



LG

Life's Good

MANUAL DE USUARIO PROYECTOR LCOS

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

CF3DA

www.lg.com

PROYECTOR LCOS



El símbolo de un rayo con una flecha, dentro de un triángulo equilátero 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 signo de exclamación dentro de un triángulo equilátero tiene como objetivo avisar al usuario de la presencia de importantes instrucciones de mantenimiento y funcionamiento en la documentación que se incluye con el aparato.

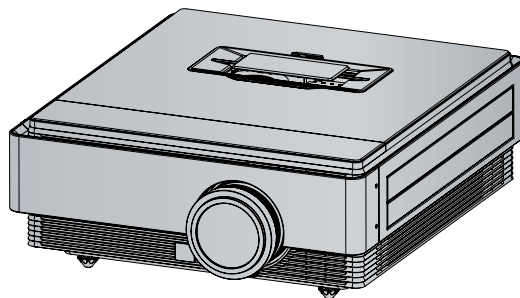
ADVERTENCIA/PRECAUCIÓN

- PARA REDUCIR EL RIESGO DE INCENDIO Y DESCARGA ELÉCTRICA, NO EXPONGA EL PRODUCTO A LA LLUVIA O A LA HUMEDAD.

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 ser usado en todas las regiones.



HDMI, los logotipos HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de HDMI Licensing LLC.



Contenido

Instrucciones de seguridad.....	4	Función de hora	
Denominación de las piezas		Usar la función DORMIR	27
Estructura principal	7	Auto Off (Apagado auto.).....	27
Panel de control.....	7	Opciones del menú OPCIÓN	
Conexión de componentes.....	8	Selección del idioma.....	28
Mando a distancia	9	Uso de la función de imagen blanca.....	29
Instalación de las pilas.....	9	Selección de Imagen Blanca.....	29
Indicadores de estado del proyector	10	Para calibrar la cámara	29
Accesorios.....	11	Para ajustar la luminosidad de la lámpara	30
Elementos opcionales.....	11	Modo de altitud.....	30
Instalación y componentes		Configuración de red.....	30
Precauciones al realizar la instalación	12	Configuración de ID de equipo	32
Colocación del proyector.....	13	Configuración de etiqueta de entrada.....	32
Encendido del proyector	14	Configuración de Sonido de encendido.....	32
Apagado del proyector.....	14	Opciones del menú INFORMACIÓN	
Enfoque y posición de la imagen en pantalla	15	Para ver la información del proyector.....	32
Selección del modo de entrada.....	15	Función de comunicación en serie	
Conexión		Establecer una comunicación en serie.....	33
Conexión a un PC de escritorio	16	Protocolo de comunicaciones.....	33
Conexión a una fuente de vídeo	16	Comunicación mediante hiperterminal	39
Conexión a un reproductor de DVD	17	Varios	
Conexión a un receptor de televisión digital.....	17	Modos de visualización compatibles	41
Función de vídeo en 3D		Mantenimiento	42
Precauciones al visualizar vídeo en 3D.....	18	Sustitución de la lámpara.....	43
Al visualizar vídeo en 3D	18	Resolución de problemas.....	46
Cómo ver vídeo en 3D.....	19	Especificaciones.....	47
Configurar el modo 3D	20	Aviso sobre el software de fuente abierta.....	48
Salir del modo 3D.....	20		
Función			
Opciones del menú IMAGEN			
Modo de imagen	21		
Función Temp. de color.....	21		
Ajustar la configuración de imagen	22		
Opciones avanzadas	22		
Función Inicialización de imagen.....	24		
Función TruMotion Demo	24		
Función de pantalla			
Usar la función de pausa	24		
Utilizar la función Tamaño de pantalla	25		
Función Patrón de prueba	25		
Utilizar Keystone.....	25		
Cambiar el modo de proyección	25		
Función de configuración automática.....	26		
Config. RGB. Función	26		

Instrucciones de seguridad

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

- Las indicaciones sobre seguridad presentan dos grados:

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

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

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

Instalación en interiores

⚠ PELIGRO

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

This may cause a fire hazard!

Nunca coloque materiales inflamables cerca del proyector.

Existiría peligro de incendio!

Evite que los niños puedan suspenderse del aparato instalado.

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

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

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

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

Existiría peligro de incendio!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

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

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

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

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

Instalación en interiores

⚠ NOTAS

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

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

Utilice únicamente una base adecuada.

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

Utilice el proyector únicamente en una superficie estable y nivelada.

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

Alimentación eléctrica

⚠ PELIGRO

El Proyector debe estar provisto de toma a tierra conectada.

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

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

Existiría peligro de incendio!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Alimentación eléctrica **PELIGRO**

Nunca toque el enchufe si tiene las manos húmedas.

Podría sufrir una descarga eléctrica!

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

La toma hembra podría recalentarse y provocar un incendio!

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

Existiría peligro de incendio!

Alimentación eléctrica **NOTAS**

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

Existiría peligro de incendio!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

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

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

Utilización **PELIGRO**

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

Existiría peligro de incendio!

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

Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!

Evite que cualquier objeto pueda entrar en el Proyector.

Existiría riesgo de descarga eléctrica!

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

Existiría riesgo de descarga eléctrica!

Deshágase adecuadamente de las pilas usadas.

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

No extraer ninguna parte de la cubierta.

Hacerlo provocaría un grave riesgo de descarga eléctrica!


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


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

Precauciones relacionadas con el cable de alimentación


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


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


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


Utilización	 NOTAS	
<p>No coloque objetos pesados sobre el Proyector.</p> <p>Existiría riesgo de daños en el aparato, o de lesiones físicas!</p>	<p>Tenga cuidado de que la lente no sufra golpe alguno, especialmente cuando mueva el Proyector.</p>	<p>Nunca toque la lente del Proyector: es un componente delicado que puede dañarse fácilmente.</p>

<p>No coloque ni use objetos cortantes sobre el Proyector, ya que podría estropear su acabado externo.</p>	<p>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.</p> <p>Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!</p>	<p>Evite que el Proyector pueda caer o recibir algún golpe.</p> <p>Existiría riesgo de daños en el aparato, o de lesiones físicas!</p>
--	---	--

Limpieza	 PELIGRO	
<p>Al limpiar el Proyector, nunca utilice agua.</p> <p>Existiría riesgo de daños en el aparato, o de lesiones físicas!</p>	<p>En la inusual 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.</p> <p>Existiría riesgo de incendio o de descarga eléctrica!</p>	<p>Para retirar polvo o manchas de la lente, pulverice aire o pase un paño suave ligeramente humedecido con agua y detergente neutro.</p>

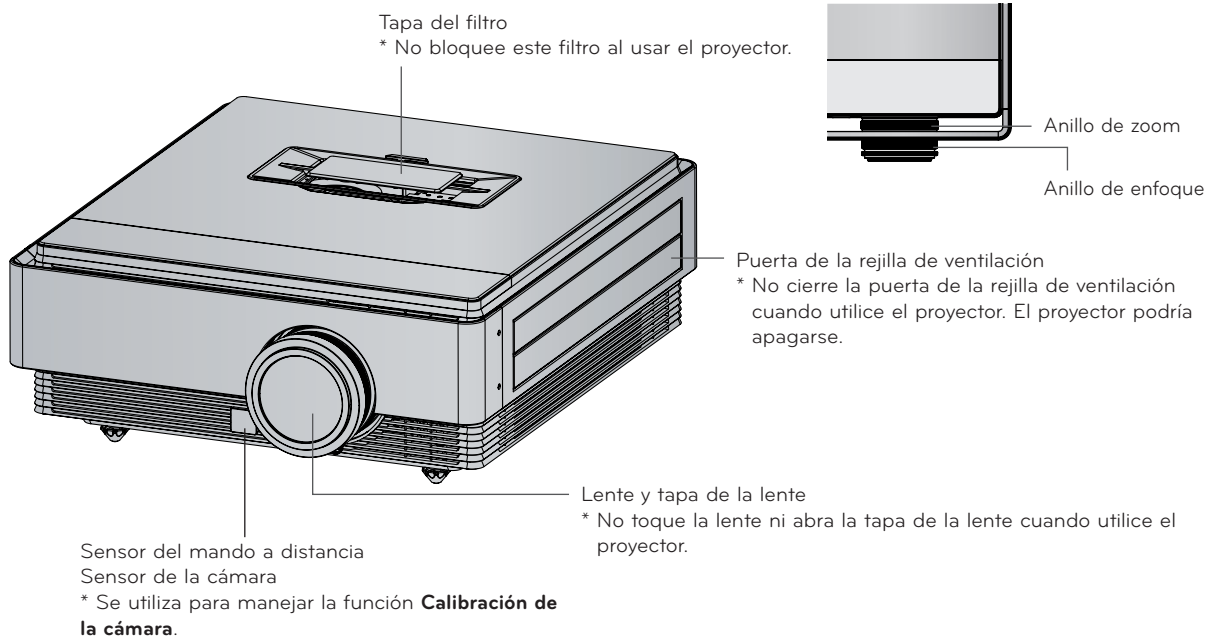
Limpieza	 NOTAS	
<p>Una vez al año, póngase en contacto con el Servicio Técnico para que procedan a limpiar el interior del Proyector.</p> <p>El polvo acumulado podría afectar en el funcionamiento del Proyector..</p>	<p>Desconecte la alimentación antes de limpiar las piezas plásticas, como la carcasa, 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.</p> <p>Podría ser causa de fuego, descarga eléctrica o daños al producto (deformación, corrosión y daños).</p>	

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

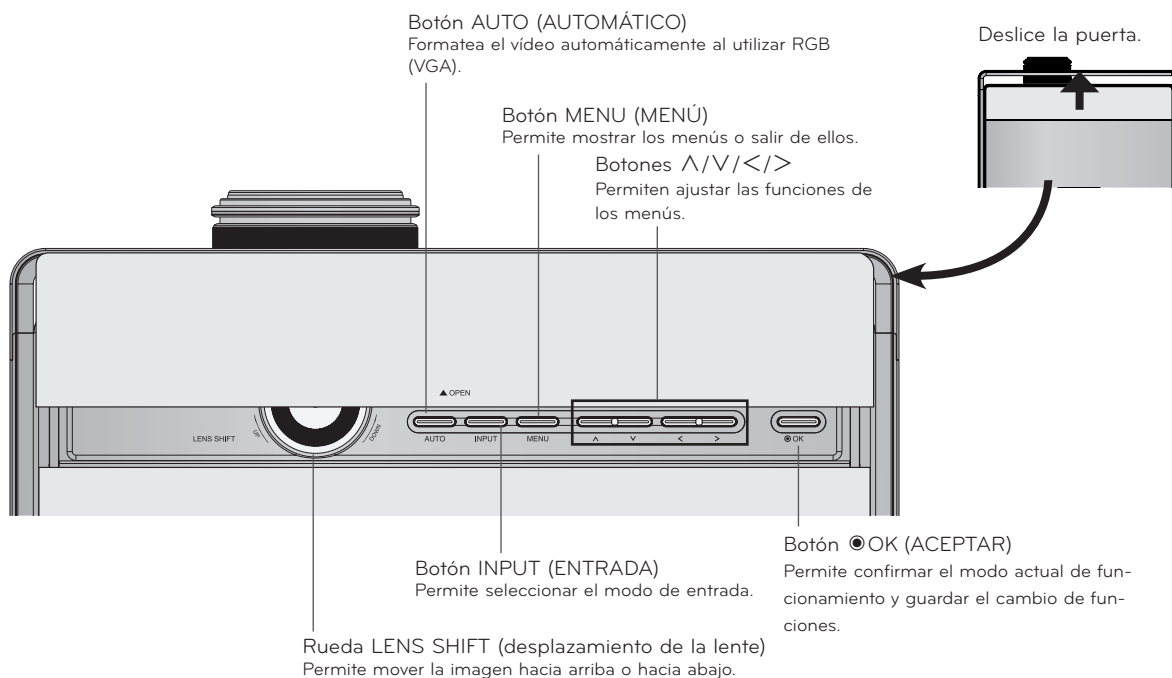
Otros	 NOTAS	
<p>No mezcle baterías nuevas y viejas.</p> <p>Podría hacer que las baterías se calentaran o perdieran fluido.</p>	<p>Asegúrese de desenchufarlo si el proyector no va a utilizarse durante un largo periodo de tiempo.</p> <p>El polvo acumulado puede causar riesgos de fuego o daños a la unidad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

Denominación de las piezas

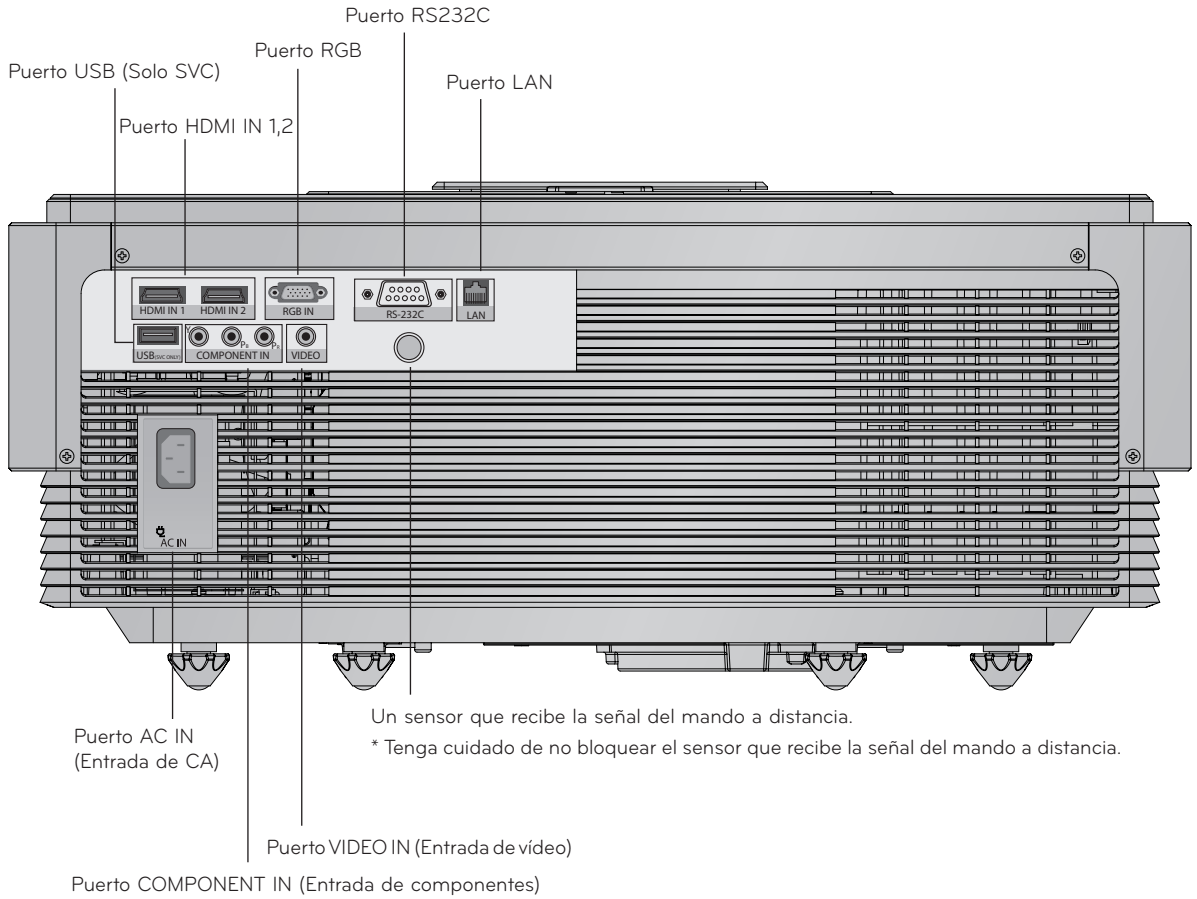
Estructura principal



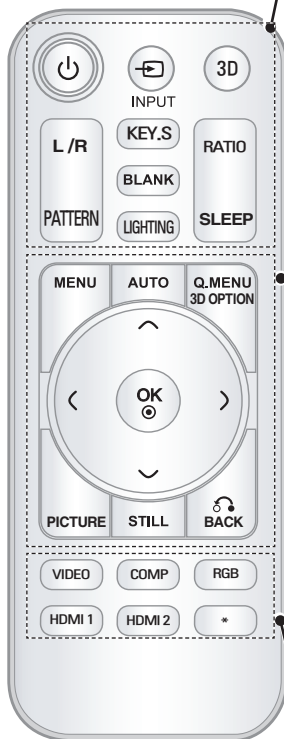
Panel de control



Conexión de componentes



Mando a distancia



ENCENDIDO/APAGADO

Permite encender y apagar el proyector.

INPUT (ENTRADA)

Permite cambiar la fuente de entrada.

3D

Accede al modo 3D.

L/R

Intercambia la imagen derecha/izquierda en modo 3D.

PATTERN (PATRÓN)

Ajusta el patrón de la pantalla.

KEY.S

Permite ajustar los valores de Keystone.

BLANK (IMAGEN BLANCA)

Apaga la pantalla del proyector.

LIGHTING (ILUMINACIÓN)

Permite iluminar los botones del mando a distancia.

RATIO (PROPORCIÓN)

Permite cambiar el tamaño de la imagen.

SLEEP (DORMIR)

Permite ajustar el tiempo que tardará el proyector en apagarse.

MENU (MENÚ)

Permite acceder al menú.

AUTO (AUTOMÁTICO)

Ajusta automáticamente la entrada de un ordenador.

Q. MENU (MENÚ RÁPIDO)

Permite acceder al menú rápido.

3D OPTION (OPCIÓN 3D)

Ajusta la opción de 3D.

Botones de navegación (arriba/abajo/izquierda/derecha)

Permiten desplazarse por los menús y las opciones.

OK (ACEPTAR)

Permite seleccionar menú y opciones, y confirmar las entradas.

PICTURE (IMAGEN)

Permite ajustar los valores de Keystone. Cambia el modo de imagen.

STILL (CONGELAR)

Permite congelar la imagen en movimiento.

(Las funciones como la del botón STILL [CONGELAR] no se pueden usar en un modo que no sea DivX).

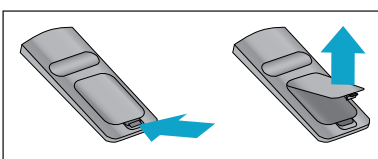
BACK (ATRÁS)

Permite volver al nivel anterior.

Botones de control

Permiten acceder a funciones especiales de algunos menús.

Instalación de las pilas

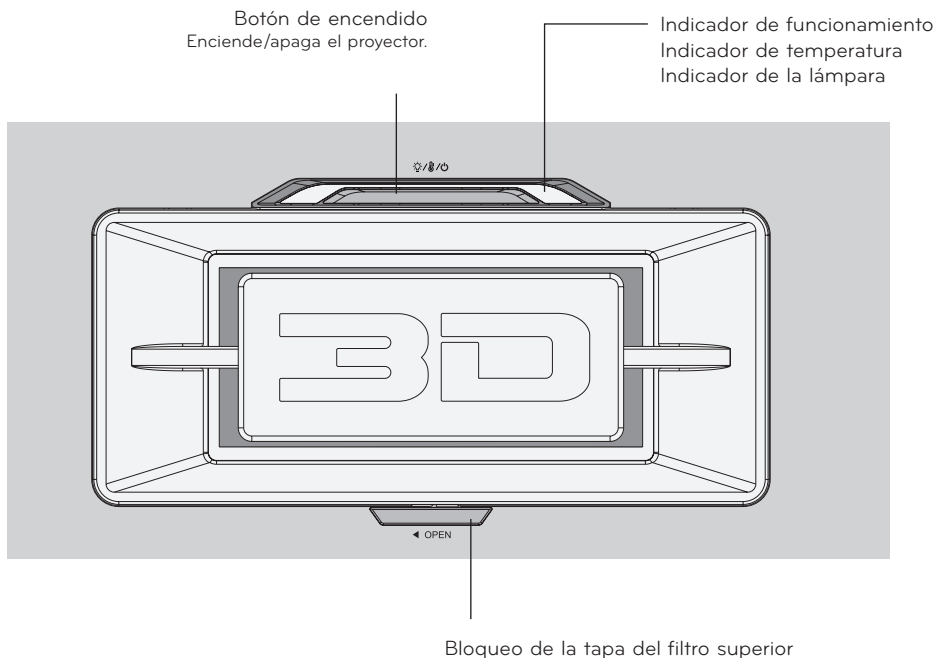


- Abra la tapa de la parte trasera del mando a distancia e introduzca las pilas tal como especifican las instrucciones de + -.

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

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 proyector.



Funcionamiento	Azul	Inactivo.
	Verde (parpadeante)	Encendido.
	Verde	El proyector se está utilizando.
	Cian (parpadeante)	Apagado (la lámpara se enfría durante 90 segundos).
Temperatura	Rojo (parpadeante)	Se ha producido un error en el ventilador interno de refrigeración.
	Amarillo	Aviso de temperatura alta.
	Amarillo (parpadeante)	Desactivado debido a un sobrecalentamiento.
Lámpara	Magenta	La lámpara está alcanzando el final de su vida útil y necesita ser sustituida por una nueva.
	Magenta (parpadeante)	Se ha producido un error en la lámpara.
	Rojo	La tapa de la lámpara está abierta.
Puerta de la rejilla de ventilación	Cian	Se ha producido un error en la rejilla de ventilación.
Filtro	Azul (parpadeante)	La tapa del filtro está abierta.

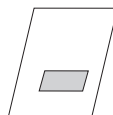
Accesorios



MANDO A DISTANCIA



Pila (AAA) 2EA



Manual de usuario



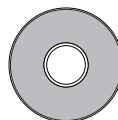
Gafas 3D



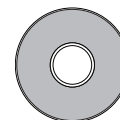
Cable de alimentación



Paño para la limpieza



CD de eZ-Net Manager



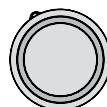
CD Manual de usuario



Filtro superior



Filtro inferior

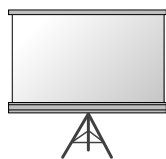
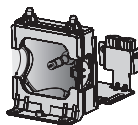


Tapa de la lente

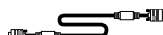
Elementos opcionales

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

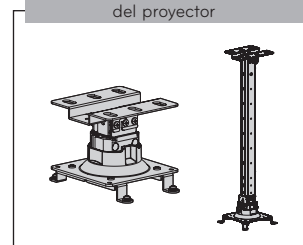
* Las piezas opcionales se pueden cambiar sin previo aviso a fin de mejorar la calidad del producto, y también se pueden añadir otras nuevas.

Pantalla de proyección
en 3D

Lámpara

Cable de
ordenador

Cable HDMI

Soporte para instalación en techo
del proyector

Cable de vídeo

Cable de
componentes

Cable LAN



Gafas 3D



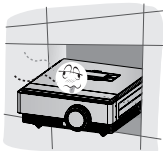
Cable RS-232C

Instalación y componentes

Precauciones al realizar la instalación

Asegúrese de que el proyector cuenta con la ventilación adecuada.

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



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



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

- Asegúrese de instalar el proyector en un lugar con condiciones adecuadas de temperatura y humedad. (Consulte la página 47).

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.

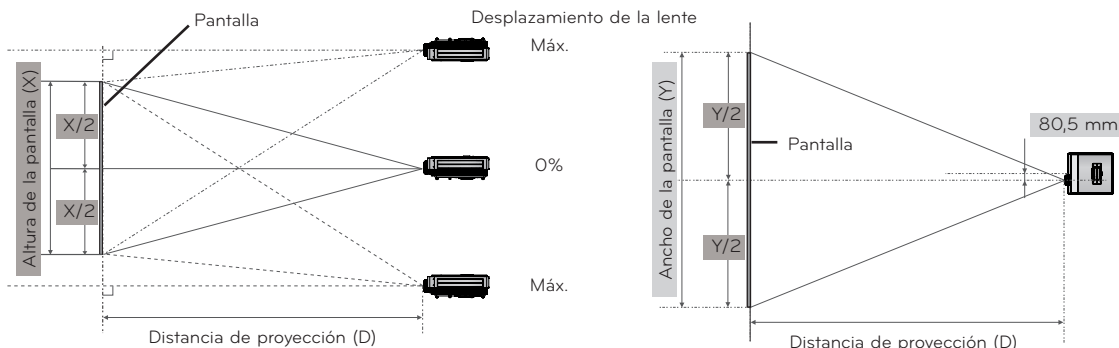
El proyector se ha fabricado con tecnología de última generación. Puede ocurrir que en la pantalla aparezcan algunos puntos oscuros y/o brillantes minúsculos (en rojo, azul o verde). Esto es un resultado normal del proceso de fabricación y no indica un funcionamiento incorrecto.

El mando a distancia podría no funcionar 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.

Colocación del proyector

1. Coloque el proyector en una superficie horizontal y sólida con el PC o la fuente de AV.
2. 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. De cualquier forma, puede modificar ángulos leves con el ajuste z. (Consulte la página 25).
4. Conecte el cable de alimentación al proyector y a una toma de pared una vez haya colocado el proyector en la ubicación correspondiente.

< Distancia de proyección según el formato de imagen >



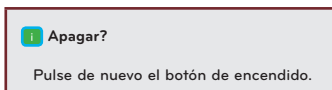
Escala 16:9				
Pantalla			Distancia de proyección	
Tamaño en diagonal (mm)	Ancho de la pantalla (Y) (mm)	Altura de la pantalla (X) (mm)	Distancia mínima de proyección (D1) (m)	Distancia máxima de proyección (D2) (m)
762	664	374	0.87	1.15
1016	886	498	1.17	1.54
1270	1107	623	1.48	1.94
1524	1328	747	1.78	2.33
1778	1550	872	2.09	2.73
2032	1771	996	2.39	3.13
2286	1992	1121	2.70	3.52
2540	2214	1245	3.00	3.92
2794	2435	1370	3.31	4.32
3048	2657	1494	3.61	4.72
3302	2878	1619	3.92	5.11
3556	3099	1743	4.22	5.51
3810	3321	1868	4.53	5.91
4064	3542	1992	4.83	6.30
4318	3763	2117	5.13	6.70
4572	3985	2241	5.44	7.10
4826	4206	2366	5.74	7.49
5080	4428	2491	6.04	7.89
5334	4649	2615	6.35	8.29
5588	4870	2740	6.66	8.68
5842	5092	2864	6.96	9.08
6096	5313	2989	7.27	9.48
6350	5535	3113	7.57	9.87
6604	5756	3238	7.88	10.27
6858	5977	3362	8.18	10.67
7112	6199	3487	8.49	11.06
7366	6420	3611	8.79	11.46
7620	6641	3736	9.10	11.86

Encendido del proyector

1. Asegúrese de que el cable de alimentación está bien conectado.
2. Pulse el botón de **encendido**. El indicador de funcionamiento parpadeará en verde mientras el proyector se esté calentando.
 - El tiempo de encendido es prolongado debido a las características del proyector 3D.
 - Pulse el botón **INPUT** para seleccionar la señal de entrada que desee.
 - Al encender el proyector se emitirá un sonido breve.
 - Antes de encender el aparato, compruebe si la tapa de la lente está abierta.

Apagado del proyector

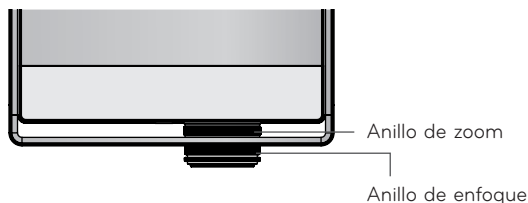
1. Pulse el botón de **encendido**.



2. La unidad se desactivará al pulsar el botón de **encendido** por segunda vez. El indicador LED de funcionamiento parpadeará en azul durante 90 segundos mientras la bombilla se enfría. No desconecte el proyector mientras el LED (ventilador) se esté apagando. Cuando el indicador permanezca fijo en azul, podrá retirar el cable de alimentación si es necesario (consulte la página 10).

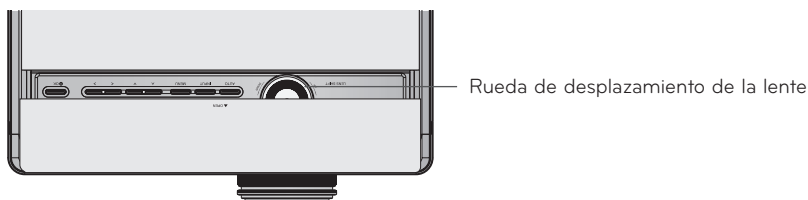
Enfoque y posición de la imagen en pantalla

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



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

Si necesita ajustar la altura de la imagen de pantalla, utilice el anillo de zoom del proyector como se muestra abajo.



- Gire la rueda de desplazamiento de la lente hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar la imagen del proyector hacia arriba o hacia abajo.
- El proyector podría sufrir daños si se aplica demasiada energía al girar la rueda de desplazamiento de la lente.

Selección del modo de entrada

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

Lista de entrada



- También puede seleccionar una señal de entrada directamente usando los botones **VIDEO**, **COMPONENT**, **RGB**, **HDMI1** y **HDMI2** del mando a distancia.
- La entrada conectada se visualiza primero.

Conexión

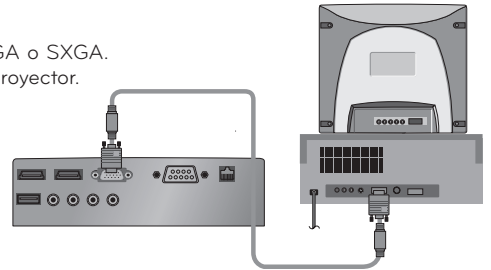
Conexión a un PC de escritorio

- * El proyector se puede conectar a un ordenador con salida VGA, SVGA, XGA o SXGA.
- * Consulte en la página 41 cuáles son las resoluciones compatibles con el proyector.

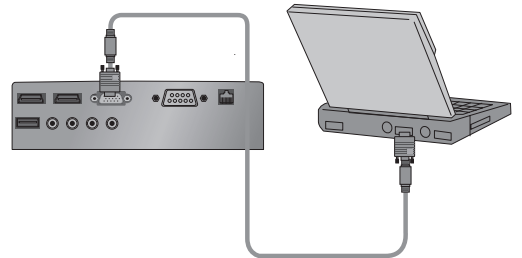
<Cómo realizar la conexión>

Conecte el puerto **RGB IN** del proyector a la salida RGB del ordenador utilizando un cable de ordenador.

- * Para los ordenadores portátiles compatibles con IBM PC/AT, puede visualizarse el vídeo tanto en el monitor del ordenador como en el monitor externo. Si se visualiza el vídeo en ambos, la calidad de la imagen del monitor externo podría no resultar satisfactoria. En ese caso, configure la salida de vídeo del ordenador solo para el monitor externo. (Para una información más detallada, consulte el manual de usuario de su ordenador.)



Cable de ordenador

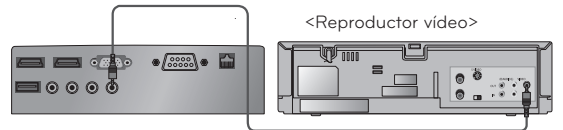


Cable de ordenador

Conexión a una fuente de vídeo

<Cómo realizar la conexión>

Use un cable de vídeo (amarillo) para conectar la entrada **VIDEO** del proyector a la clavija de salida de la fuente de vídeo.



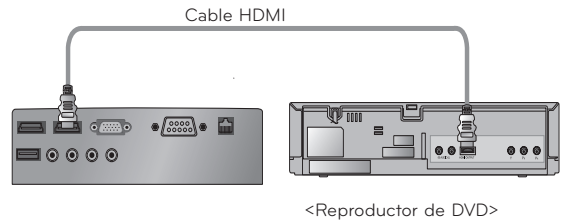
Cable de vídeo

Conexión a un reproductor de DVD

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

< Cómo realizar la conexión a una fuente HDMI >

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



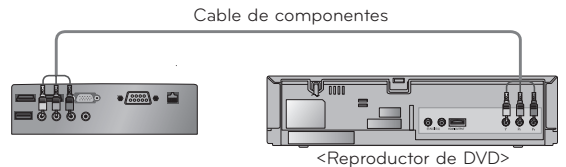
< Cómo utilizar una fuente HDMI >

Primero encienda el proyector y, a continuación, encienda el dispositivo HDMI.

<Cómo realizar la conexión a una fuente de componentes>

Use un cable de componentes para conectar las tomas de **COMPONENT IN** del proyector con los puertos de salida de componentes del reproductor de DVD.

* Al conectar el cable de componentes, los colores de las tomas deben coincidir con los del cable de componentes (Y=verde, P_B=azul y P_R =rojo).

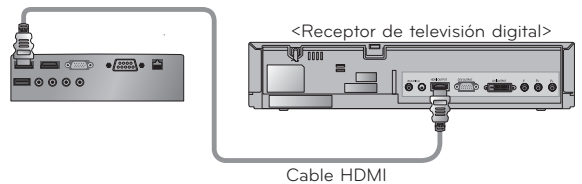


Conexión a un receptor de televisión digital

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

<Cómo realizar la conexión a una fuente HDMI>

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



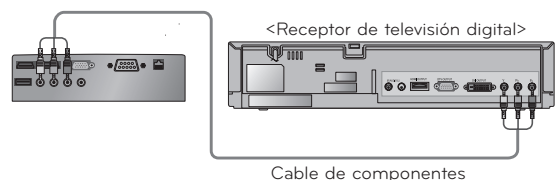
<Cómo utilizar una fuente HDMI>

Primero encienda el proyector y, a continuación, encienda el dispositivo HDMI.

< Cómo realizar la conexión a una fuente de componentes>

Use un cable de componentes para conectar las tomas de **COMPONENT IN** del proyector con los puertos de salida de componentes del receptor de televisión digital.

* Al conectar el cable de componentes, los colores de las tomas deben coincidir con los del cable de componentes (Y=verde, P_B=azul y P_R =rojo).



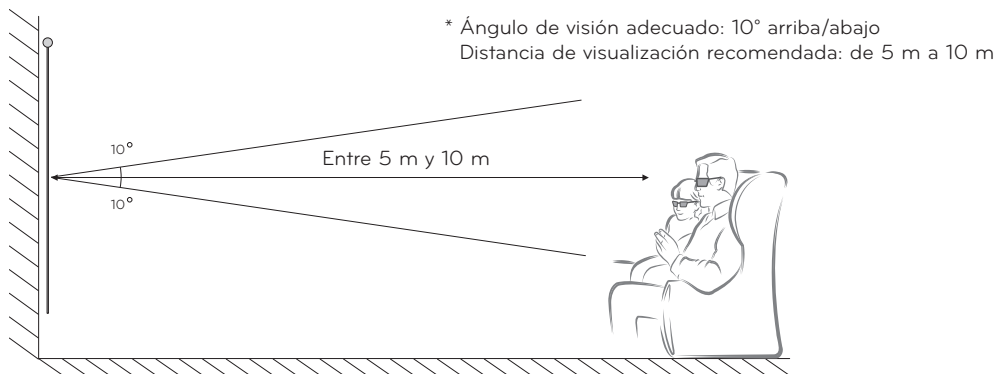
Función de vídeo en 3D

- * La tecnología de vídeo en 3D permite utilizar una vista diferente en cada ojo, de modo que la imagen en pantalla parezca un espacio en 3D.
- * Necesita lo siguiente para ver vídeos 3D: proyector o TV 3D, gafas 3D y una entrada externa 3D (un reproductor Blue-ray, satélite o descodificador con un programa o película 3D). Las imágenes 2D no se convierten a 3D.
- * El vídeo en 3D sólo se puede ver en pantallas plateadas.

Precauciones al visualizar vídeo en 3D

- ▶ Al visualizar vídeo en 3D, mantenga el ángulo de visión y la distancia adecuados.
 - Si excede el ángulo de visión o la distancia, es posible que no pueda ver el vídeo en 3D.
- ▶ Ver el vídeo en 3D demasiado cerca durante un periodo de tiempo prolongado puede dañar la vista.
- ▶ Ver la pantalla durante un periodo prolongado de tiempo con unas gafas para vídeo en 3D puede producir fatiga ocular o somnolencia.
 - Si siente dolor de cabeza, somnolencia o fatiga, deje de mirar la pantalla y tómese un descanso.
- ▶ Las mujeres embarazadas, las personas mayores y las personas con problemas cardiacos o de somnolencia deben evitar ver vídeo en 3D.
 - Los vídeos 3D pueden aumentar el ritmo cardíaco.
- ▶ Algunas imágenes de vídeo en 3D pueden hacer que el usuario se agache o intente esquivarlas. No visualice vídeos en 3D cerca de objetos frágiles o de objetos que puedan caerse fácilmente.
- ▶ No utilice las gafas 3D en lugar de gafas ordinarias, gafas de sol o gafas de protección. Pueden provocar lesiones.
- ▶ No guarde las gafas 3D en lugares calientes o fríos. Es posible que se produzcan deformaciones en las mismas.
- ▶ La lente (capa polarizada) de las gafas 3D es sensible a los arañazos. Utilice siempre un paño suave y limpio para limpiar el producto.
 - Asegúrese de que el paño no contenga partículas extrañas, ya que podrían producir arañazos.
- ▶ No arañe la superficie de la lente (capa polarizada) de las gafas 3D con objetos afilados ni limpie la lente con productos químicos.
 - La capa polarizada podría arañarse y la imagen de vídeo no presentaría un aspecto normal al ver imágenes en 3D.
- ▶ La lente de las gafas 3D es diferente a las de las gafas normales y es muy fina. Tenga cuidado ya que los cristales se salen de la estructura con facilidad.
- ▶ Advertencia sobre ataques de fotosensibilidad: ciertas imágenes de videojuegos e iluminación o patrones específicos de vídeo pueden provocar ataques a determinadas personas. Si usted o un familiar suyo tiene en su historial médico episodios o ataques de epilepsia, consulte al médico antes de ver vídeo en 3D. También se pueden presentar los siguientes síntomas en condiciones sin determinar aunque no existan antecedentes médicos.
 - Si siente mareo, trastornos visuales, inestabilidad visual o facial, actos inconscientes, convulsiones, pérdida de conciencia, confusión, o pérdida de equilibrio o náuseas durante la visualización de vídeo en 3D o después de la misma, deje de ver vídeo en 3D de inmediato y consulte al médico. Se recomienda tener especial cuidado con los niños a la hora de ver vídeo en 3D. El riesgo de ataques de fotosensibilidad puede reducirse si se toman estas medidas:
 - No vea vídeo en 3D si tiene sueño, está cansado o se encuentra enfermo, y evite verlo durante un periodo de tiempo prolongado.

Al visualizar vídeo en 3D



NOTA!

- Es posible que algunos menús específicos no funcionen durante la visualización de vídeo en 3D.
- Los efectos 3D podrán verse cuando se seleccione adecuadamente el modo 3D de la señal de entrada 3D suministrada al proyector.

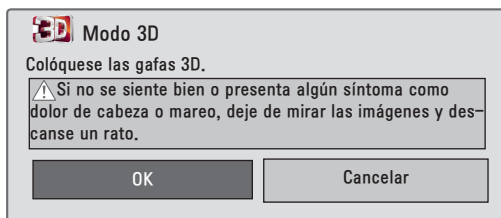
Cómo ver vídeo en 3D

1. Reciba la entrada de vídeo en 3D desde un dispositivo 3D compatible externo con uno de los siguientes formatos. Los valores predeterminados de fábrica del reproductor deberían funcionar.

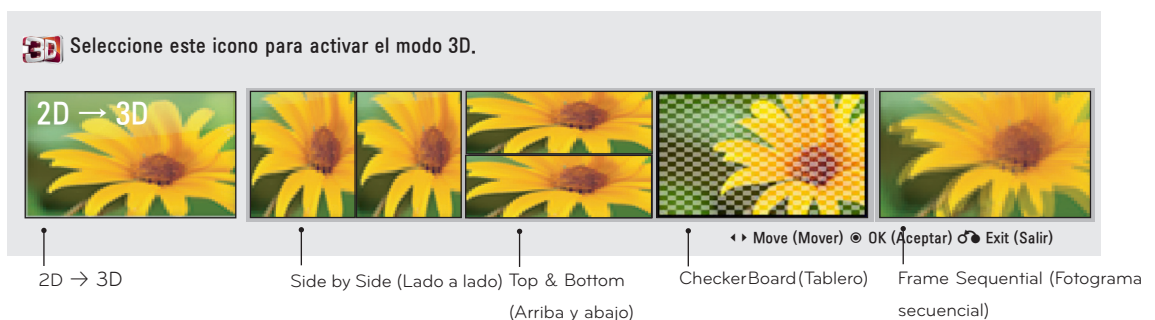
	Señal	Resolución	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Formatos de 3D compatibles
HDMI	720p	1280 x 720	45,00	60	Top & Bottom (Arriba y abajo), Side by Side (Lado a lado), HDMI 3D Top & Bottom (HDMI 3D arriba y abajo)
			37,50	50	
			90,00	60	HDMI 3D Frame Packing (HDMI 3D de un solo cuadro)
			75,00	50	
	1080i	1920 x 1080	33,75	60	Top & Bottom (Arriba y abajo), Side by Side (Lado a lado), HDMI 3D Side by Side (HDMI 3D lado a lado [medio])
			28,125	50	
	1080p	1920 x 1080	27,00	24	Top & Bottom (Arriba y abajo), Side by Side (Lado a lado), Checker Board (Tablero), Frame Sequential (Fotograma secuencial), HDMI 3D Top & Bottom (HDMI 3D Arriba y abajo)
			54,00	24	
			33,75	30	Top & Bottom (Arriba y abajo), Side by Side (Lado a lado), Checker Board (Tablero), Frame Sequential (Fotograma secuencial)
			67,50	60	
		56,25	50		
RGB	1080p	1920 x 1080	66,587	59,934	Top & Bottom (Arriba y abajo), Side by Side (Lado a lado)

- Para reproducir medios y archivos multimedia en HDMI 3D Frame Packing (HDMI 3D de un solo cuadro), HDMI 3D Side by Side (HDMI 3D lado a lado) o HDMI 3D Top & Bottom (HDMI 3D arriba y abajo), el reproductor debe ser compatible con esos formatos.
- El vídeo con formato HDMI 3D Frame Packing (HDMI 3D de un solo cuadro), HDMI 3D Side by Side (HDMI 3D lado a lado) o HDMI 3D Top & Bottom (HDMI 3D arriba y abajo) se convierte automáticamente a formato estereoscópico.

2. Pulse el **botón 3D** y seleccione **OK**.

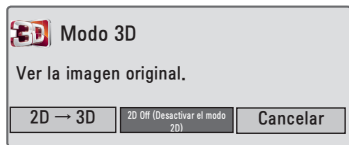


3. Pulse el botón < o > para seleccionar el formato de visualización de imágenes en la pantalla y, a continuación, póngase sus gafas de 3D.



- Cuando seleccione 2D → 3D, puede ver vídeos en 2D como vídeos en 3D.
- La calidad de imagen de los vídeos 2D → 3D puede no ser tan buena como la de los archivos de vídeo creados originalmente en 3D.

4. Pulse el botón 3D durante la visualización para salir del modo 3D y ver el vídeo en 2D.



Opción	Descripción
3D → 2D	Ver una imagen en 3D en modo 2D.
3D Off (Desactivar el modo 3D)	Ver la imagen original.
2D → 3D	Ver efectos en 3D.
Cancelar	Ver la imagen original.

Configurar el modo 3D

Opción	Descripción
3D Mode Setting (Configuración del modo 3D)	3D Picture Correction (Corrección imágenes 3D) Cambia vídeos de izquierda/derecha. Seleccione un vídeo en 3D para una mejor calidad.
	3D Depth (Prof. en 3D) Permite ajustar el efecto estereoscópico de la imagen en 3D convertida desde una imagen en 2D.
	Viewpoint 3D (Punto de vista 3D) Desplaza la imagen en 3D hacia adelante y atrás para ajustar la perspectiva en 3D.
Establecer vídeo	Consulte las secciones Función de vídeo - Función de pantalla.

Salir del modo 3D

<Modo 3D>



<Modo 3D a 2D>



Función

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

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

Opciones del menú IMAGEN

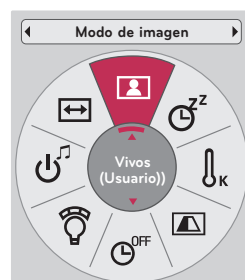
Modo de imagen

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

1. Pulse el botón **PICTURE** (IMAGEN) del mando a distancia.
2. Pulse los botones \wedge y \vee para alternar entre los distintos ajustes de configuración predefinida de imagen.

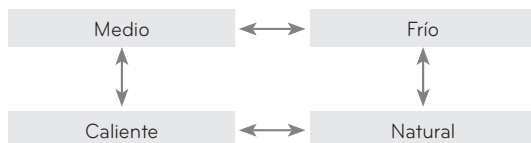


- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU** (MENÚ) o del botón **Q.MENU** (MENÚ RÁPIDO).
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.

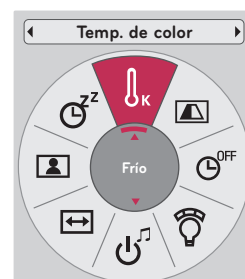


Función Temp. de color

1. Pulse el botón **Q.MENU** (MENÚ RÁPIDO) del mando a distancia.
2. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta Temp. de color.
3. Pulse los botones \wedge y \vee para alternar entre los distintos ajustes de configuración predefinida de imagen.

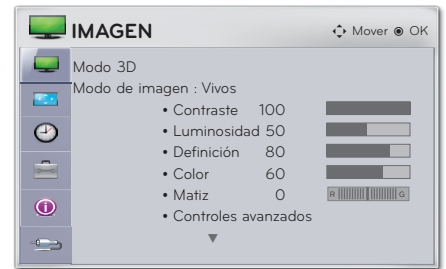


- Esta función activa las opciones **Vivos/Estándar/Natural/Cine/Deporte/Juego**.
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU** (MENÚ).
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.



Ajustar la configuración de imagen

1. Pulse el botón MENU (MENÚ), después vaya hasta Picture (Imagen) con los botones \wedge , \vee , \lt , \gt y pulse **OK** \odot .
2. Pulse los botones \wedge , \vee para ir hasta la opción de imagen deseada y pulse **OK** \odot .
3. Pulse los botones \lt , \gt para ajustar la configuración de imagen y pulse **OK** \odot .

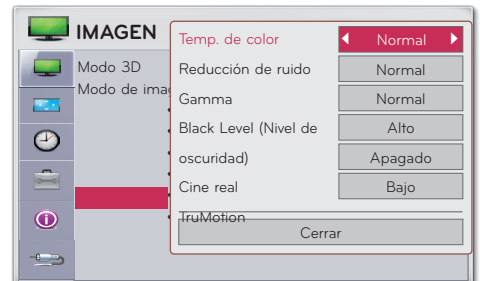


- Puede fijar distintos valores de preferencia de imagen para cada opción y el Modo imagen.
- Si guarda sus ajustes después de la configuración, (User) [Usuario] aparece en la imagen. (excluyendo Experto 1/2)
- Si desea volver a los valores predeterminados de fábrica después de la configuración de imagen, inicie cada Modo de imagen.
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.

Opciones avanzadas

1. Pulse el botón **MENU** (MENÚ), después vaya hasta Imagen con los botones \wedge , \vee , \lt , \gt y pulse **OK** \odot .
2. Pulse los botones \wedge , \vee para ir hasta **Advanced Control (Control avanzado)** y pulse **OK** \odot .
3. Pulse los botones \wedge , \vee para ir hasta el elemento deseado.
4. Pulse los botones \lt , \gt para ajustar la configuración de imagen y pulse **OK** \odot .

<El **Modo imagen** está en **Vivos/Estándar/Natural/Cine/Deporte/Juego**>



- Puede fijar distintos valores de preferencia de imagen para cada opción y el Modo imagen.
- Si desea volver a los valores predeterminados de fábrica después de la configuración de imagen, inicie cada Modo de imagen.
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.

<El **Modo imagen** está en modo **Experto1/2**>



* Las categorías que pueden definirse varían en función de la señal de entrada y del ajuste de vídeo.

Temp. de color	<ul style="list-style-type: none"> - Esta función activa las opciones Vivos/Estándar/Natural/Cine/Deporte/Juego. • El ajuste Caliente aumenta los tonos cálidos como el rojo y el ajuste Frío emplea unos tonos azules.
Reducción de ruido	<ul style="list-style-type: none"> • Reduce el ruido de pantalla sin que afecte a la calidad de vídeo.
Gamma	<ul style="list-style-type: none"> • Bajo: ilumina las zonas oscuras y de niveles medios de grises de las imágenes. • Medio: muestra los niveles de imagen originales. • Alto: oscurece aún más las zonas oscuras y de niveles medios grises de las imágenes. • Permite ajustar la luminosidad de las áreas oscuras y de niveles medios grises de las imágenes.
Nivel de oscuridad	<ul style="list-style-type: none"> • Bajo: oscurece el reflejo de la pantalla. • Alto: ilumina el reflejo de la pantalla. • Establece el nivel de oscuridad de la pantalla en el punto apropiado. • Esta función desactiva la entrada RGB.
Cine real	<ul style="list-style-type: none"> • Permite que los videoclips grabados en formato de película presenten un aspecto más natural al eliminar el efecto de trepidación. • Las películas de DVD y Blu-ray están grabadas a 24 fotogramas por segundo.
TruMotion	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología avanzada de vídeo que ofrece imágenes más claras y uniformes, incluso en escenas de acción rápida, con lo que se crea una estructura más estable para una visualización más nítida. • Descon: desactiva la función TruMotion. • Bajo: proporciona un movimiento fluido de las imágenes. Utilice este ajuste para un uso estándar. • Alto: proporciona un movimiento más fluido de las imágenes. • TruMotion funciona con todas las entradas a excepción del modo PC. • Si activa la función TruMotion, puede aparecer ruido en pantalla. Si esto ocurriese, ajuste la función en Descon. • Si selecciona Modo de imagen-Juego, establezca TruMotion en Descon. • Si pone el ajuste TruMotion de Keystone en Descon. Ejecute Restablecer para que Keystone pueda ajustar TruMotion.
Balance de blancos	<ul style="list-style-type: none"> - Esta función activa Para Expertos 1/2. • Esta función permite ajustar el color general de la pantalla. <ul style="list-style-type: none"> a. Método: 2 puntos <ul style="list-style-type: none"> - Patrón: Interior, Exterior - /Rojo/Verde/Contraste de Azul, Rojo/Verde/Brillo de Azul: el rango del ajuste es de -50 a +50. b. Método: IRE 20 puntos <ul style="list-style-type: none"> - Patrón: Interior, Exterior - IRE (Instituto de ingeniería de radio) es la unidad con la que se especifica el tamaño de la señal de vídeo y puede establecerse entre 5, 10, 15 - 95, 100. Puede ajustar Rojo, Verde o Azul según cada valor. - Rojo/Verde/Azul: el rango del ajuste es de -50 a +50.
Sistema de administración de color	<ul style="list-style-type: none"> - Esta función activa Para Expertos 1/2. • Dado que es la herramienta que usan los expertos para realizar ajustes mediante los patrones de prueba, no afecta a otros colores y se utiliza para ajustar 6 áreas de color (rojo/verde/azul/cian/magenta/amarillo) de forma selectiva. • Es posible que la diferencia de color no llame la atención incluso cuando realiza los ajustes del vídeo en general. • Ajusta el rojo/verde/azul/amarillo/cian/magenta. <ul style="list-style-type: none"> - Rojo/verde/azul/amarillo/cian/Color Magenta: el rango de ajuste es de -30 a +30. - Rojo/verde/azul/amarillo/cian/Matiz Magenta: el rango de ajuste es de -30 a +30. - Esta función desactiva la entrada RGB.

Función Inicialización de imagen

* Los ajustes para cada entrada y el Modo imagen vuelven a los valores de fábrica.

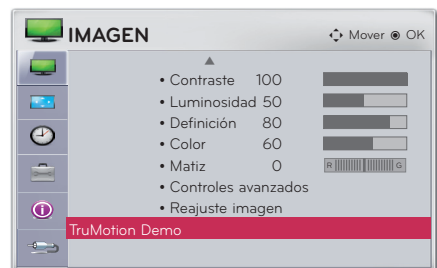
1. Pulse el botón **MENU (MENÚ)**, después vaya hasta Picture (Imagen) con los botones \wedge , \vee , $<$, $>$ y pulse **OK** \odot .
2. Pulse los botones \wedge , \vee para ir hasta Picture Reset (Restablecer imagen) y pulse **OK** \odot .
3. Pulse los botones $<$, $>$ para seleccionar Yes (Sí) y pulse **OK** \odot .
 - Pulse el botón **BACK (ATRÁS)** para salir de la pantalla del menú.



Función TruMotion Demo

* Puede previsualizar la función de escáner en directo.

1. Pulse el botón **MENU (MENÚ)**, después vaya hasta Picture (Imagen) con los botones \wedge , \vee , $<$, $>$ y pulse **OK** \odot .
2. Pulse los botones \wedge , \vee para ir hasta TruMotion Demo y pulse **OK** \odot .
 - Esta opción no está disponible para **RGB**.
 - Pulse cualquier botón para salir de **TruMotion Demo**.
 - Pulse el botón **BACK (ATRÁS)** para salir de la pantalla del menú.



Función de pantalla

Usar la función de pausa

1. Pulse el botón **PAUSE (PAUSA)** del mando a distancia.
 - * Puede detener el vídeo temporalmente durante la reproducción.



<Pantalla Reproducción>

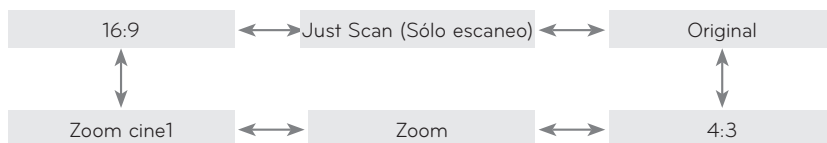


<Pantalla Pausa>

2. Para salir de la función de pausa, pulse de nuevo el botón **PAUSE (PAUSA)**.
 - * Se sale automáticamente de la función de pausa al cabo de 10 minutos.

Utilizar la función Tamaño de pantalla

Pulse el botón **SCREEN SIZE (TAMAÑO DE PANTALLA)** del mando a distancia.



- Los ajustes podrían variar dependiendo de la señal de entrada.
- También puede utilizar el botón **MENU (MENÚ)** o **Q.MENU (MENÚ RÁPIDO)**.
- Pulse el botón **BACK (ATRÁS)** para salir de la pantalla del menú.

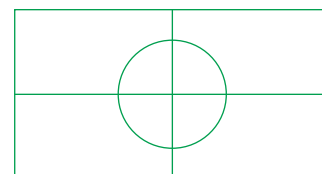


Función Patrón de prueba

* Puede ajustar el tamaño y el enfoque de la pantalla mientras instala el proyector.

Pulse el botón **TEST PATTERN (PATRÓN DE PRUEBA)** del mando a distancia.

- Puede seleccionar esta función a través del botón **MENU (MENÚ)**.



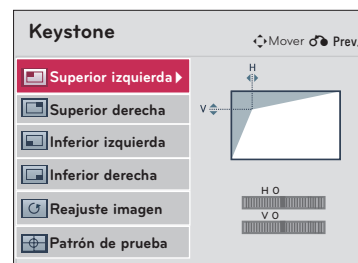
Utilizar Keystone

* Para evitar que la imagen de la pantalla se vuelva trapezoidal, Keystone ajusta el ancho superior e inferior de la imagen si el proyector no está colocado a un ángulo adecuado de la pantalla.

* Como 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 **KEYSTONE** del mando a distancia.
2. Utilice los botones \wedge , \vee para seleccionar la opción deseada y pulse el botón $\>$.
3. Pulse los botones \wedge , \vee , $<$, $>$ para ajustar la pantalla y pulse **OK**.

- La distorsión se ajusta -100 a 0 o 0 a 100 dependiendo de la posición.
- Para restaurar los valores de fábrica, realice **Picture Reset (Restaurar imagen)**.
- Puede seleccionar esta función a través del botón **MENU (MENÚ)**.
- Pulse el botón **BACK (ATRÁS)** para salir de la pantalla del menú.



Cambiar el modo de proyección

* Puede mover el vídeo hacia arriba/abajo o derecha/izquierda.

1. Pulse el botón **MENU (MENÚ)**, después vaya hasta Screen (Pantalla) con los botones \wedge , \vee , $<$, $>$ y pulse **OK**.
2. Pulse los botones \wedge , \vee para ir hasta Projection Mode (Modo proyección) y pulse **OK**.

- Seleccione Rear (Posterior) para proyectar una imagen en la parte posterior de una pantalla transparente adquirida por separado.
- Seleccione Ceiling (Techo) si ha instalado el proyector en el techo.
- Puede seleccionar esta función a través del botón **MENU (MENÚ)**.
- Pulse el botón **BACK (ATRÁS)** para salir de la pantalla del menú.

Función de configuración automática

- * Esta función asegura la mejor calidad de vídeo mediante el ajuste automático del tamaño horizontal y la sincronización de la imagen.
- * La función de detección automática sólo funciona con la entrada RGB del PC.

Pulse el botón **AUTO** (AUTOMÁTICO) del mando a distancia.

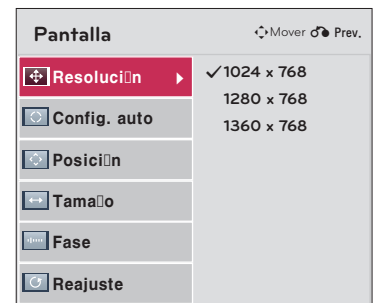
- Si realiza el ajuste de la pantalla al reproducir un vídeo con señal gráfica de un ordenador, puede que no logre una calidad óptima. Ejecute la función **Auto Config. (Configuración automática)** para una imagen sin movimiento.
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENU (MENÚ)**.



Config. RGB. Función

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

- La opción **Resolución** permite elegir entre una resolución de 768 (1024 x 768/1280 x 768, 60Hz) y una resolución de 1050 (1400 x 1050/1680 x 1050, 60Hz).
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.

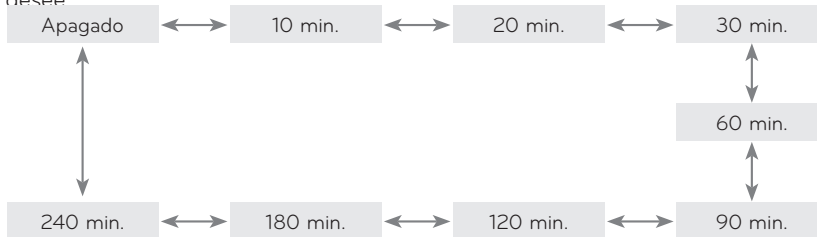


Función de hora

Usar la función DORMIR

* El proyector puede apagarse en un momento prefijado.

1. Pulse el botón **SLEEP** (DORMIR) del mando a distancia.
2. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar el tiempo predeterminado que desee.



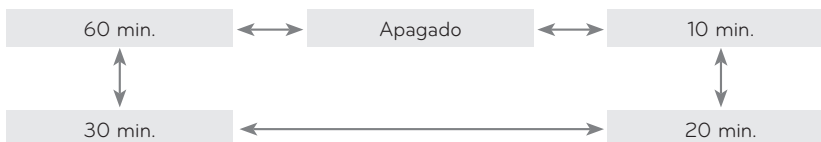
- También puede utilizar el botón **MENU** (MENÚ) o **Q.MENU** (MENÚ RÁPIDO).
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.



Auto Off (Apagado auto.)

* Si no hay señal, el proyector se apaga automáticamente cuando pasa el tiempo establecido.

1. Pulse el botón **MENU** (MENÚ), después vaya hasta Time (Hora) con los botones \wedge , \vee , $<$, $>$ y pulse **OK**.
2. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta **Apagado automático**.
3. Pulse los botones \wedge y \vee para seleccionar la hora predeterminada que desee.

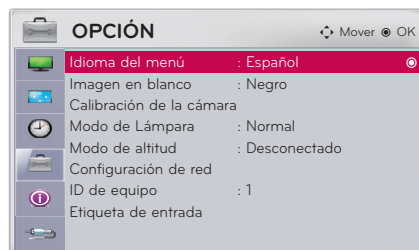


- Puede seleccionar esta función a través del botón **MENU** (MENÚ).
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.

Opciones del menú OPCIÓN

Selección del idioma

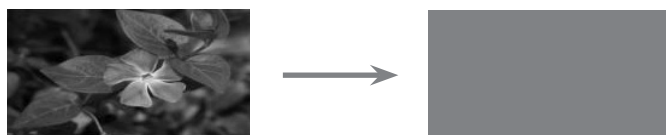
1. Pulse el botón **MENU** (MENÚ). A continuación, desplácese hasta **OPTION (OPCIÓN)** con los botones \wedge , \vee , $<$ y $>$, y pulse \odot OK.
2. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta Menu Language (Idioma menús) y pulse \odot OK.
3. Pulse los botones \wedge , \vee , $<$ y $>$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



Uso de la función de imagen blanca

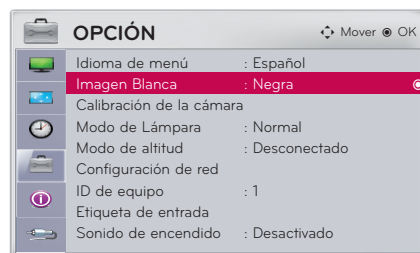
* Esta función puede resultar de utilidad cuando desee que, en presentaciones, resúmenes o reuniones, el público se centre en el presentador.

1. Pulse el botón **BLANK** (IMAGEN BLANCA) del mando a distancia.
 - La pantalla se apaga con un color de fondo predeterminado.
 - Puede elegir el color de fondo. (consulte "**Selección de Imagen Blanca**").
2. Para cancelar la función de fondo en blanco, pulse cualquier botón.
 - Para apagar temporalmente la lámpara, pulse **BLANK** (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 **MENU** (MENÚ). A continuación, desplácese hasta **OPTION** (OPCIÓN) con los botones \wedge , \vee , $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta Blank Image (Imagen Blanca) y pulse **OK**.
3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones \wedge y \vee , y pulse **OK**.

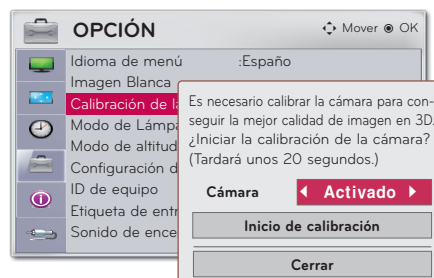


- La imagen de fondo varía según la imagen de la función Imagen Blanca seleccionada.
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.

Para calibrar la cámara

* El vídeo 3D consiste en imágenes de dos cámaras independientes conectadas en paralelo. Si la luminosidad de cada fotograma no es la misma, es posible que detecte algún tipo de parpadeo. Este ajuste le ayudará a equilibrar la luminosidad de cada fotograma.

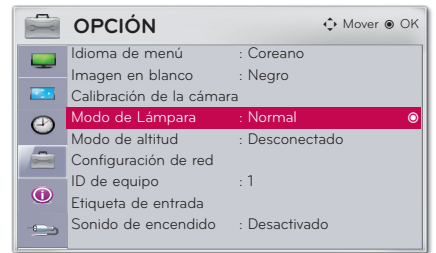
1. Pulse el botón **MENU** (MENÚ). A continuación, desplácese hasta **OPTION** (OPCIÓN) con los botones \wedge , \vee , $<$ y $>$, y pulse **OK**.
2. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta Camera Calibration (Calibración de la cámara) y pulse **OK**.
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta On (Activado).
4. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta Calibration Start (Inicio de calibración) y pulse **OK**.



- El valor de entrada de Calibración de la cámara se aplica únicamente al vídeo en 3D. No se aplica al vídeo en 2D.
- Cuando la iluminación de alrededor es demasiado brillante, el ajuste de la iluminación podría no funcionar bien.
- Funciona 5 minutos después de encenderse.
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.

Para ajustar la luminosidad de la lámpara

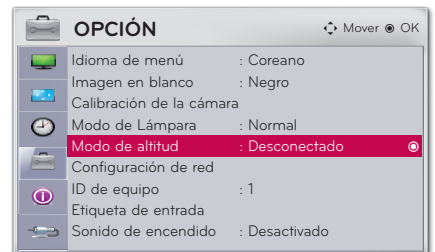
1. Pulse el botón **MENU (MENÚ)**, después vaya hasta **OPTION (OPCIÓN)** con los botones \wedge , \vee , $<$, $>$ y pulse **OK** \odot .
2. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta **Lamp Mode (Modo de Lámpara)**.
3. Pulse los botones \wedge , \vee para seleccionar una opción.
 - Si la temperatura ambiente supera los 35°C o el vídeo en 3D está funcionando, esta opción no está disponible.
 - Puede seleccionar esta función a través del botón **MENU (MENÚ)**.
 - Pulse el botón **BACK (ATRÁS)** para salir de la pantalla del menú.



Modo de altitud

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

1. Pulse el botón **MENU (MENÚ)**. A continuación, desplácese hasta **OPTION (OPCIÓN)** con los botones \wedge , \vee , $<$ y $>$, y pulse **OK** \odot .
2. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta High Altitude (Modo de altitud) y pulse **OK** \odot .
3. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta On (Activado) y pulse **OK** \odot .
 - Pulse el botón **BACK (ATRÁS)** para salir de la pantalla del menú.



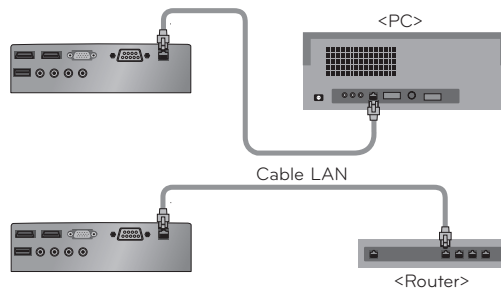
Configuración de red

< AVISO >

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

<Cómo realizar la conexión>

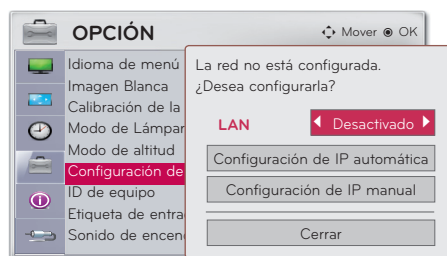
Use un cable LAN (cable cruzado) para conectar el puerto LAN del proyector con el puerto LAN del PC o del router.



Conexión a un PC

<Modo de uso>

1. Pulse el botón **MENU** (MENÚ), después vaya hasta **OPTION** (**OPCIÓN**) con los botones \wedge , \vee , \leftarrow , \rightarrow y pulse **OK** \odot .
2. Pulse los botones \wedge , \vee para ir hasta **Network Setting** (**Configuración de red**) y pulse **OK** \odot .
3. Pulse los botones \leftarrow , \rightarrow para seleccionar On (Activado) en la opción LAN.



4. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta **IP Auto Setting** (**Configuración de IP automática**) o **IP Manual Setting** (**Configuración de IP manual**) y pulse **OK** \odot .

- Seleccione **IP Auto Setting** (**Configuración de IP automática**) para un ordenador de servidor.
- Seleccione **IP Manual Setting** (**Configuración de IP manual**) para un ordenador normal.
- Para configurar el PC: ajuste la opción Protocolo de Internet (TCP/IP) del PC según su criterio.

Instalación del proyector: Configure la Dirección IP con el mismo formato de dirección IP del ordenador, y seleccione Close (Cerrar) después de introducir la misma puerta de enlace que en el ordenador. Consulte la guía de eZ-Net Manager para obtener información sobre la configuración de red.

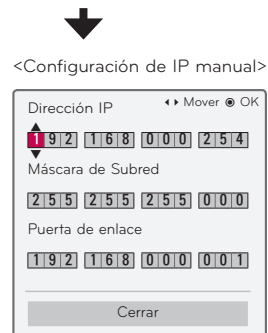
:: Ejemplo::

	IP address (Dirección IP)	Subnet Mask (Máscara de sub-red)	Gateway (Puerta de enlace)
PC	192.168.0.10	255.255.255.0	192.168.0.1
Proyector	192.168.0.254	255.255.255.0	192.168.0.1

- Si Network Setting (Configuración de red) no funciona, compruebe el estado de su red y la conexión con el cable LAN.
- Si no se completa la Network Setting (Configuración de red), las funciones en red no funcionarán correctamente.
- Configuración de IP automática: seleccione esta opción si existe un servidor DHCP (protocolo de configuración dinámica de host) en la red de área local (LAN) a través de una conexión con cables; se asignará automáticamente una dirección IP al proyector. Podría no ser posible conectarse al servidor DHCP si hay un cortafuegos instalado o dependiendo del modelo de ordenador.

Configuración de IP manual: seleccione IP Manual Setting (Configuración de IP manual) si no existe un servidor DHCP en la red y desea definir la dirección IP de forma manual.

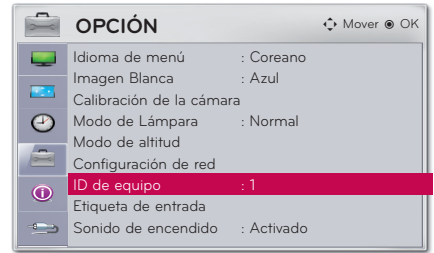
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.



Configuración de ID de equipo

- * La ID de equipo es 1 - 99.
- * Solo la ID de equipo guardada es efectivo.

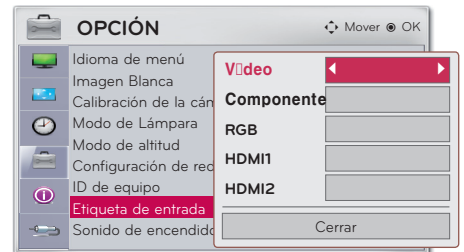
1. Pulse el botón **MENU** (MENÚ), después vaya hasta **OPTION** (**OPCIÓN**) con los botones \wedge , \vee , $<$, $>$ y pulse **OK** \odot .
2. Pulse los botones \wedge , \vee para ir hasta SET ID (**ID de equipo**) y pulse **OK** \odot .



Configuración de etiqueta de entrada

- * Indica qué dispositivo está conectado a qué puerto de entrada.

1. Pulse el botón **MENU** (MENÚ). A continuación, desplácese hasta **OPTION** (**OPCIÓN**) con los botones \wedge , \vee , $<$ y $>$, y pulse **OK** \odot .
 2. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta Input Label (Etiqueta de entrada) y pulse **OK** \odot .
 3. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta la entrada que desee.
 4. Pulse los botones $<$ y $>$ para seleccionar la etiqueta de entrada que desee.
 5. Pulse los botones \wedge y \vee para desplazarse hasta Close (Cerrar) y pulse **OK** \odot .
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.



Configuración de Sonido de encendido

- * El sonido de inicio puede activarse y desactivarse.

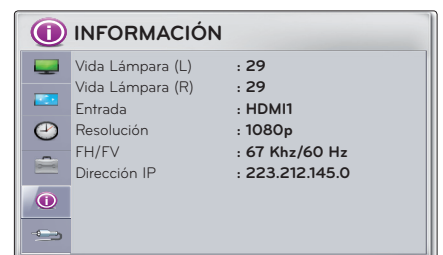
1. Pulse el botón **Q.MENU** (MENÚ RÁPIDO) del mando a distancia.
 2. Pulse los botones $<$ y $>$ para desplazarse hasta Power Sound (Sonido de encendido).
 3. Desplácese hasta el elemento que desee con los botones \wedge y \vee .
- Puede utilizar esta función a través del botón **MENÚ**.
 - Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.



Opciones del menú INFORMACIÓN

Para ver la información del proyector

1. Pulse el botón **MENU** (MENÚ). A continuación, desplácese hasta **INFORMATION** (**INFORMACIÓN**) con los botones \wedge , \vee , $<$ y $>$, y pulse **OK** \odot .
 2. Verá la información actual sobre el proyector.
- Pulse el botón **BACK** (ATRÁS) para salir de la pantalla del menú.

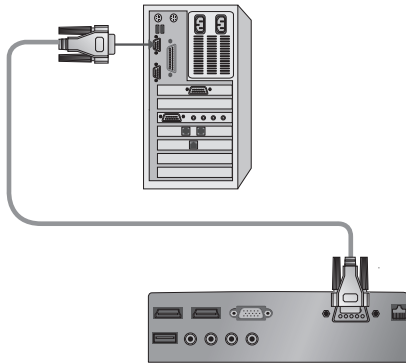


Función de comunicación en serie

- * Si el proyector está conectado a un ordenador a través de un cable RS-232C, puede usar el ordenador para controlar funciones del proyector como el encendido/apagado o la selección de entrada, etc.
- * No puede usar RJ45 simultáneamente. Para comunicación en serie utilice LAN desactivada en Configuración de red.

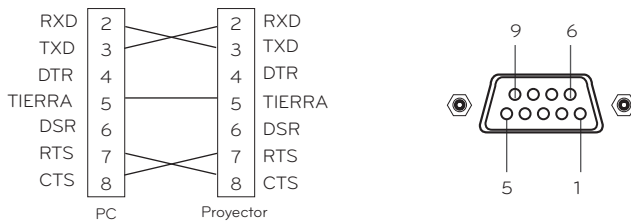
Establecer una comunicación en serie

- * Conecte el conector RS-232C (conector en serie) del ordenador 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 Imagen 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 datos: 8 bits
- Paridad: ninguna
- Bits de parada: 1 bit
- Control de flujo: ninguno
- Código de comunicación: código ASCII

Protocolo de comunicaciones

1. Transmisión

[Comando1] [Comando2] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

- * [Comando1]: El primer comando para controlar el proyector (k, j, x, código ASCII, 1 Carácter)
- * [Comando2]: El segundo comando para controlar el equipo (código ASCII, 1 Carácter)
- * [ID de equipo]: Una ID utilizada para seleccionar un equipo a controlar; la ID se asigna a cada equipo en el Menú especial en el registro de '1-99'. Si la ID de equipo se fija en '0', puede controlar todos los equipos.
- * [Dato]: Usado para enviar los datos necesarios para las órdenes mencionadas anteriormente. Si está en código ASCII se envían 2 caracteres.
- * Si el dato es 'FF', significa modo lectura de datos.
- * [Cr]: retorno de carro.
Significa código ASCII '0x0D'.
- * []: carácter de código ASCII que corresponde a la "Barra de espaciado" para separar órdenes, ID equipo y datos.

2. Confirmación de OK

[Comando2] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

* Si un equipo recibe datos con éxito, produce ACK en el formato anterior. Aquí los datos serán la información del proyector que indica el estado actual del proyector si está en modo lectura de datos. El propio proyector devolverá los datos del ordenador si está en modo de escritura de datos.

3. Confirmación de error

[Comando2] [] [ID equipo] [] [NG] [Dato] [x]

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

Dato: [01]: código ilegal (este comando no está permitido).

[02]: función no permitida (esta función no funciona.)

[03]: espere y vuelva a intentarlo (inténtelo más tarde.)

Lista de referencia de comandos

	Comando 1	Comando 2	Dato
01. Encendido	k	a	0 ~ 1
02. Relación de aspecto	k	c	*
03. Silencio de pantalla	k	d	0 ~ 1
04. Contraste	k	g	0 ~ 64
05. Brillo	k	h	0 ~ 64
06. Color	k	i	0 ~ 64
07. Matiz	k	j	0 ~ 64
08. Definición	k	k	0 ~ 64
09. Selección OSD	k	l	0 ~ 1
10. Bloqueo mando a distancia/ Bloqueo teclas	k	m	0 ~ 1
11. Temperatura de color	k	u	0 ~ 4 (Excepto 3)
12. Nivel de negro	n	m	0 ~ 1
13. Modo de lámpara	n	p	0 ~ 1
14. Configuración automática	j	u	1
15. Selección de entrada	x	b	*
16. Clave	m	c	*
17. Modo de imagen	n	D	0 ~ 7
18. 3D	x	t	Dato1 : 0 ~ 3 Dato2 : 0 ~ 3 Dato3 : 0 ~ 1 Dato4 : 0 ~ 14
19. Control de opciones 3D	x	v	Dato1 : 0 ~ 2 Dato 2 : -Dato1 = 0 : 0~1 -Dato1 = 1 : 0~14 -Dato1 = 2 : 0~14

01. Alimentación (comando: k a)

⇒ Controla el encendido/apagado de un equipo.

Transmisión

[k] [a] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 0: Apagar
1: Encender

Confirmación

[a] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0: Apagar
1: Encender

⇒ Da información sobre Encender/Apagar.

Transmisión

[k] [a] [] [ID equipo] [] [FF] [Cr]

Confirmación

[a] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0: Apagar
1: Encender

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

02. Relac. de Aspecto (Comando:kc)

⇒ Ajusta el tamaño de la pantalla.

Transmisión

[k] [c] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 1: Pantalla normal (4:3) 2: Pantalla panorámica (16:9)
4: Zoom 6: Fijar por programa 9: Solo escanear
10-1f: Zoom cine 1-16

Confirmación

[c] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 1: Pantalla normal (4:3) 2: Pantalla panorámica (16:9)
4: Zoom 6: Fijar por programa 9: Solo escanear
10-1f: Zoom cine 1-16

03. Silencio de pantalla (Comando:kd)

⇒ Controla el silencio de pantalla activado/desactivado.

Transmisión

[k] [d] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

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

Confirmación

[d] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

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

04. Contraste (comando : kg)

⇒ Ajusta el brillo de la pantalla.

Transmisión

[k] [g] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato Mín : 0 - Máx : 64

Confirmación

[g] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Mín : 0 - Máx : 64

* Consulte la estructura de datos real 1.

05. Brillo (Comando:kh)

⇒ Ajusta el brillo de la pantalla.

Transmisión

[k] [h] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato Mín : 0 H - Máx : 64 H

Confirmación

[h] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Mín : 0 H - Máx : 64 H

* Consulte la estructura de datos real 1.
(* Transmitido en código hexadecimal)

06. Color (Comando:ki)

⇒ Ajusta el color de la pantalla. (Video / S-Video / Componente)

Transmisión

[k] [i] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato Mín : 0 - Máx : 64

(* Transmitido en código hexadecimal)

Confirmación

[i] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Mín : 0 - Máx : 64

* Consulte la estructura de datos real 1.

07. Matiz (Comando:kj)

⇒ Ajusta el color de la pantalla. (Vídeo / S-Vídeo / Componente)

Transmisión

[k] [j] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato Rojo : 0 H - Verde : 64 H
(* Transmitido en código hexadecimal)

Confirmación

[j] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Rojo : 0 H - Verde : 64 H
* Consulte la estructura de datos real 2.

08. Nitidez (Comando:kk)

⇒ Ajusta la nitidez de la pantalla. (Vídeo / S-Vídeo / Componente)

Transmisión

[k] [k] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato Mín : 0 H - Máx : 64 H
(* Transmitido en código hexadecimal)

Confirmación

[k] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato Mín : 0 H - Máx : 64 H
* Consulte la estructura de datos real 1.

* Esta función se utiliza cuando no se utiliza un mando a distancia. Cuando el bloqueo del mando a distancia está activado, ningún botón del panel de control y del mando a distancia es compatible con la función Equipo.

09. Selección OSD (comando : kl)

⇒ Selecciona OSD activado/desactivado.

Transmisión

[k] [l] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 0: Seleccionar OSD desactivado
1: Modo selección OSD activado

Confirmación

[l] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0: Seleccionar OSD desactivado
1: Modo selección OSD activado

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

⇒ Configura la función de bloqueo del mando a distancia y el teclado local del mando a distancia.

Transmisión

[k] [m] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 0: Bloqueo desactivado
1: Bloqueo activado

Confirmación

[m] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0: Bloqueo desactivado
1: Bloqueo activado

* Esta función se utiliza cuando no se utiliza el mando a distancia. Si el bloqueo del mando a distancia está activado, ninguno de los botones del teclado y el mando a distancia funcionarán.

11. Temperatura de color (ACC) (Comando:ku)

⇒ Ajusta el valor de temperatura de color.

Transmisión

[k] [u] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 0: Medio 1: Frío 2: Cálido 4: Natural
(* Transmitido en código hexadecimal)

* 3 no se utiliza.

Confirmación

[u] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0: Medio 1: Frío 2: Cálido 4: Natural

12. Nivel de negros (Comando: nm)

⇒ Ajusta el valor de nivel de negros

Transmisión

[n] [m] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 0: Bajo 1: Alto

(* Transmitido en código hexadecimal)

Confirmación

[m] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0: Bajo 1: Alto

13. Modo de Lámpara (Comando: np)

⇒ Una función utilizada para fijar el Modo de lámpara.

Transmisión

[n] [p] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 0: Normal 1: Económico

(* Transmitido en código hexadecimal)

Confirmación

[p] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0: Normal 1: Económico

14. Config. Auto (Comando: ju)

⇒ Ajusta la posición del vídeo utilizando el Modo RGB y minimizando el movimiento de la imagen.

Transmisión

[j] [u] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 1: Para configurar

(* Transmitido en código hexadecimal)

Confirmación

[u] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 1: Para configurar

15. Selección de entrada (comando: xb)

⇒ Seleccione la señal de entrada de un equipo.

Transmisión

[x] [b] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 20: Vídeo 40: Componente 60: RGB
90: HDMI1 91: HDMI2

(* Transmitido en código hexadecimal)

Confirmación

[b] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 20: Vídeo 40: Componente 60: RGB
90: HDMI1 91: HDMI2

16. Clave (comando: mc)

⇒ Manda un código clave del mando a distancia IR.

Transmisión

[m] [c] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato código clave * Consulte la página 44.

(* Transmitido en código hexadecimal)

Confirmación

[c] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato código clave

17. Modo de imagen (Comando: ns)

⇒ Una función utilizada para fijar el Modo de imagen.

Transmisión

[n] [s] [] [ID equipo] [] [Dato] [Cr]

Dato 0: Vivos 1: Estándar 2: Natural
3: Cine 4: Deporte 5: Juegos
6: Experto 1 7: Experto 2

(* Transmitido en código hexadecimal)

Confirmación

[s] [] [ID equipo] [] [OK] [Dato] [x]

Dato 0: Vivos 1: Estándar 2: Natural
3: Cine 4: Deporte 5: Juegos
6: Experto 1 7: Experto 2

(* Transmitido en código hexadecimal)

<Código clave>

Key Name	Key Code
^	0x40
v	0x41
>	0x06
<	0x07
Power	0xAD
Input	0xEF
Menu	0x43
Back	0x28
OK	0x44
STILL	0xBC
RATIO	0x79
BLANK	0x84
PICTURE	0x4D
AUTO	0x92
Q.MENU	0x45
SLEEP	0x0E
3D	0xDC
PATTERN	0x6F
VIDEO	0x5A
COMP	0xBF
RGB	0xD5
HDMI 1	0xCE
HDMI 2	0xCC

18. 3D (Comando: xt)

⇒ Controla el 3D.

Transmisión

```
[x][t][ID equipo][Dato1][Dato2][Dato3][Dato4][Cr]
```

Dato 1 (Modo 3D)

0: Modo 3D activado 1: Modo 3D desactivado
2: 3D a 2D 3: 2D a 3D

Dato 2 (Formato 3D)

0: ARRIBA y ABAJO 1: Lado a lado
2: Tablero 3: Fotograma secuencial

Dato 3 (LR)

0: RL 1: LR

Dato 4 (Profundidad 3D)

0 - 14

(* Transmitido en código hexadecimal)

*** Nota ***

⇒ La profundidad está disponible en modo 2D a 3D.

Confirmación

```
[t][ID equipo][OK][Dato1][Dato2][Dato3][Dato4][x]
```

Dato 1 (Modo 3D)

0: Modo 3D activado 1: Modo 3D desactivado
2: 3D a 2D 3: 2D a 3D

Dato 2 (Formato 3D)

0: ARRIBA y ABAJO 1: Lado a lado
2: Tablero 3: Fotograma secuencial

Dato 3 (LR)

0: RL 1: LR

Dato 4 (Profundidad 3D)

0 - 14

(* Transmitido en código hexadecimal)

19. Control de opciones 3D (Comando: xv)

⇒ En 3D, controla LR, la profundidad y el punto de vista.

Transmisión

```
[x][v][ID equipo][Dato1][Dato2][Cr]
```

Dato1

0: LR 1: Profundidad 2: Punto de vista

Dato 2:

- i) Dato1=0 (LR) ⇒ 0-1
 - ii) Dato1=1 (Profundidad) ⇒ 0-14
 - III) Dato1=2 (Punto de vista) ⇒ 0-14
- (* Transmitido en código hexadecimal)

*** Nota ***

⇒ La profundidad está disponible en modo 2D a 3D.

Confirmación

```
[u][ID equipo][OK][Dato1][Dato2][x]
```

Dato1

0: LR 1: Profundidad 2: Punto de vista

Dato 2:

- i) Dato1=0 (LR) ⇒ 0-1
- ii) Dato1=1 (Profundidad) ⇒ 0-14
- III) Dato1=2 (Punto de vista) ⇒ 0-14

(* Transmitido en código hexadecimal)

*** Nota ***

⇒ La profundidad está disponible en modo 2D a 3D.

Comunicación mediante hiperterminal

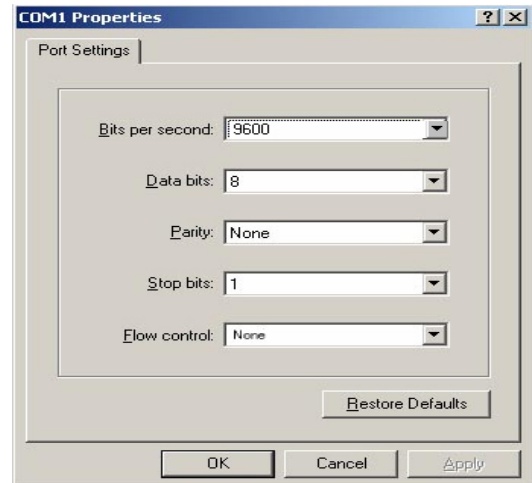
Puede controlar múltiples proyectores desde un único ordenador utilizando el protocolo.

1. Configurar hiperterminal

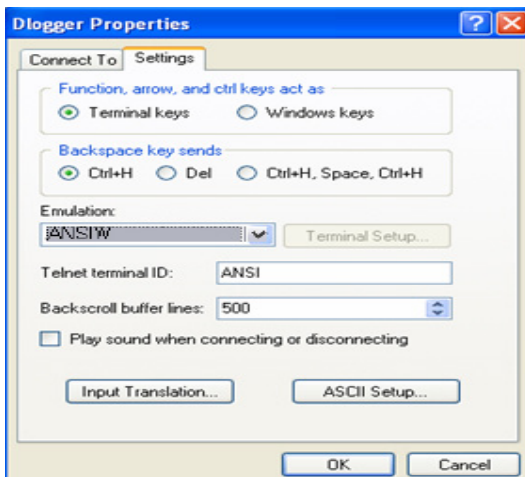
1. Especificar el puerto de comunicación en Configuración de usuario



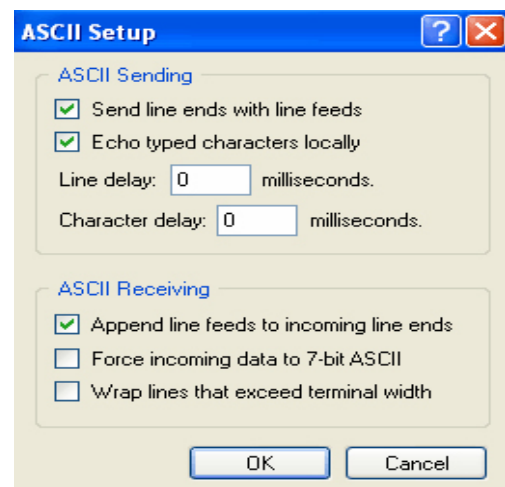
2. Fijar en 9600



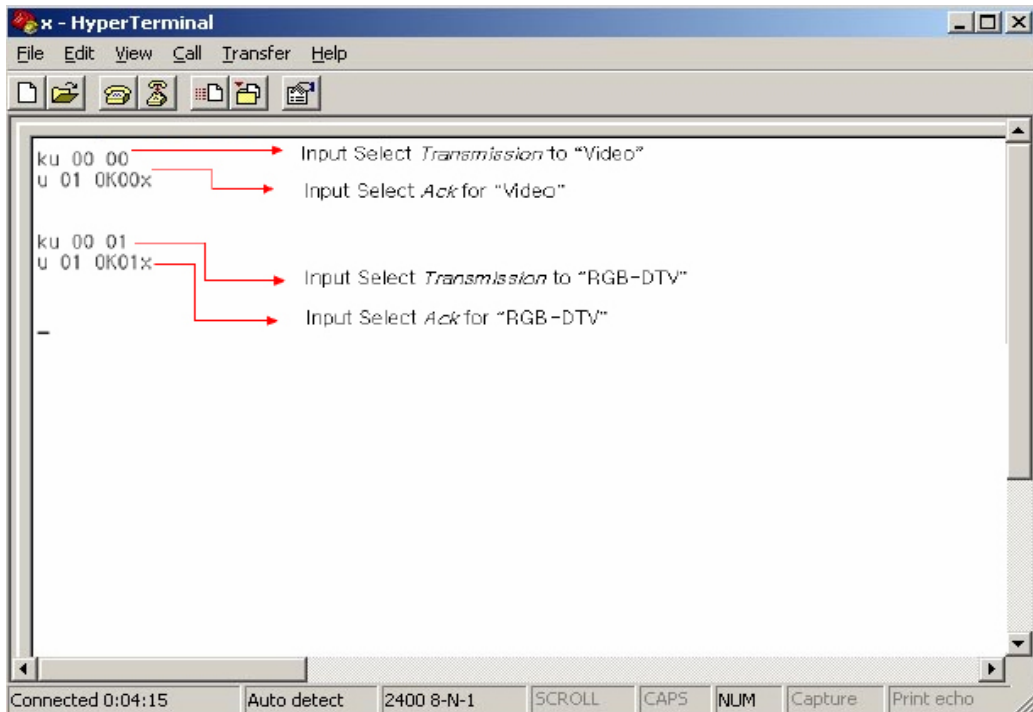
3. Fijar para Probar información de registro



4. Fijar para ASCII



2. Ejemplo de introducir una orden de cambio de entrada utilizando Hiper terminal.



Varios

Modos de visualización compatibles

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

Resolución	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia horizontal (kHz)
720X400	70.080	31.469
640X480	59.940	31.469
800X600	60.310	37.879
1024X768	60.000	48.363
1152X864	60.053	54.348
1280X768	59.870	47.776
1360X768	60.015	47.712
1280X960	60.000	60.000
1280X1024	60.020	63.981
1400X1050	59.979	65.317
1680X1050	60.000	65.300
1920X1080	60.000	67.500

* Si la señal de entrada no es compatible con el proyector, en pantalla aparecerá el mensaje "Invalid Format" (Formato no válido).

* El proyector es compatible con el tipo DDC1/2B como función Plug & Play (Conectar y usar). (Reconocimiento automático de monitores de PC)

* Tipos de señal de sincronización de PC compatibles: tipos de sincronización por separado.

* 1920x1080 es recomendable para una calidad de imagen óptima en modo PC.

* La señal HDMI-PC no es compatible con la resolución 1920x1080.

< Entrada de DVD/televisión digital >

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

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

Mantenimiento

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

Limpieza de la lente

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

Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa del proyector, desconecte el cable de alimentación. Para eliminar el polvo o la suciedad, pase el paño proporcionado por la carcasa. No utilice alcohol, benceno, disolventes ni productos químicos, ya que podría estropear el tono y el acabado del proyector.

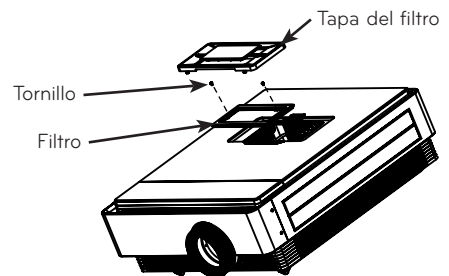
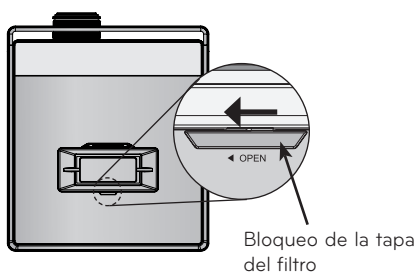
Limpieza del filtro

Se recomienda limpiar el filtro para garantizar el buen funcionamiento del proyector.

Cuando se le solicite limpiar el filtro con el proyector en uso, siga los pasos que se indican a continuación para limpiarlo.

< Limpieza del filtro superior >

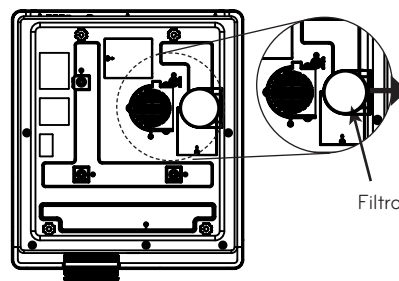
1. Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación. Colóquelo en una mesa o una superficie plana.
2. Abra la tapa del filtro presionando el bloqueo de la tapa del filtro en la dirección de la flecha indicada en la imagen.
3. Tras separar la tapa del filtro, desbloquee el perno de fijación.



4. Saque el filtro y limpie el polvo suavemente. (Si el filtro está dañado, sustitúyalo por uno nuevo).
5. Cuando haya instalado el filtro y su tapa, presione el bloqueo de la tapa del filtro en dirección contraria a la de la flecha hasta que oiga un clic.

< Limpieza del filtro inferior >

1. Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación. Ponga el proyector boca abajo y colóquelo en una mesa o superficie plana.
2. Saque el filtro tirando de él en la dirección de la flecha, como se indica en la imagen.
3. Limpie el polvo del filtro suavemente. (Si el filtro está dañado, sustitúyalo por uno nuevo).
4. Instale el filtro en orden inverso al paso 2.



Sustitución de la lámpara

Sustitución de la lámpara

La vida útil de la lámpara depende del tiempo de uso del proyector. Puede ver el tiempo utilizado de la lámpara en **Vida Lámpara** de la sección **INFORMACIÓN** (página 32). Debe sustituir la lámpara cuando:

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



Tenga cuidado al sustituir la lámpara

- Pulse el botón de encendido en el panel de control o en el mando a distancia para apagar el proyector.
- Si el indicador LED de funcionamiento está de color cian y parpadea, no desconecte la fuente de alimentación principal hasta que se ilumine de forma constante (en color azul).
- 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 47. 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.

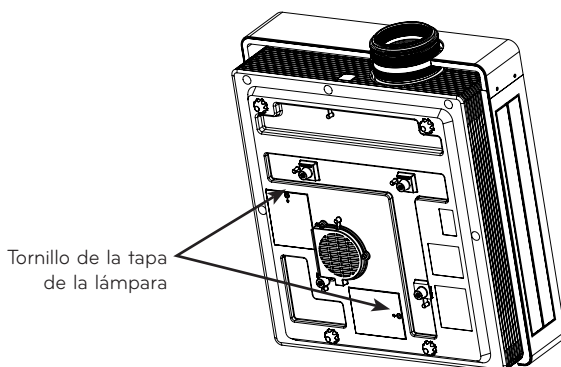
En relación al control de la lámpara del proyector

PELIGRO

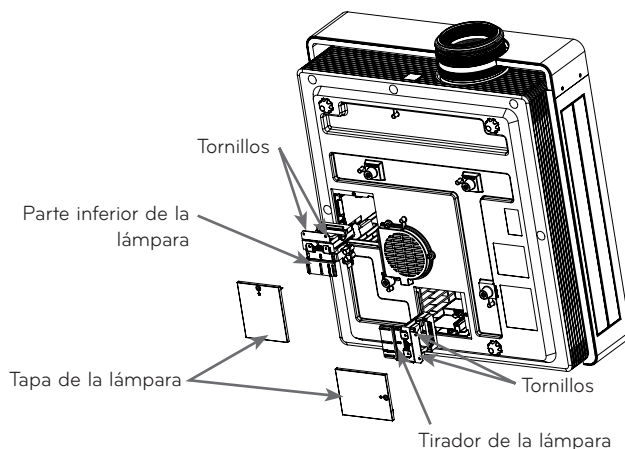
- No apague el proyector al menos durante 5 minutos después de activarlo.
 - La conexión y desconexión frecuente del proyector puede deteriorar la lámpara.
- No desenchufe el cable de alimentación si el proyector o el ventilador de refrigeración están en marcha.
 - La vida útil de la lámpara podría verse reducida.
- La duración de la misma depende del entorno y la forma de uso.
- El proyector utiliza una lámpara de mercurio a alta presión. Los golpes o el mal uso del proyector podrían hacer estallar la lámpara.
- El uso continuado de una lámpara que el proyector ha solicitado sustituir podría hacer que estalle la lámpara.
- Siga los pasos que se indican a continuación en caso de que la lámpara estalle:
 - Desenchufe el cable de alimentación inmediatamente.
 - Airee la sala inmediatamente (use ventilación).
 - Lleve el proyector a un centro de servicio para comprobar su estado y sustituir la lámpara.
 - No desmonte el proyector.

Sustitución de la lámpara

1. Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación. Coloque el proyector con cuidado sobre una superficie acolchada. (Deje que la lámpara se enfríe durante 1 hora antes de quitarla del proyector).
2. Quite el tornillo de la tapa de la lámpara con un destornillador.



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



4. Extraiga la lámpara despacio mediante el tirador y retire la carcasa de la lámpara.
5. Inserte la lámpara nueva con cuidado en la posición correcta. Empuje la parte inferior de la lámpara para comprobar si está correctamente instalada.
6. Apriete los tornillos que ha quitado en el paso 3. (Asegúrese de que están bien apretados).
7. Cierre la tapa de la lámpara y ponga los tornillos del paso 2 para instalar la tapa. (Si la tapa de la lámpara no está montada correctamente, la unidad no se encenderá).

NOTA!

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

Resolución de problemas

Si tiene un problema con el proyector compruebe lo siguiente antes de ponerse en contacto con el centro de atención al cliente de LG Electronics.

Síntoma	Comprobación y solución
P. No puede ver un vídeo en la pantalla.	R. Compruebe que la luz de encendido está iluminada y que la tapa de la lente está puesta. Además, compruebe que los cables estén bien conectados de acuerdo con la descripción del presente manual. Puede haber seleccionado una señal de entrada errónea. Seleccione otra señal de entrada pulsando el botón de selección de entrada del mando a distancia o el panel de control.
P. "No signal" (Sin señal) aparece en la pantalla.	R. Se ha seleccionado un dispositivo de vídeo que no está conectado al proyector, no hay señal del ordenador o el dispositivo de vídeo, o se ha conectado mal un conector. Compruebe la conexión entre el proyector y el dispositivo de vídeo y compruebe también si la señal de entrada del dispositivo de vídeo se ha seleccionado correctamente.
P. Aparece "This mode is not supported (or 'No supported mode')" (Modo no compatible).	R. El proyector no puede interpretar la señal del ordenador. Compruebe el formato de visualización compatible con el monitor.
P. Parte del vídeo o todo él está borroso o mal enfocado.	R. Ajuste el enfoque y la posición del vídeo. R. Ajuste la configuración del vídeo. R. Puede haber polvo o manchas en la lente. Limpie la lente siguiendo las instrucciones de la sección Mantenimiento.
P. Los colores del vídeo no son normales.	R. Hay que ajustar el balance de blancos. Ajuste el color en la configuración de vídeo.
P. No se visualiza nada en la pantalla para la conexión HDMI.	R. Compruebe si el cable HDMI es un cable HDMI® de alta velocidad. Si no es un cable HDMI® de alta velocidad, la pantalla podría parpadear o no mostrarse nada en ella.
P. El vídeo en 3D no se visualiza de forma normal.	R. Seleccione otro vídeo en 3D. R. Pulse el botón "3D OPTION" (OPCIÓN 3D) del mando a distancia y vaya al menú de configuración de 3D. Seleccione un vídeo en 3D de mejor calidad cuando cambie la configuración de 3D. (Consulte la página 20). R. Compruebe si la pantalla es compatible con 3D.

Especificaciones

MODELO	CF3DA (CF3DA-JS)
Resolución	1920 (H) x 1080 (V) píxeles
Relación de aspecto	16:9 (H:V)
Tamaño del panel (mm)	15,4
Distancia de proyección (tamaño del vídeo)	Panorámico: 0,88 m - 9,08 m (76,2 cm - 762,0 cm) Teleobjetivo: 1,14 m - 11,8 m (76,2 cm - 762,0 cm)
Proporción de proyección ascendente	100%
Registro de funcionamiento del mando a distancia	12 m
Entrada de vídeo	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4.43/PAL-M/PAL-N/PAL-60
ENCENDIDO/APAGADO	CA 110 V - 240 V - 50/60 Hz, 5,5 A
Altura (mm)	190
Anchura (mm)	501
Longitud (mm)	560
Peso (kg)	21,1

Estado de funcionamiento

Temperatura

Temperatura de funcionamiento: 0°C a 35°C
Temperatura de almacenamiento: -20°C a 60°C

Humedad

Humedad en funcionamiento: humedad relativa de 0% a 80%
Humedad de almacenamiento: humedad relativa de 0% a 85%

Altitud

Altitud de funcionamiento: 0 m ~ 2500 m

Lámpara del proyector

Modelo de la lámpara

AJ-LCF3

Consumo de energía de la lámpara

220 W (2EA)

Aviso sobre el software de fuente abierta

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

ARCHIVOS GPL EJECUTABLES:

Linux kernel 2.6, busybox, lzo, u-boot

BIBLIOTECAS LGPL:

uClibc

BIBLIOTECAS MPL:

nanox

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

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

Du kan ladda ner originalet kopior av GPL, LGPL, eller MPL licenser

<http://www.gnu.org/licenses/> eller <http://www.mozilla.org/MPL/>.

Dessutom kan du kontrollera översättningar av GPL och LGPL på

<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0-translations.html>,

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

Este producto incluye

- ▶ jpeg: Independent JPEG Group, copyright © 1991 – 1998, Thomas G. Lane.
- ▶ libpng: copyright © 2004 Glenn Randers-Pehrson
- ▶ tinymce: copyright © 2000-2006 Lee Thomason
- ▶ zlib: copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly y Mark Adler.

Reservados todos los derechos.

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

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



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

MODELO _____

N.º DE SERIE _____