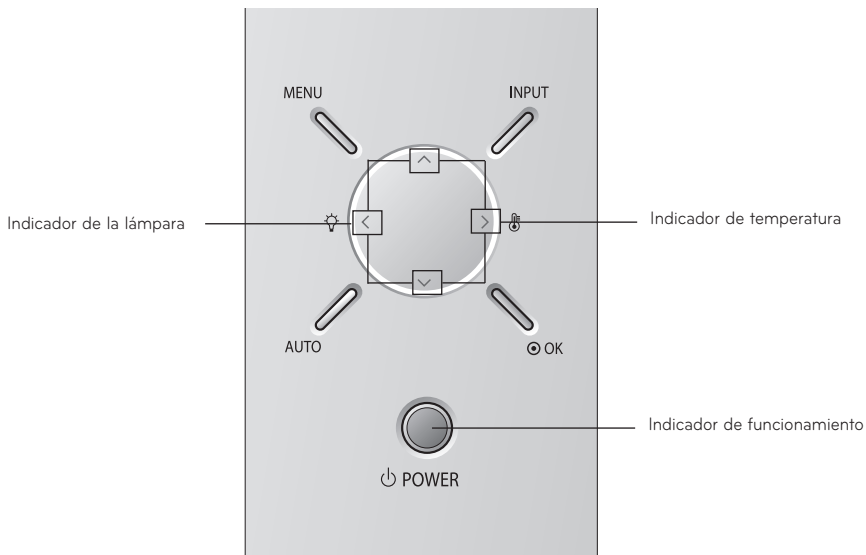
EXISTE RIESGO DE EXPLOSIÓN SI SUSTITUYE LAS PILAS POR OTRAS DEL TIPO INCORRECTO.
DESECHE LAS PILAS USADAS CONFORME A LAS INSTRUCCIONES CORRESPONDIENTES.



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

Indicadores de estado del proyector

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

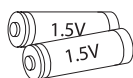


Indicador de funcionamiento	Rojo	Inactivo.
	Verde (parpadeando)	La lámpara se está iniciando.
	Verde	La unidad está en funcionamiento (la lámpara está encendida).
	Naranja (parpadeando)	La lámpara del proyector se está enfriando (20 seg.)
	Descon	Apagado.
	Naranja	En espera: este modo refrigera el proyector de forma natural durante 4 minutos después de apagarlo.
	Rojo (parpadeando)	Indica un problema de la rueda de color. Póngase en contacto con el centro de servicio local.
Indicador de la lámpara	Rojo	La lámpara del proyector está alcanzando el final de su vida útil y necesita ser sustituida por una nueva.
	Rojo (parpadeando)	Se ha producido un error en el proyector. Vuelva a encenderlo más tarde. Si el indicador de la lámpara vuelve a estar de color rojo (parpadeando), póngase en contacto con el centro de servicio.
	Verde (parpadeando)	La tapa de la lámpara está abierta.
Indicador de temperatura	Naranja	Se ha detectado un estado de alta temperatura. Apague el proyector.
	Rojo	El proyector se ha apagado debido a un calor excesivo.
	Rojo (parpadeando)	La alimentación se ha apagado debido a un problema con el ventilador de refrigeración interno. Póngase en contacto con el centro de servicio.
	Verde (parpadeando)	Es un problema de TEC, póngase en contacto con el centro de servicio. (Sólo BX503B)

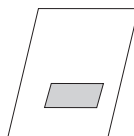
Accesorios



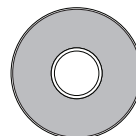
Mando a distancia



Pila AAA



Manual de usuario



Manual de usuario en CD



Cable de alimentación



Cable de ordenador



Tapa de la lente y correa



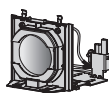
CD del programa ez-net

Elementos opcionales

- Póngase en contacto con el distribuidor para comprar estos elementos.
- Póngase en contacto con el personal de servicio para sustituir la lámpara.
- La lámpara es un elemento consumible y es necesario sustituirla por una nueva cuando se queme.
- Las piezas opcionales se pueden cambiar sin previo aviso a fin de mejorar la calidad del producto y también se pueden añadir otras nuevas.



Pantalla de proyección



Lámpara



Cable LAN



Cable de componentes



Cable HDMI



Cable RS-232C



Adaptador de RCA a D-Sub

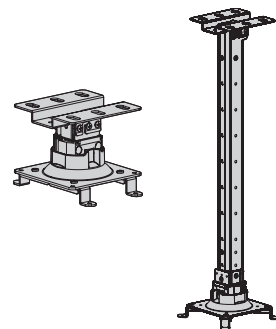


Cable de vídeo



Cable HDMI a DVI

Instalador en techo para el proyector



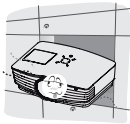
Instalación y componentes

Instrucciones de instalación

* No coloque el proyector en las siguientes situaciones. Puede provocar un funcionamiento incorrecto o daños en el producto.

Asegúrese de que el proyector cuenta con la ventilación adecuada.

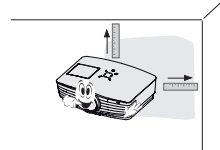
- El proyector cuenta con orificios de ventilación de entrada de aire en la parte inferior y con orificios de salida de aire en la parte frontal. No bloquee estos orificios ni coloque nada cerca, ya que podría acumularse calor interno, lo que podría producir una imagen peor o dañar el proyector.
- No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



- Nunca se apoye en el proyector y evite que caiga cualquier líquido sobre él.



- Deje un espacio libre de al menos 30 cm (12 pulgadas) alrededor del proyector.



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

- Asegúrese de instalar el proyector únicamente en un lugar con condiciones adecuadas de temperatura y humedad. (Consulte la página 43).

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

- Esto podría producir un sobrecalentamiento del aparato.

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

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

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

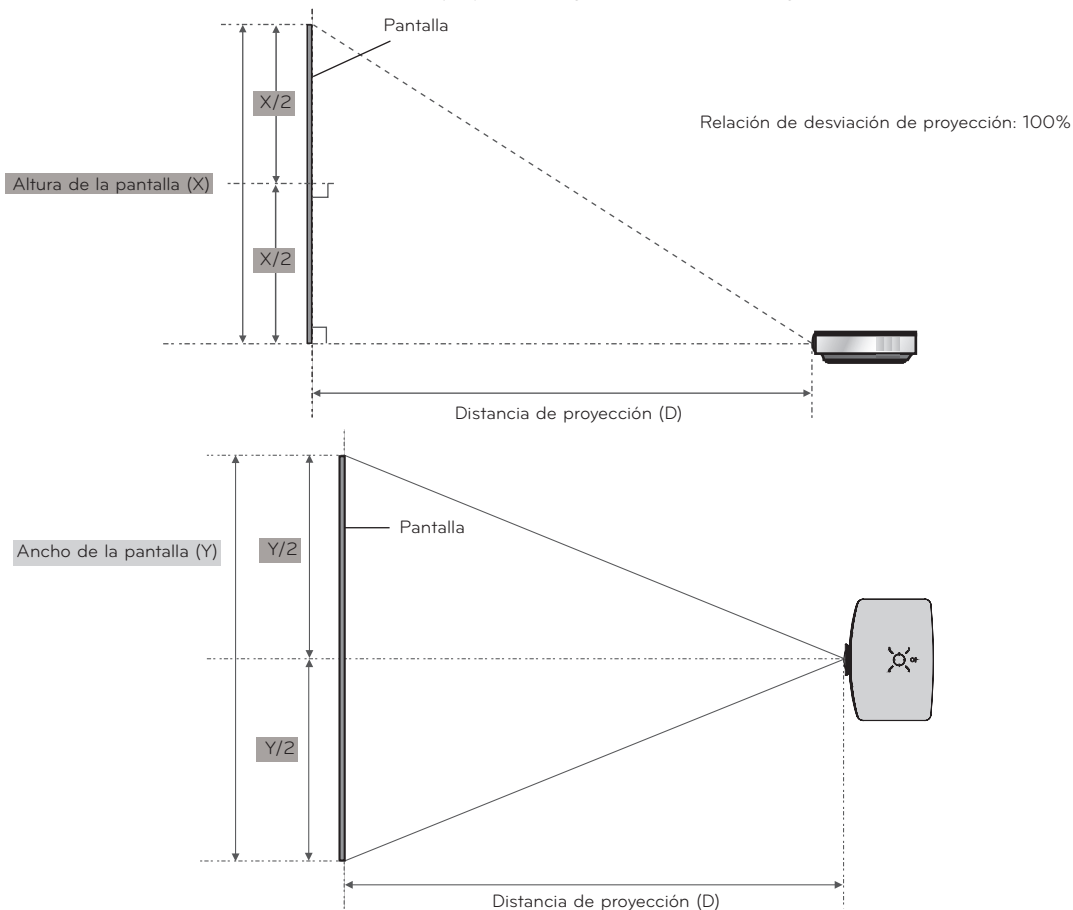
Cuando el mando a distancia no responde durante el funcionamiento.

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

Funcionamiento básico del proyector

1. Coloque el proyector en una superficie horizontal y sólida con el PC o la fuente de AV.
2. Coloque la pantalla a una distancia adecuada del proyector. La distancia entre el proyector y la pantalla determina el tamaño real de la imagen.
3. Sitúe el proyector de tal forma que la lente se encuentre en ángulo recto con respecto a la pantalla. Si el proyector no está en ángulo recto, la imagen en pantalla aparecerá torcida. Si este es el caso, el ajuste Keystone puede corregirlo (consulte la página 27).
4. Conecte los cables del proyector a una toma de pared y a otras fuentes conectadas.

Distancia de proyección según el formato de imagen

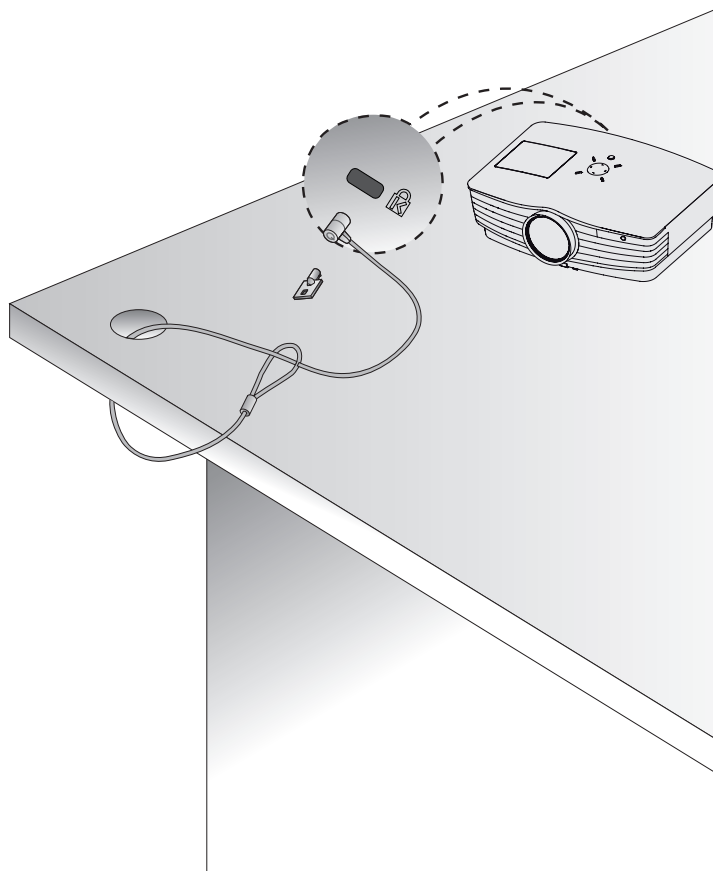


Escala 4:3 (mm)			Distancia de proyección (mm)	
Tamaño en diagonal	Tamaño en horizontal	Tamaño en vertical	Distancia en gran angular	Distancia ele
1016	813	610	1000	1198
1270	1016	762	1250	1497
1524	1219	914	1500	1796
1778	1422	1067	1750	2095
2032	1626	1219	2000	2395
2286	1829	1372	2250	2694
2540	2032	1524	2500	2994
3048	2438	1829	3000	3593
3556	2845	2134	3500	4192
4064	3251	2438	4000	4791
4572	3658	2743	4500	5390
5080	4064	3048	5000	5989
5588	4470	3353	5500	6588
6096	4877	3658	6000	7187
6604	5283	3962	6500	7786
7112	5690	4267	7000	8385
7620	6096	4572	7500	8984

* La distancia más larga/corta muestra el estado cuando se ajusta mediante la función de zoom.

Uso del sistema de seguridad Kensington

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



Encendido del proyector

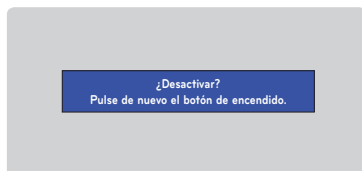
1. Conecte bien el cable de alimentación.
2. Quite la tapa de la lente. Si se deja puesta, podría deformarse debido al calor que produce la lámpara del proyector.
3. Pulse el botón de encendido del mando a distancia o de la cubierta superior. (El indicador de funcionamiento parpadea en verde si la lámpara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

Note!

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

Apagado del proyector

1. Pulse el botón de **encendido** de la cubierta superior o del mando a distancia.
2. Vuelva a pulsar el botón de **encendido** de la cubierta superior o del mando a distancia para apagar el aparato.
3. Si el indicador LED de funcionamiento está de color naranja y parpadea, no desconecte (20 segundos) la fuente de alimentación hasta que el indicador LED se ilumine de forma constante (en color naranja).
 - Si el indicador LED de funcionamiento está de color naranja y parpadea, el botón de encendido situado en la cubierta superior o en el mando a distancia no funcionará.
 - Este proyector cuenta con una función de encendido/apagado rápido que permite al usuario encenderlo y apagarlo rápidamente.



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

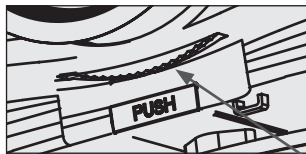
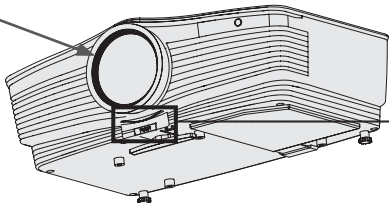
El proyector entra en modo de espera sin tener que esperar a que se enfríe.

Si el modo de espera continúa durante un determinado tiempo, el proyector puede funcionar sin refrigeración al encenderse.

Enfoque y posición de la imagen en pantalla

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

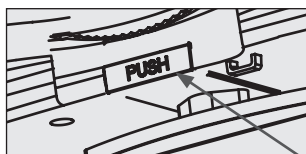
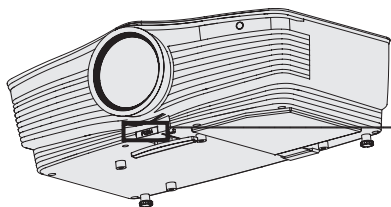
Anillo de enfoque



Anillo de zoom

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

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



Botón de ajuste del pie

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

Selección del modo de fuente

1. Pulse el botón **INPUT** (ENTRADA) del mando a distancia o el panel de control.



2. Tras desplazarse a la entrada deseada mediante los botones \wedge y \vee , pulse el botón de confirmación.

- Cuando se conecta un cable de señal y hay señal, el elemento de selección se activa en blanco y, si no hay señal, el elemento de selección se desactiva en gris.
- Si se pulsa el botón de selección de entrada, es posible seleccionar un elemento activado.
- Podrá seleccionar RGB 1 para la entrada Component 1 (Componente 1) y RGB 2 para la entrada Component 2 (Componente 2). En el caso de Component (Componente), incluso aunque haya señal de entrada, el elemento OSD no se activa.

Conexión

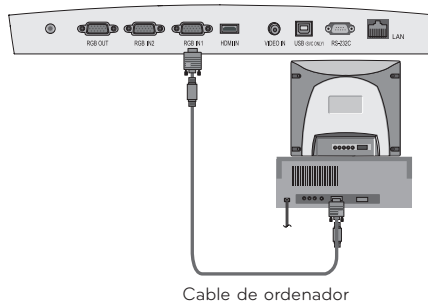
Conexión a un PC de escritorio

- * El proyector se puede conectar a un ordenador que cuente con salida VGA, SVGA, XGA o SXGA.
- * Consulte la página 39 para conocer las pantallas de monitor admitidas para el proyector.
- * Puede seleccionar una salida RGB en el menú Salida Monitor (RGB1 o RGB2).

<Para utilizar mediante conexión a RGB>

Use un cable de ordenador para conectar la toma **RGB IN 1** (ENTRADA RGB 1) del proyector con el puerto de salida del ordenador.

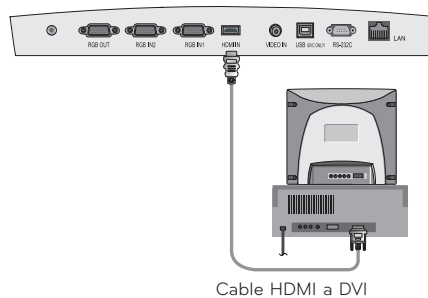
- También puede realizar la conexión en el puerto **RGB IN 2** (ENTRADA RGB 2).



<Para utilizar mediante conexión al terminal HDMI>

Conecte el terminal **HDMI IN** (ENTRADA HDMI) del proyector y el terminal de salida del ordenador utilizando el cable **HDMI a DVI**.

- También puede realizar la conexión en el puerto **RGB IN 2** (ENTRADA RGB 2).

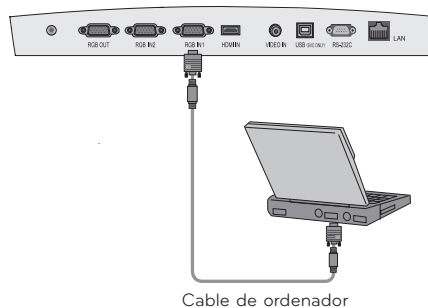


Conexión a un ordenador portátil

< Cómo realizar la conexión >

Use un cable de ordenador para conectar la toma **RGB IN 1** (ENTRADA RGB 1) del proyector con el puerto de salida del ordenador.

- Si configura el ordenador para enviar la señal a la pantalla del ordenador y al proyector externo, es posible que la imagen del proyector externo no se muestre correctamente. En estos casos, defina el modo de salida del ordenador para que envíe la señal únicamente al proyector externo. Para obtener más información, consulte las instrucciones de funcionamiento suministradas con el ordenador.
- También puede realizar la conexión en el puerto **RGB IN 2** (ENTRADA RGB 2).

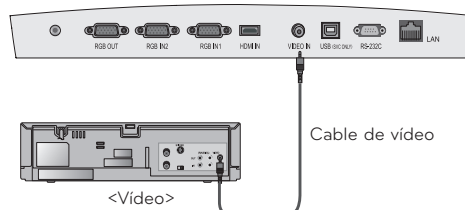


Conexión a una fuente de vídeo

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

< Cómo realizar la conexión >

Conecte los conectores de entrada de vídeo del proyector a los conectores de salida de la fuente A/V con el cable de vídeo.



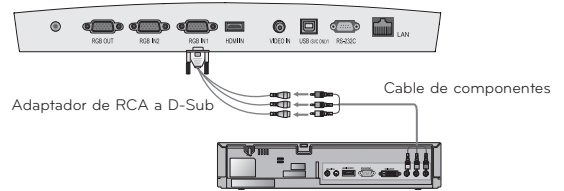
Conexión a un reproductor de DVD

* Los conectores de salida (Y, PB, PR) del DVD pueden estar etiquetados como Y, Pb, Pr / Y, B-Y, R-Y / Y, Cb, Cr en función del equipo.

< Cómo realizar la conexión >

Conecte el cable de componentes del DVD al **adaptador de RCA a D-Sub** y, a continuación, conecte el **adaptador de RCA a D-Sub** a la entrada **RGB IN 1** (ENTRADA RGB 1) del proyector.

- Al conectar el cable de componentes, los colores de las tomas deben coincidir con los del cable de componentes. (Y=verde, PB=azul y PR =rojo).
- También puede realizar la conexión en el puerto **RGB IN 2** (ENTRADA RGB 2).



Señal	Component	HDMI/DVI
480i	○	X
480p	○	○
720p	○	○
1080i	○	○
576i	○	X
576p	○	○
1080p (24,30 Hz)	○	○

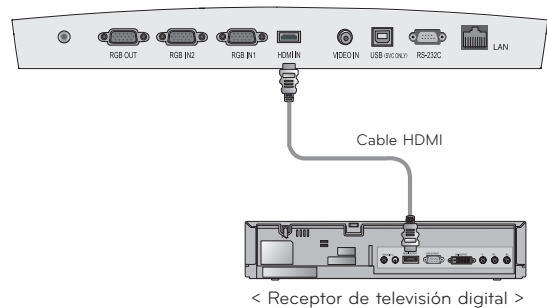
Conexión a un receptor de televisión digital

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

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

< Cómo realizar la conexión a una fuente HDMI >

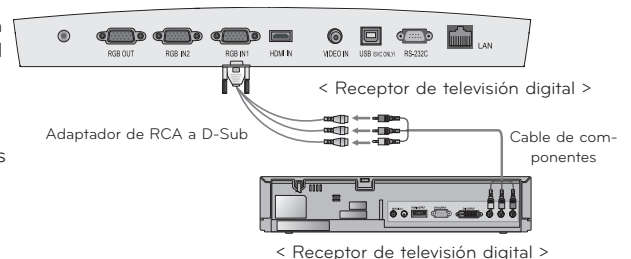
1. Conecte el terminal **HDMI IN** (ENTRADA HDMI) del proyector al terminal de salida **HDMI** del decodificador de la televisión digital mediante el cable HDMI.
 2. Use un receptor de televisión digital con el modo DTV 480p(576p)/720p/1080i/1080p(24,30Hz).
- Sin compatibilidad de audio.



< Cómo realizar la conexión a una fuente de componentes >

Conecte el cable de componentes del decodificador de televisión digital al **adaptador de RCA a D-Sub** y, a continuación, conecte el **adaptador de RCA a D-Sub** a la entrada **RGB IN 1** (ENTRADA RGB) al proyector.

- Al conectar el cable de componentes, los colores de las tomas deben coincidir con los del cable de componentes. (Y=verde, PB=azul y PR =rojo).
- También puede realizar la conexión en el puerto RGB IN 2 (ENTRADA RGB 2).
- Sin compatibilidad de audio.







Función

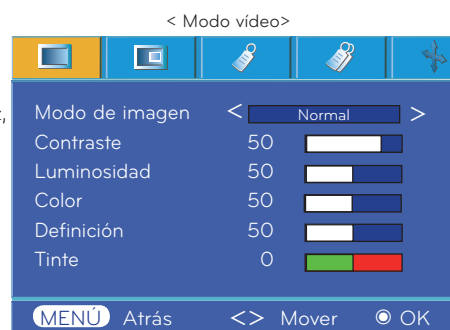
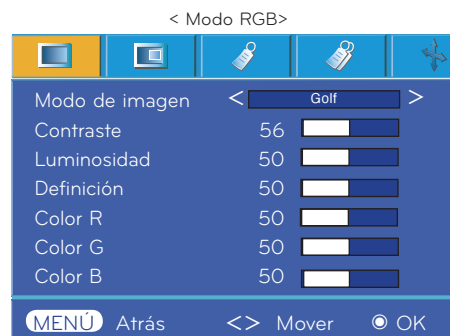
* En posible que el OSD (menú de visualización en pantalla) mostrado en el manual difiera con respecto al su proyector ya que es simplemente un ejemplo para ayudarle a utilizarlo.

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

Opciones de menú de vídeo

Ajuste del vídeo

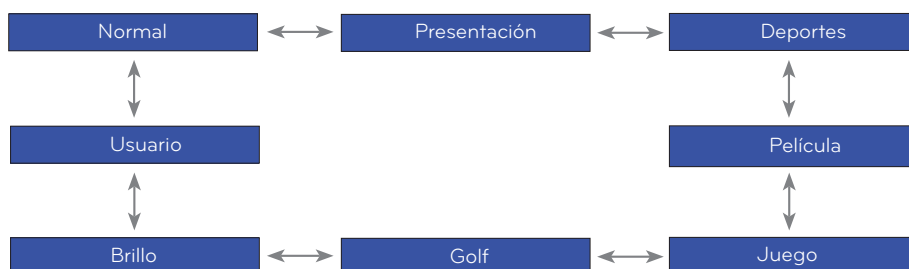
1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el  menú.
 2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento de vídeo que desee ajustar.
 3. Pulse los botones < y > para ajustar la pantalla según desee.
- Los distintos ajustes de las opciones de menú  no afectarán al resto de entradas.
 - El modo de color se muestra y se puede ajustar para el componente de 60 Hz, la entrada externa o la señal NTSC.
 - Puede ajustar el contraste pulsando el botón  del mando a distancia.
 - Puede ajustar el brillo pulsando el botón  del mando a distancia.
 - Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Modo de imagen

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


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



- Puede utilizar esta función a través del botón **MENÚ**.
- Para salir del menú, pulse el botón **ATRÁS**.

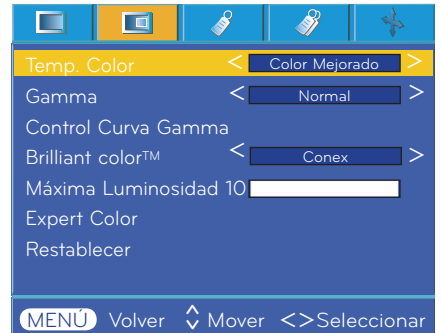
Control de temperatura de color

* Para inicializar los valores (restablecer a la configuración predeterminada), seleccione la opción Color mejorado.


1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Temp. Color**.
3. Pulse los botones < y > para realizar los ajustes deseados.
 - Cada pulsación de los botones < o > cambia la pantalla como se muestra a continuación.

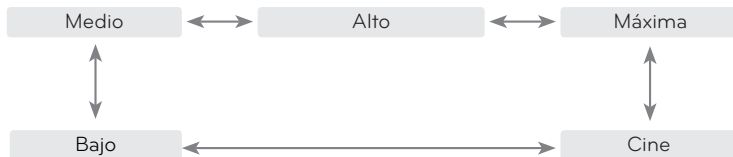


- Esta función puede desactivarse en función del modo de imagen. Cuando el modo de imagen se establece en Brillo o Golf, no es posible ajustar la función Temperatura de color.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.

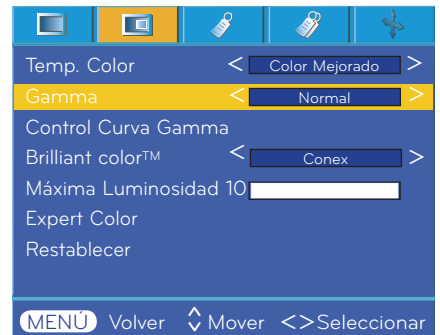


Función Corrección de Gamma

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Gamma**.
3. Pulse los botones < y > para seleccionar la pantalla que desee.




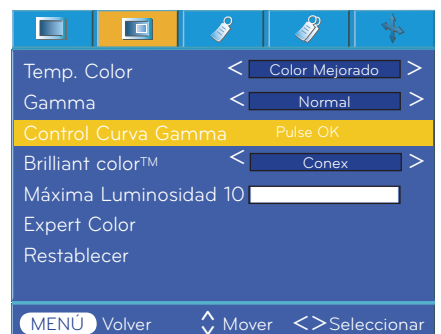
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENÚ**.
- Para salir del menú, pulse el botón **ATRÁS**.



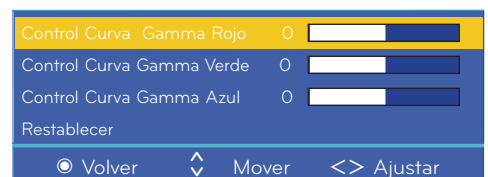
Función Control Curva Gamma

* Esta función cambia las curvas gamma del rojo, verde y azul individualmente para ajustar el brillo.


1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento Control Curva Gamma.
3. Pulse el botón **OK**.
4. Cuando aparezca la ventana que se muestra a continuación, pulse los botones ^ y v para moverse entre los elementos y los botones < y > para ajustar la pantalla como desee.



- **Control Curva Gamma Rojo, Verde, Azul** se puede ajustar entre -20 y 20.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.

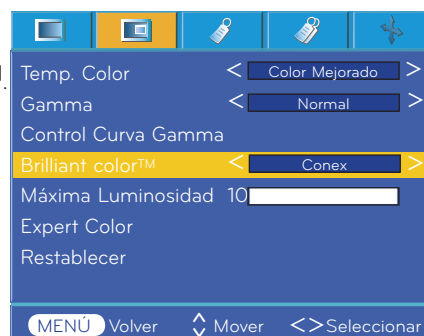


Función Brilliant color™


1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
 2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Brilliant Color™**.
 3. Pulse los botones < y > para seleccionar **Conex** o **Descon**.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.

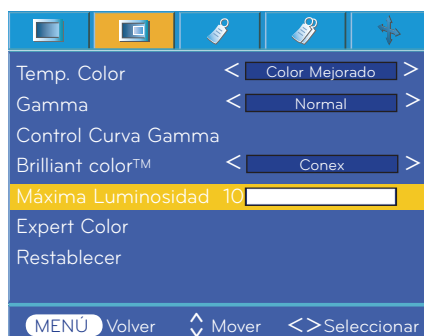
* Qué es la función **Brilliant color™**?

Esta función aumenta la luminosidad de toda la pantalla o la disminuye ligeramente para que los colores de la escala de grises tengan más protagonismo.




Función Máxima Luminosidad

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
 2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Máxima Luminosidad**.
 3. Pulse los botones < y > para seleccionar la pantalla que desee.
- El valor predeterminado puede cambiar en función del modo de entrada.
 - La máxima luminosidad se puede ajustar de 0 a 10.
 - Si se ajusta al valor más alto, se consigue una imagen con mayor luminosidad. Ajústela a un valor más bajo para conseguir una imagen más oscura.
 - Puede utilizar esta función a través del botón **MENÚ**.
 - Para salir del menú, pulse el botón **ATRÁS**.

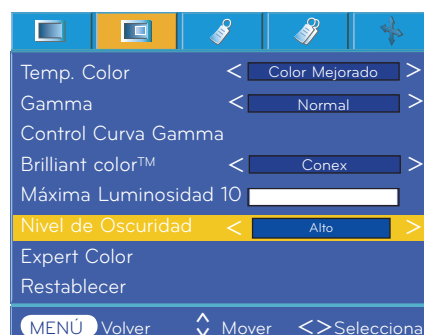


Función Nivel de Oscuridad

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
 2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Nivel de Oscuridad**.
 3. Pulse los botones < y > para seleccionar **Bajo** o **Alto**.
- Esta función se activa en el siguiente modo: HDMI (sólo se activa en la señal DTV), Vídeo
 - Para salir del menú, pulse varias veces el botón **MENÚ**.


* Qué es la función **Nivel de Oscuridad**?

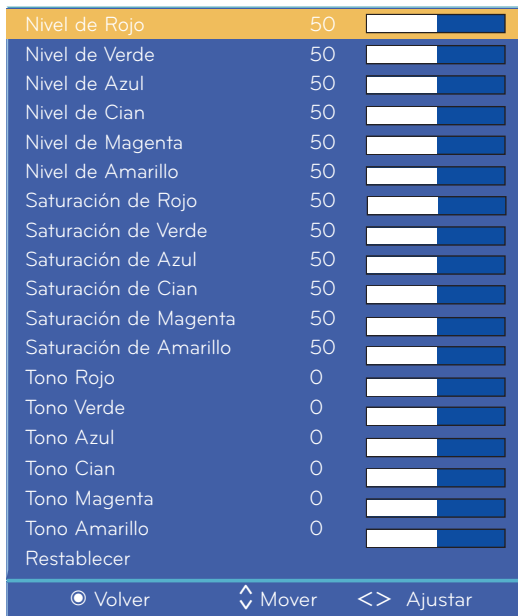
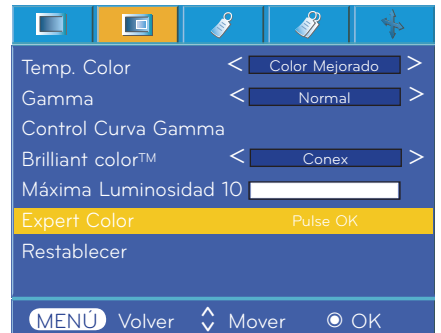
Esta función ajusta el equipo para ofrecer la mejor imagen al ver una película. Ajuste del contraste y del brillo de la pantalla utilizando el nivel de oscuridad de la pantalla.



Función Expert Color

* Esta función permite que un usuario ajuste la ganancia, saturación y tono de los colores rojo, verde, azul, cian, magenta y amarillo individualmente.

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Expert Color**.
3. Pulse el botón **OK**.



4. Cuando aparezca la pantalla anterior, pulse los botones < y >.



5. Pulse los botones ^ y v para moverse entre los elementos y los botones < y > para ajustar la pantalla como desee.


- El nivel del rojo, verde, azul, cian, magenta y amarillo se pueden ajustar entre 0 y 100.
- La saturación del rojo, verde, azul, cian, magenta y amarillo se pueden ajustar entre 0 y 100.
- El tono del rojo, verde, azul, cian, magenta y amarillo se pueden ajustar entre -50 y 50.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.
- Es posible guardar una función de configuración avanzada en función del modo de imagen.

Restablecer

- Para volver a la configuración predeterminada de fábrica, seleccione [**Restablecer**] con los botones ^ y v y pulse el botón **OK**.

Opciones especiales del menú

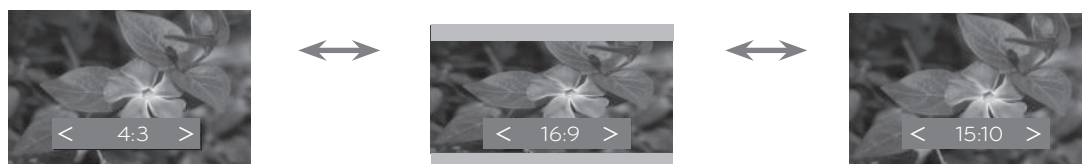
Selección del idioma

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el elemento **Idioma**.
3. Pulse los botones < y > para seleccionar el idioma que desea utilizar.
 - Los menús de visualización en pantalla (OSD) se muestran en el idioma seleccionado.
 - Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.




Uso de la función de control de formato

1. Pulse el botón **RATIO** (RELACIÓN)
Cada pulsación del botón cambia la pantalla como se muestra a continuación.



- También puede utilizar esta función con el botón **MENÚ**.


Función Overscan

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el elemento **Overscan**.
3. Pulse los botones < y > .
 - La función Overscan sólo se puede ajustar en los modos RGB, HDMI y Component.
 - La función Overscan se puede ajustar entre Descon y 10%.
 - La función Overscan no se puede ajustar si el control Zoom +/- del Zoom Digital se ha establecido en un valor distinto a 100%.
 - Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Función Proyección Post.


* Esta función invierte la imagen proyectada horizontalmente.
 Use esta función cuando proyecte la imagen desde la parte posterior.

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
 2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento Proyección Post.
 3. Pulse el botón **OK** para ver la imagen invertida.
- Cada vez que pulse el botón **OK**, la imagen se invertirá.
 - Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Función AI Revés

* Esta función invierte la imagen proyectada verticalmente.
 * Si el proyector está colgado boca abajo del techo, necesitará invertir la imagen vertical y horizontalmente.

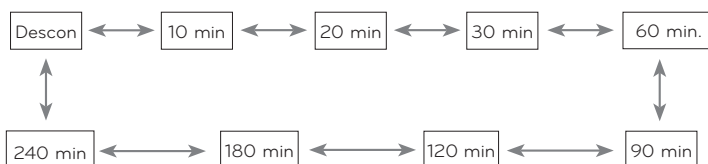
1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
 2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento AI Revés.
 3. Pulse el botón **OK** para ver la imagen invertida.
- Cada vez que pulse el botón **OK**, la imagen se invertirá.
 - Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Función de tiempo de desconexión

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


1. Pulse el botón **SLEEP** (DORMIR) del mando a distancia.
 2. Pulse los botones < y > para seleccionar el tiempo predeterminado que desee.
- Cada pulsación de los botones < o > cambia la pantalla como se muestra a continuación.

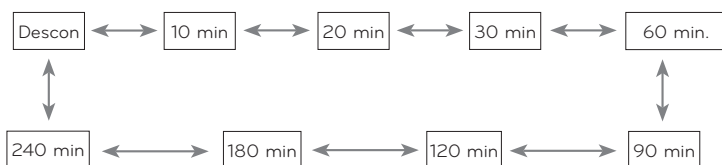


- Puede utilizar esta función a través del botón **MENÚ**.
- Para salir del menú, pulse el botón **ATRÁS**.


Función Apagado automático

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

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
 2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Apagado automático**.
 3. Pulse los botones < y > para seleccionar el tiempo predeterminado que desee.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Función Reloj de Presentación

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Reloj de Presentación**.
3. Pulse el botón **OK**.
4. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Alarma de Tiempo** o **Guarda Alarma de Tiempo**.
5. Pulse los botones < y > para seleccionar el tiempo predeterminado que desee.
6. El temporizador comienza a funcionar si selecciona un tiempo específico.



- Función Alarma de Tiempo: si selecciona un tiempo específico, se muestra en minutos. Tras 1 minuto, el tiempo restante se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla y, luego, desaparece transcurridos 5 segundos. Cuando se muestra el tiempo restante, se cierran otras ventanas OSD. Cuando se alcanza el tiempo establecido, '0 minutos' parpadea 10 veces con un intervalo de 1 segundo y, posteriormente, desaparece.
- Función Guarda Alarma de Tiempo: si selecciona un tiempo específico, continúa mostrándose en minutos (') y segundos ("). Aunque aparezcan otras ventanas OSD, el tiempo restante se muestra de nuevo una vez que las ventanas se cierran. Cuando se alcanza el tiempo establecido, '0' 00" parpadea 10 veces con un intervalo de 1 segundo y, posteriormente, desaparece.
- Las funciones Alarma de Tiempo y Guarda Alarma de Tiempo no se pueden usar a la vez.
- La función Alarma de Tiempo se puede configurar de 5 a 60 minutos con intervalos de 5 minutos. (Descon, 5, 10, 15, 20, 55, 60 minutos).
- La función Guarda Alarma de Tiempo se puede establecer con una duración de 1 a 10 minutos en intervalos de 1 minuto y de 10 a 60 minutos en intervalos de 5 minutos (Descon, 1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 15, 20, 25, 55 y 60 minutos).
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENÚ**.
- Pulse el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla del menú.

Uso de la función de zoom digital

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

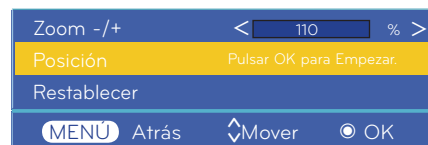
Ajuste del zoom

1. Pulse el botón **ZOOM** del mando a distancia.
2. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el elemento **Zoom +/-**.

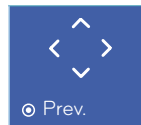


Ajuste de la posición

1. Pulse el botón **ZOOM** del mando a distancia.
2. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el elemento **Posición**.



3. Pulse los botones $<$ y $>$ para ajustar Zoom +/- como desee.
 - Puede ajustar Zoom +/- en incrementos del 5% desde 100% a 250%.
 - También puede utilizar esta función con el botón **MENÚ**.
 - Pulse el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla del menú.
3. Pulse el botón **OK**. Cuando aparezca la siguiente ventana en la esquina inferior derecha de la pantalla, pulse los botones \wedge , \vee , $<$ y $>$ para ajustar la posición. Cuando la flecha se vuelva negra, se habrá alcanzado el ajuste máximo y no se podrán realizar más ajustes.



- La posición se activa únicamente cuando Zoom +/- se establece en más de 105%.
- También puede utilizar esta función con el botón **MENÚ**.
- Pulse el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla del menú.

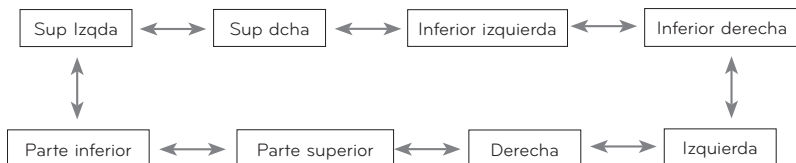
Para que el proyector se encienda automáticamente cuando reciba alimentación

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones $<$ y $>$ para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta **Encend. auto** y pulse el botón **OK**.
3. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta **Conex** y pulse **OK**.
 - **Conex**: si se conecta el cable de alimentación al proyector, se enciende el proyector.
 - **Descon**: si se conecta el cable de alimentación al proyector, el proyector pasará a modo en espera.
 - Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



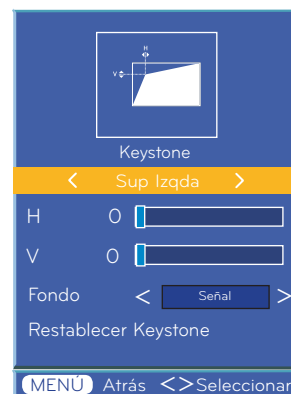
Para usar la función Keystone

1. Pulse el botón **KEYSTONE** del mando a distancia.
2. Pulse los botones < y > para seleccionar un elemento.



3. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el elemento (H o V) que desee y pulse los botones < y > para ajustarlo.

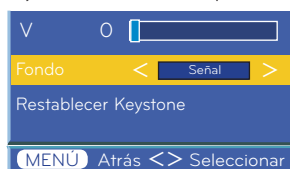
- Puede ajustar cada elemento de 0 a 100.
- El valor predeterminado puede cambiar en función del modo de entrada.
- También puede utilizar esta función con el botón **MENÚ**.
- Pulse el botón **MENÚ** para salir de la pantalla del menú.



Para seleccionar una imagen de fondo

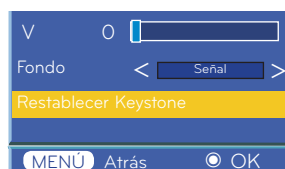
1. Pulse el botón **KEYSTONE** del mando a distancia.
2. Seleccione una imagen de **fondo** con los botones \wedge y \vee .
3. Seleccione el elemento deseado con los botones < y >.

- Si no hay señal de entrada, es posible ajustar los valores de Keystone utilizando el patrón de ajuste.



Para inicializar Keystone

1. Pulse el botón **KEYSTONE** del mando a distancia.
2. Seleccione la inicialización de Keystone con los botones \wedge y \vee .
3. Pulse el botón **OK**. La cifra de ajuste de Keystone vuelve al valor de fábrica.



Uso de la función Imagen Blanca

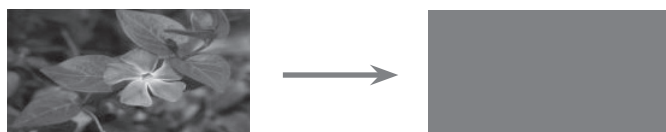
*Esta función puede resultar de utilidad cuando desee que, en presentaciones, resúmenes o reuniones, el público se centre en el presentador.

1. A continuación, pulse el botón **BLANK** (IMAGEN BLANCA).


- La pantalla se apaga con un color de fondo predeterminado.
- Puede elegir el color de fondo. (Consulte '**Selección de imagen blanca**')

2. Para cancelar la función de fondo en blanco, pulse cualquier botón.

- Para apagar temporalmente la lámpara, pulse BLANK (IMAGEN BLANCA) en el mando a distancia. No bloquee la lente de proyección con ningún objeto cuando el aparato esté en funcionamiento, ya que esto podría ocasionar el calentamiento de los objetos y su deformación, e incluso provocar un incendio.




Selección de Imagen Blanca

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Imagen Blanca**.
3. Pulse los botones < y > para seleccionar el color que desea utilizar.

- La imagen de fondo varía según la función Imagen Blanca seleccionada.
- Puede elegir azul, negro, verde o imagen capturada para la imagen blanca.
- Si tiene una imagen capturada, puede utilizarla como imagen blanca en lugar de la imagen del logotipo. Se mostrará la última imagen capturada.
- Cuando selecciona Imagen Capturada, se muestra un logotipo si no tiene una imagen capturada.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Función Capturar Imagen

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Capturar Imagen**.
3. Pulse el botón **OK** para capturar la imagen de la pantalla actual.



4. Pulse el botón **OK** de nuevo para guardar la imagen de la captura de pantalla.

- Puede utilizar la imagen capturada como **Imagen Blanca**.
- No es posible utilizar el mando a distancia cuando se está utilizando esta función.
- Si desea ver la imagen capturada, seleccione Imagen Capturada en la función Imagen Blanca.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Función Modo de Lámpara


1. Pulse el botón **LAMP** (LÁMPARA) del mando a distancia.
 2. Pulse los botones < y > para ajustar la pantalla según desee.
- Cada pulsación de los botones < o > cambia la pantalla como se muestra a continuación.



- El menú desaparece automáticamente a una temperatura específica (más de 35 °C).
- Cambia automáticamente al modo de ahorro de energía a una temperatura específica (más de 35 °C).
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENÚ**.
- Para salir del menú, pulse el botón **ATRÁS**.


Uso de la función Monitor desactivado

* Puede seleccionar cualquiera de las dos entradas RGB.

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Salida Monitor**.
3. Pulse los botones < y > para seleccionar **RGB1**, **RGB2** o **Automático**.
 - Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.
 - El modo Automático es el modo para mostrar una imagen de la entrada que esté viendo entre la entrada **RGB1** o **RGB2**.




Configuración de Comunicación

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Comunicación**.
3. Pulse los botones < y > para seleccionar **Serie** o **Lan**.
 - Establezca la comunicación en Lan para activar la configuración de red.
 - Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Modo de altitud

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

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para desplazarse hasta **Modo de altitud** y pulse **OK**.
3. Pulse los botones < y > para desplazarse hasta Sí y pulse el botón **OK**.

El Modo de altitud se utiliza cuando el entorno de funcionamiento está situado a más de 1.200 metros de altura. ¿Desea activar el modo de altitud?


Sí

No

- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Comprobación del tiempo de lámpara

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Puede comprobar las horas de uso de la lámpara
 - La lámpara de advertencia roja se enciende cuando necesita ser sustituida. (Consulte la página 10).
 - Cuando el tiempo de uso de la lámpara supera el límite, la lámpara de advertencia roja se ilumina al encender el equipo.
 - Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Uso de la función de congelación

1. Pulse el botón **STILL** (CONGELAR) del mando a distancia.
 - Puede congelar la imagen de entrada.




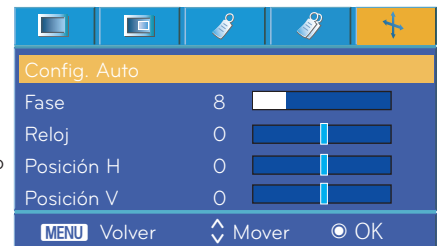
2. Pulse cualquier botón para salir de la imagen congelada.
 - * La función de congelación de imagen se desactivará automáticamente transcurridos unos 10 minutos.

Opciones del menú Pantalla

Función de configuración automática

- * Config. Auto es la función que encuentra el estado óptimo de vídeo ajustando automáticamente el ancho y la calibración de la señal interna del proyector y varias señales gráficas del PC en el modo RGB.
- * Config. Auto sólo funciona para la entrada RGB.


1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar Config. Auto.
 - Configura automáticamente la ubicación y la calibración de la imagen.
3. Si necesita ajustarse manualmente incluso después de utilizar Config. Auto debido a varias entradas de modo PC, use las funciones Fase, Reloj, Posición H y Posición V del menú. En algunos cosas, la propia función Config. Auto no puede encontrar la calidad óptima de vídeo.



Note!

Cuando se ejecuta Config. Auto durante la reproducción de vídeo de la señal gráfica del PC, es posible que no se pueda encontrar un estado óptimo del vídeo. Ejecute Config. Auto en un fotograma congelado.

Uso de la función Fase

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .


2. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el elemento **Fase**.

3. Pulse los botones < y > para realizar los ajustes necesarios.

- El intervalo de ajuste de fase se sitúa entre -0 y 63.
- El intervalo variable puede ser distinto en función de las resoluciones de entrada.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



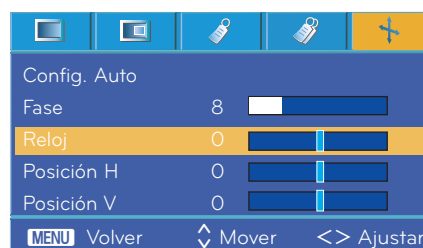
Uso de la función Reloj

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .


2. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el elemento **Reloj**.

3. Pulse los botones < y > para realizar los ajustes necesarios.

- El intervalo de ajuste del reloj se sitúa entre -20 y 20.
- El intervalo variable puede ser distinto en función de las resoluciones de entrada.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



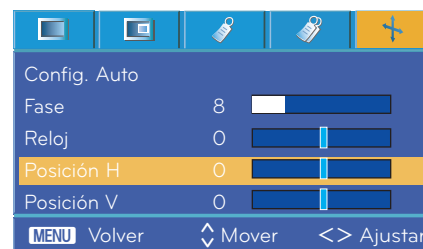
Uso de la función Posición H

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .


2. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el elemento **Horizontal**.

3. Pulse los botones < y > para realizar los ajustes deseados.

- El intervalo de ajuste horizontal se sitúa entre -50 y 50.
- El intervalo variable puede ser distinto en función de las resoluciones de entrada.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



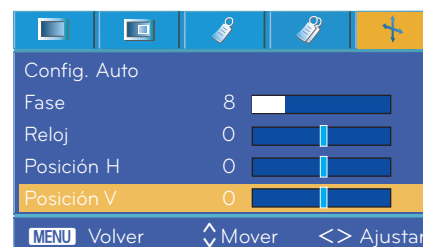
Uso de la función Posición V

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .

2. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el elemento **Vertical**.

3. Pulse los botones < y > para realizar los ajustes necesarios.


- El intervalo de ajuste vertical se sitúa entre -25 y 25.
- El intervalo variable puede ser distinto en función de las resoluciones de entrada.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



Función de comunicación en serie

* Conecte el conector de entrada RS-232C a un dispositivo de control externo (como un ordenador) y controle las funciones del proyector de forma externa.

IDENTIFICADOR DEL EQUIPO

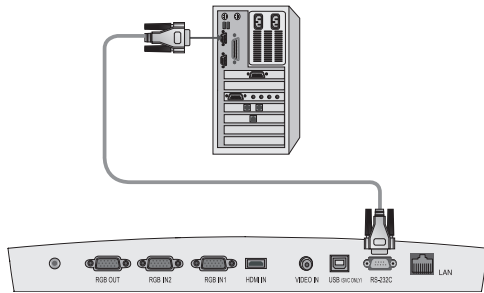
1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse el botón **OK** y a continuación utilice el botón \wedge , \vee para seleccionar el elemento **Set ID** (Identificador de equipo).
3. Pulse los botones < y > para seleccionar el número que desee. Pulse **OK** para guardar el número seleccionado.

- El intervalo de ajuste de **Set ID** (Identificador de equipo) se sitúa entre 1 y 99.
- Únicamente el proyector con el número de identificador especificado se podrá manejar desde el mando a distancia.
- Pulse el botón **MENÚ** dos veces o el botón **ATRÁS** para salir de la pantalla de menú.



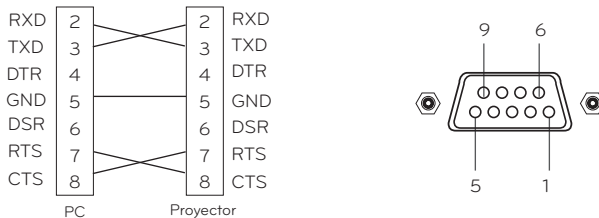
Para conectarse mediante comunicación en serie

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



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

<Figura 1. Cable de interfaz RS-232>



* Patilla 1, 9 sin conexión

Configuración de los parámetros de comunicación

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

Lista de referencia de comandos

	Comando 1	Comando 2	Datos (Hexadecimal)	Asignación de datos reales
01. Encendido	k	a	De 0 a 1	–
02. Relac. de Aspecto	k	c	De 1 a 2, 5	–
03. Imagen Blanca	k	d	De 0 a 1	–
04. Contraste	k	g	De 0 a 64	1
05. Brillo	k	h	De 0 a 64	1
06. Color	k	i	De 0 a 64	1
07. Tinte	k	j	De 0 a 64	2
08. Definición	k	k	De 0 a 64	1
09. Seleccionar OSD	k	l	De 0 a 1	–
10. Bloqueo mando a distancia / Bloqueo de teclas	k	m	De 0 a 1	–
11. Temp. Color	k	u	De 0 a 2, 4	–
12. Color R	j	w	De 0 a 64	1
13. Color G	j	y	De 0 a 64	1
14. Color B	j	z	De 0 a 64	1
15. Modo de Lámpara	n	p	De 0 a 1	–
16. Config. Auto	j	u	1	–
17. Selección de entrada	x	b	*	–
18. Clave	m	c	Código clave	–

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

Protocolo de comunicaciones

* Asignación de datos reales 1

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

* Asignación de datos reales 2

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

1. Transmisión

[Comando1][Comando2][Set ID][Dato][Cr]

- * [Comando 1] : primer comando para controlar el equipo.(k, j, x, código ASCII, carácter 1)
- * [Comando 2] : segundo comando para controlar el equipo.(código ASCII, carácter 1)
- * [Set ID] : puede ajustar la identificación para elegir el identificador del proyector que desee en el menú especial. Consulte la página anterior. El intervalo de ajuste se sitúa entre 1 y 99. Si selecciona Set ID '0', se controlarán todos los proyectores conectados. Consulte la sección 'Asignación de datos reales 1'.
- * [DATO] : transmite datos de los comandos. Transmite el carácter 2 cuando es código ASCII organizado.
* Transmite datos 'FF' para leer el estado del comando.
- * [Cr] : retorno de carro.
Código ASCII '0x0D'
- * [] : el carácter de código ASCII se corresponde a la "barra espaciadora" que se utiliza para clasificar el comando, Set ID y Dato.

2. Confirmación de OK

[Comando2][Set ID][OK][Dato][x]

* El proyector transmite una ACK (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 los mismos. Si están en modo de escritura, devolverá los datos del PC.

3. Confirmación de error

[Comando2][Set ID][NG][Dato][x]

* El proyector transmite una ACK (confirmación) basada en este formato al recibir datos anormales de funciones no viables o errores de comunicación.

- Dato : [1]: código ilegal (este comando no está permitido).
 [2]: función no compatible (esta función no funciona).
 [3]: esperar y reintentar (se intenta de nuevo tras unos minutos).

01. Encendido (Comando:ka)

→ Para controlar el encendido/apagado del proyector.

Transmisión

[k][a][Set ID][Dato][Cr]

Datos 0 : Apagar
 1: Encender

Confirmación

[a][Set ID][OK][Dato][x]

Datos 0 : Apagar
 1: Encender

→ Para mostrar el estado de encendido/apagado.

Transmisión

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

Confirmación

[a][Set ID][OK][Dato][x]

Datos 0 : Apagar
 1 : Encender

* De forma similar, si otras funciones transmiten datos '0xFF' basados en este formato, la respuesta de confirmación de datos presenta el estado de cada función.

02. Relac. de Aspecto (Comando:kc)

→ Para ajustar el formato de la pantalla.

Transmisión

[k][c][Set ID][Dato][Cr]

Datos 1: 4:3
 2 : 16:9
 5 : 15:10

Confirmación

[c][Set ID][OK][Dato][x]

Datos 1: 4:3
 2 : 16:9
 5 : 15:10

03. Silencio de pantalla (Comando:kd)

→ Para silenciar o activar el sonido de la pantalla.

Transmisión

[k][d][Set ID][Dato][Cr]

Dato 0 : Silencio de pantalla desactivado (imagen activada)
 1 : Silencio de pantalla activado (imagen desactivada)

Confirmación

[d][Set ID][OK][Dato][x]

Dato 0 : Silencio de pantalla desactivado (imagen activada)
 1 : Silencio de pantalla activado (imagen desactivada)

04. Contraste (Comando:kg)

→ Para ajustar el contraste de la pantalla.

Transmisión

[k] [g] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

* Consulte la sección 'Asignación de datos reales 1'.

Confirmación

[g] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

05. Brillo (Comando:kh)

→ Para ajustar el brillo de la pantalla.

Transmisión

[k] [h] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

* Consulte la sección 'Asignación de datos reales 1'.

Confirmación

[h] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

06. Color (Comando:ki)

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

Transmisión

[k] [i] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

* Consulte la sección 'Asignación de datos reales 1'.

Confirmación

[i] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

07. Tinte (Comando:kj)

→ Para ajustar el tinte de la pantalla (Video/Component 60 Hz o señal NTSC)

Transmisión

[k] [j] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato Rojo: 0 a verde: 64

* Consulte la sección 'Asignación de datos reales 2'.

Confirmación

[j] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Rojo: 0 a verde: 64

08. Definición (Comando:kk)

→ Para ajustar la definición de la pantalla. (Video/Component) (Video/Componente)

Transmisión

[k] [k] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

* Consulte la sección 'Asignación de datos reales 1'.

Confirmación

[k] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

09. Selección OSD (Comando:kl)

→ Para seleccionar la activación y desactivación de OSD.

Transmisión

[k] [l] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato 0 : Modo selección OSD desactivado

1 : Modo selección OSD activado

Confirmación

[l] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0 : Modo selección OSD desactivado

1 : Modo selección OSD activado

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

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

Transmisión

[k] [m] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Datos 0 : Bloqueo desactivado

1: Bloqueo activado

Confirmación

[m] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Datos 0 : Bloqueo desactivado

1: Bloqueo activado

* Si no está utilizando el mando a distancia, utilice este modo. Si la alimentación está activada o desactivada, se libera el bloque de control externo.

11. Temperatura de color (Comando:ku)

→ Ajuste la temperatura de color. Sin embargo, la temperatura de color no se puede ajustar si el modo de video se ha definido como Brillo o Golf.

Transmisión

[k] [u] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato 0 : Normal 1 : Frío 2:Caliente 4 : Natural

Confirmación

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0 : Normal 1 : Frío 2:Caliente 4 : Natural

12. Ajuste de nivel de rojo del ADC (Color R) (Comando:jw)

→ Ajuste del nivel de rojo de la parte ADC.(RGB)

Transmisión

[j] [w] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

* Consulte la sección 'Asignación de datos reales 1'.

Confirmación

[w] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Mín: 0 a Máx: 64

13. Ajuste del nivel de verde del ADC (Color G) (Comando: jy)

→ Ajuste del nivel de verde de la parte ADC.(RGB)

Transmisión

[j] [y] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato Min: 0 a Máx: 64

* Consulte la sección 'Asignación de datos reales 1'.

Confirmación

[y] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Min: 0 a Máx: 64

14. Ajuste del nivel de azul del ADC (Color B) (Comando: jz)

→ Ajuste del nivel de azul de la parte ADC.(RGB)

Transmisión

[j] [z] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato Min: 0 a Máx: 64

* Consulte la sección 'Asignación de datos reales 1'.

Confirmación

[z] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Min: 0 a Máx: 64

15. Modo de Lámpara (Comando: np)

→ Para reducir el consumo de energía del proyector.

Transmisión

[n] [p] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Datos 0: Bajo Apagar
1: Bajo Encender

Confirmación

[p] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Datos 0: Bajo Apagar
1: Bajo Encender

16. Config. Auto (Comando: ju)

→ Para ajustar la posición de la imagen y minimizar las vibraciones automáticamente. Funciona solamente en modo RGB.

Transmisión

[j] [u] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato 1: Ajustar

Confirmación

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 1: Ajustar

17. Selección de entrada (Comando: xb)

→ Para seleccionar la fuente de entrada del equipo.

Transmisión

[x] [b] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato 20: Vídeo
60: RGB1 61: RGB2 90: HDMI

Confirmación

[b] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 20: Vídeo
60: RGB1 61: RGB2 90: HDMI

18. Clave (Comando: mc)

→ Para enviar el código clave del mando a distancia de IR.

Transmisión

[m] [c] [] [Set ID] [] [Dato] [Cr]

Dato Código clave

Confirmación

[c] [] [Set ID] [] [OK] [Dato] [x]

Código clave

^	40
v	41
<	03
>	02
POWER	AD
INPUT	EF
MENU	43
EXIT	5B
● OK	44
STILL	BC
RATIO	79
BLANK	84
KEYSTONE	A4
MODE	4D
⊛	4F
●	4E
ZOOM	5C
LAMP	68
SLEEP	0E
AUTO	92
FLIP V.	96
FLIP H.	97

Función Configuración de red

Para utilizar la configuración de red


* Esta es la función con la que el usuario puede controlar de forma remota el proyector utilizando la LAN

<Método de conexión>

Conecte el terminal LAN del proyector y el del ordenador

► Configuración automática

<Método>

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar la **configuración de comunicación**.
3. Pulse los botones < y > para seleccionar **LAN**
4. Pulse los botones ^ y v para seleccionar la **configuración de red**.
5. Pulse los botones ^ y v para seleccionar **Automático**.



Configuración de IP en progreso, espere...

Dirección IP	1 9 2 . 1 6 8 . 0 0 0 . 0 0 5
Máscara de Subred	2 5 5 . 2 5 5 . 2 5 5 . 0 0 0
Gateway (Puerta de enlace)	1 9 2 . 1 6 8 . 0 0 0 . 0 0 1


Configuración de IP realizada correctamente.

MENU Volver

- La configuración de la red se realiza automáticamente

► Configuración Manual

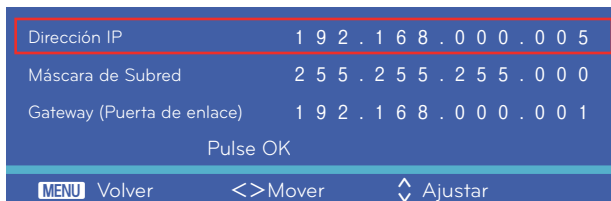
<Método>

1. Pulse el botón **MENÚ** y a continuación utilice los botones < y > para seleccionar el menú .
2. Pulse los botones ^ y v para seleccionar el elemento **Comunicación**.
3. Pulse los botones < y > para seleccionar **LAN**.
4. Pulse los botones ^ y v para seleccionar **Configuración de red**.
5. Pulse los botones < y > para seleccionar la configuración **Manual**.
6. Establezca la dirección IP del PC y la del proyector de forma que se encuentre en el mismo rango que la del PC. Pulse los botones ^ y v para cambiar el número y los botones < y > para desplazarse a la siguiente categoría.



	IP Address	Subnet Mask	Gateway
PC	192.168.0.10	255.255.255.0	192.168.0.1
Proyector	192.168.0.5	255.255.255.0	192.168.0.1

- Pulse el botón de menú para volver.



7. Pulse el  botón de confirmación tras configurar la IP. La dirección IP se guarda.

8. La configuración de red se realiza manualmente

Configuración de IP en progreso, espere...

Configuración de IP realizada correctamente.

Información

Modos de visualización compatibles

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

Fuentes	Formato	Frec. vertical (Hz)	Frec. horizontal (kHz)
EGA	640X350	70.09Hz	31.468kHz
	640X350	85.08Hz	37.861kHz
PC98	640X400	85.08Hz	37.861kHz
DOS	720X400	70.08Hz	31.469kHz
	720X400	85.03Hz	37.927kHz
VGA	640X480	59.94Hz	31.469kHz
	640X480	72.80Hz	37.861kHz
	640X480	75.00Hz	37.500kHz
	640X480	85.00Hz	43.269kHz
SVGA	800X600	56.25Hz	35.156kHz
	800X600	60.31Hz	37.879kHz
	800X600	72.18Hz	48.077kHz
	800X600	75.00Hz	46.875kHz
	800X600	85.06Hz	53.674kHz
XGA	1024X768	60.00Hz	48.363kHz
	1024X768	70.06Hz	56.476kHz
	1024X768	75.02Hz	60.023kHz
	1024X768	84.99Hz	68.677kHz
SXGA	1152X864	60.05Hz	54.348kHz
	1152X864	70.01Hz	63.995kHz
	1152X864	75.00Hz	67.500kHz
	1280X960	60.00Hz	60.000kHz
	1280X960	85.00Hz	85.940kHz
	1280X1024	60.02Hz	63.981kHz
	1280X1024	75.025Hz	79.976kHz
SXGA+	1400X1050	60.00Hz	65.317kHz

- Si la señal de entrada no es compatible con el proyector, aparecerá el mensaje "Fuera de Frecuencia" en pantalla.
- El proyector es compatible con señales tipo DDC1/2B como la función "Plug & Play" (reconocimiento automático del monitor del PC).
- La forma de la entrada de sincronización para frecuencias horizontales y verticales es independiente.
- En función del PC, es posible que no se muestre la frecuencia vertical óptima hasta la frecuencia óptima del equipo en "Información de registro (Mostrar información de registro)". (Por ejemplo, la frecuencia vertical óptima puede mostrarse hasta 85 Hz o inferior en la resolución de 640X480 o 800X600.)

<Entrada de DVD/televisión digital>

Señal	Componente-*1	HDMI(DTV)-*2
59,94/60 Hz	480i	X
	480p	O
	720p	O
	1080i	O
50 Hz	576i	X
	576p	O
	720p	O
	1080i	O
24/30 Hz	1080p	O

* Tipo de cable
 1- Adaptador de RCA a D-Sub
 2- Cable HDMI a HDMI

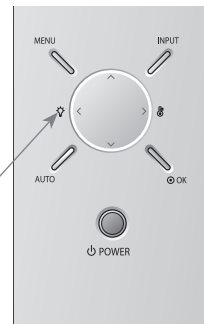
Sustitución de la lámpara

Sustitución de la lámpara

El intervalo de sustitución de la lámpara dependerá del entorno de uso del proyector. Puede ver el tiempo de lámpara utilizado en la sección COMPROBACIÓN DEL TIEMPO DE LÁMPARA del menú (página 30). Debe sustituir la lámpara cuando:

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

<Panel frontal del proyector>



Indicadores de la lámpara

Tenga cuidado al sustituir la lámpara

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

Para obtener una lámpara de sustitución

- El número de modelo de la lámpara se indica en la página 43. Compruebe el modelo de la lámpara y adquiérala en un centro de servicios de LG Electronics.
- El uso de lámparas de otros fabricantes puede originar daños en el proyector.

Desecho de la lámpara

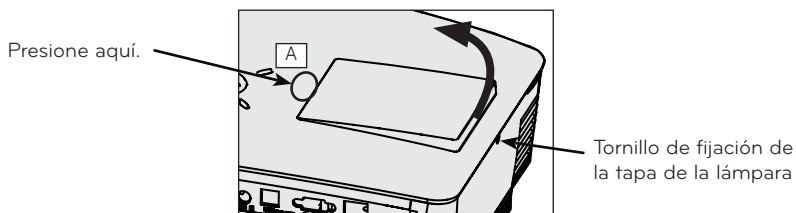
- Deseche la lámpara utilizada devolviéndola al centro de servicios de LG Electronics.

Abra la tapa de la lámpara para cambiar la lámpara

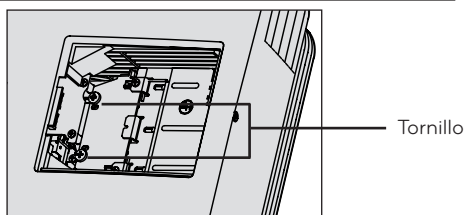
1 Apague el proyector y retire el enchufe de la toma de alimentación. Coloque el proyector en una mesa o en cualquier superficie plana.

(Sustituya la lámpara una vez transcurrida más de una hora desde que se apagó, ya que su superficie puede estar caliente.)

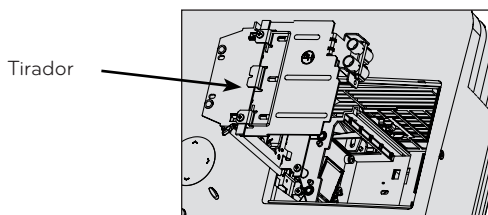
2 Afloje los tornillos del lateral utilizando un destornillador. Levante la tapa de la lámpara en al dirección de la flecha tras retirar los tornillos. No tire de la tapa en dirección vertical. Pulse "A" si la tapa de la lámpara no se levanta.



3 Abra la tapa de la lámpara y afloje los dos tornillos que sujetan la lámpara utilizando un destornillador.



4 Extraiga la lámpara mediante el tirador.



5 Extraiga la lámpara despacio de la carcasa.

6 Inserte la nueva tapa de la lámpara con cuidado. Compruebe si se ha insertado correctamente.

7 Fije los tornillos que se aflojaron en el paso 3. (Compruebe si la lámpara se ha fijado bien).

8 Cierre la tapa de la lámpara y fije los tornillos aflojados en el paso 2.

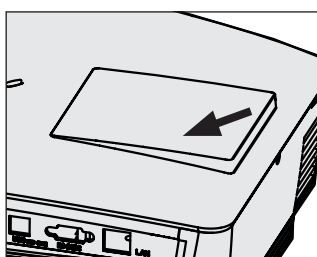
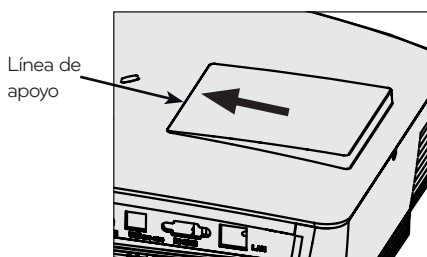
(El proyector no se encenderá y la lámpara verde de advertencia se iluminará si el dispositivo está encendido mientras la tapa de la lámpara está abierta)

Note!

Utilice la lámpara adecuada para el modelo. Es posible que el proyector no se encienda si la tapa de la lámpara no se cierra correctamente tras la sustitución. En este caso, póngase en contacto con nuestro representante de mantenimiento tras comprobar si la lámpara se ha montado correctamente.

Para volver a montar la tapa de la lámpara

1 Coloque la tapa de la lámpara a la línea de apoyo. **2** No empuje verticalmente. Empuje diagonalmente para insertarlo.



3 No fuerce los tornillos de los lados al apretarlos. Fíjelos con un par de apriete de entre 4 y 5 kgf.cm

Note!

No aplique una fuerza excesiva al extremo durante la sustitución



En relación al control de la lámpara del proyector

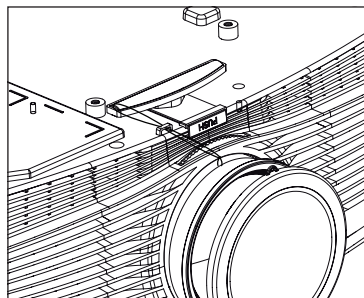
⚠ ADVERTENCIA

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

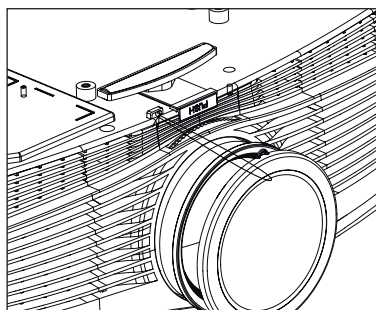
Cómo fijar la tapa de la lente en el proyector

Cómo fijar la tapa de la lente

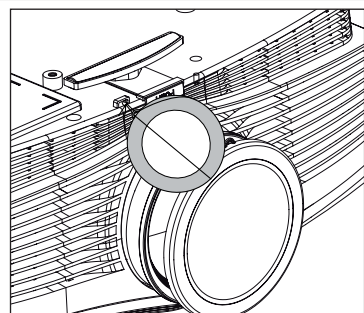
- 1** Prepare la tapa de la lente y la correa suministradas como accesorios.



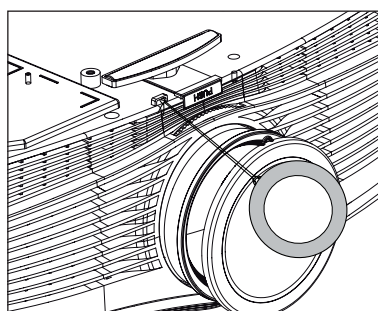
- 2** Inserte el extremo que no tiene tirador de la correa en el orificio situado en la parte inferior de la sección de la lente del proyector.



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



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



Especificaciones

MODELO	BX503B (BX503B-JD) / BX403B (BX403B-JD)
Alimentación	CA 100 - 240 V~ 50/60 Hz, BX403B : 3,8 A/BX503B : 4,3 A
Resolución	1024 (horizontal) x 768 (vertical) píxeles
Relación horizontal/vertical	4:3 (horizontal:vertical)
Tamaño de panel DLP (mm)	17,8
Tamaño de la pantalla (Distancia de proyección)	Ancho: 1,0 ~ 7,5 m Tele: 1,2 ~ 8,7 m
Relación de desviación de proyección	100%
Alcance del mando a distancia	12 m
Relación de zoom	1:1,2
Señales compatibles de vídeo	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4,43/PAL-M/PAL-N
Altura (mm)	148,5 (con pie), 135,7 (sin pie)
Ancho (mm)	403,3
Longitud (mm)	293,1
Peso (kg)	BX403B : 5,9/BX503B : 6,2

Estado de funcionamiento

Temperatura

En funcionamiento: 32~104 °F (0 °C~40 °C)
En almacenamiento y transporte: -4~140 °F (-20 °C~60 °C)

Humedad

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

Lámpara del proyector

Modelo de la lámpara

BX403B : AJ-LDX5
BX503B : AJ-LBX5

Consumo de energía de la lámpara

BX403B : 300W
BX503B : 330W



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

MODELO _____

N.º DE SERIE _____