

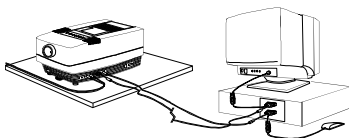
# FAST TRACK

## PROYECTOR XGA LCD MULTIMEDIA

ESPAÑOL

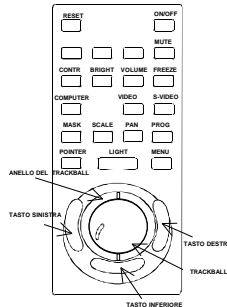
### PUESTA EN MARCHA

- Colocar el proyector sobre una superficie estable y dura a la distancia deseada de la pantalla de proyección.
- Conectar el equipo del ordenador fuente en el puerto del conector del ordenador del proyector LCD.
- Conectar las fuentes vídeo en caso necesario, utilizando el cable A/V suministrado. Utilizar el adaptador SCART si fuera necesario.
- Conectar un extremo del cable del ratón marcado con 'LCD' en el puerto del ratón del proyector LCD y el otro extremo marcado con 'MA' (Mouse Adapter - Adaptador de Ratón) en el adaptador de ratón apropiado, determinado por el tipo de ratón que usted utiliza.
- Asegurarse de que las rejillas de ventilación del proyector LCD no están obstruidas, seguidamente conectar el proyector a la corriente principal. No olvidar encender la unidad mediante el interruptor de Encendido ON/OFF.
- Conectar los diferentes elementos del equipo fuente a la entrada de corriente principal.



El uso indebido de este proyector LCD puede causar un riesgo de daño o lesión personal debido, por ejemplo, a una descarga eléctrica o a un foco potente de luz. En el Manual de utilización se establecen instrucciones detalladas de seguridad que deben ser seguidas en todo momento.

### UTILIZACIÓN DEL MANDO A DISTANCIA



Explicación de las funciones de las teclas:

TECLA	FUNCIÓN
RESET (PUESTA A CERO)	Establece por defecto los parámetros estándar para la fuente activa
ON/OFF	La imagen proyectada está en ON/OFF.
CONTR	Modifica el contraste de luz y colores oscuros.
BRIGHT (BRILLO)	Modifica el brillo.
VOLUME (VOLUME)	Volumen arriba/abajo
FREEZE (CONGELAR)	Mantiene la imagen proyectada en la pantalla
COMPUTER (ORDENADOR)	Fuente del ordenador activa.
VIDEO	Fuente del vídeo activa.
S-VIDEO	Fuente de S-vídeo activa.
MASK (MÁSCARA)	Aplica máscara a la imagen.
SCALE (ESCALA)	Escala/mapea directamente a 1:1.
PAN (PANORAMA)	Permite la visualización panorámica dentro de imágenes sobredimensionadas.
PROG	Selección programada de menú
POINTER (PUNTERO)	Aplica un puntero controlado por una trazador en la pantalla.
LIGHT (LUZ)	Las teclas se iluminan.
MENU	Activa el sistema del menú.
TRACKBALL (TRAZADOR)	Simula las acciones del ratón del escritorio.
LEFT KEY (BOTÓN IZQUIERDO)	Emula el botón izquierdo del ratón.
RIGHT KEY (BOTÓN DERECHO)	Emula el botón derecho del ratón.
BOTTOM KEY (BOTÓN INFERIOR)	Función de click y sostener (arrastrar).

## ÍNDICE

1 DESCRIPCIONES DE LOS SÍMBOLOS .....	5
2 INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD .....	5
3 INTRODUCCIÓN .....	9
3.1 SU PROYECTOR LCD .....	9
4 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES .....	10
5 MATERIAL SUMINISTRADO .....	11
5.1 AL ABRIR LA CAJA DE SU PROYECTOR.....	11
5.2 MATERIAL OPCIONAL.....	11
5.3 GLOSARIO .....	12
6 PUESTA EN MARCHA DEL PROYECTOR LCD .....	13
6.1 PRECAUCIONES DE SEGURIDAD .....	13
6.2 OPCIONES EN LA SALA DE PROYECCIÓN.....	14
6.3 SELECCIÓN DE ADAPTADORES Y CABLES .....	15
6.3.1 PARA LA FUENTE DE SU ORDENADOR.....	15
6.3.2 PARA FUENTES DE VÍDEO.....	15
6.3.3 PARA SU RATÓN.....	16
6.4 CONEXIÓN DE LOS CABLES.....	17
6.5 AJUSTES DE LA IMAGEN.....	18
7 UTILIZACIÓN DEL PROYECTOR LCD .....	22
7.1 MANDO A DISTANCIA DEL TRAZADOR .....	22
7.2 PANEL DE PANEL SUPERIOR.....	25
7.3 SISTEMA DEL MENÚ .....	26
7.3.1 SELECCIONES DEL MENÚ DE CONFIGURACIÓN.....	26
7.3.2 SELECCIONES DE FOTOGRAFÍAS .....	27
7.3.3 SELECCIONES DE SONIDOS .....	28
7.3.4 SELECCIONES DE OPCIONES.....	28
7.3.5 SELECCIONES DE AYUDA .....	29
8 CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE SU PROYECTOR LCD .....	30
8.1 SISTEMA DE REFRIGERACIÓN.....	30
8.2 MEMORIA DE CONFIGURACIÓN.....	30
8.3 SISTEMA OSD.....	30
8.4 RESET O PUESTA A CERO .....	31
9 MONTAJE EN EL TECHO .....	32
9.1 SELECCIÓN DE UN MONTAJE .....	32
9.2 MONTAJE EN EL TECHO .....	32
9.3 CABLEADO.....	33
10 LOCALIZACIÓN DE AVERÍAS .....	34
11 MANTENIMIENTO .....	37
11.1 GENERAL.....	37
11.2 CAMBIO DE LA LÁMPARA.....	37
11.3 MENSAJES DEL CAMBIO DE LA LÁMPARA.....	38
11.4 CAMBIO DE FUSIBLE .....	41

11.5 CUIDADO DEL MANDO A DISTANCIA .....	42
12 DATOS TÉCNICOS .....	43
12.1 LIMITES GENERALES DEL ENTORNO.....	43
12.2 UNIDAD DEL PROYECTOR LCD.....	44
12.3 SUMINISTRO DE CORRIENTE .....	45
12.4 MANDO A DISTANCIA .....	45
12.5 COMPATIBILIDAD .....	45
13 CONEXIONES .....	46
13.1 ORDENADOR.....	46
13.2 RATÓN.....	47
13.3 S-VÍDEO .....	47
13.4 VÍDEO.....	47
13.5 AUDIO.....	47
14 PROTECCIÓN MEDIOAMBIENTAL.....	48
15 DECLARACIÓN SOBRE EL FCC .....	49

Esta publicación se ha impreso en papel reciclado

La información contenida en este Manual de Utilización es preliminar, y los productos en ella descritos están sujetos a cambio sin previo aviso.

## DESCRIPCIONES DE LOS SÍMBOLOS



### TENSIÓN PELIGROSA

Este símbolo tiene como objetivo avisar al usuario de la presencia de “tensiones peligrosas” no aisladas dentro del alojamiento del producto que podrían tener la suficiente magnitud como para constituir un riesgo de descarga eléctrica a personas.



### ADVERTENCIA

Este símbolo se utiliza en el producto para avisar al usuario sobre instrucciones importantes de funcionamiento y mantenimiento (servicio) y también se utiliza en la literatura del producto para indicar información importante relacionada con la seguridad.



### CALIENTE

Este símbolo se utiliza en el producto para asegurarse de que el usuario es consciente de la existencia de superficies calientes, como por ejemplo la rejilla de ventilación del ventilador.



### NOTA

Este símbolo se utiliza en la presente publicación para resaltar información para el usuario.

## 2 INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD



*Leer las instrucciones - Se deben leer todas las instrucciones de seguridad y funcionamiento antes de poner en marcha el proyector.*



*Recordar las instrucciones - Se deben recordar las instrucciones de seguridad y funcionamiento para futuras consultas.*



*Tener en cuenta los avisos - Se deben tener en cuenta todos los avisos que hay en el proyector y en el Manual de utilización. En caso de ignorarlos, la utilización de este proyector puede causar la muerte, lesiones o daño en el material.*



*La vida útil de funcionamiento normal de la lámpara es de 750 horas. La lámpara de alta presión puede explotar si no se utiliza adecuadamente. Ante cualquier tipo de reparación acudir solamente al personal autorizado.*

1. **Agua y Humedad** - El proyector ha sido diseñado para su utilización sólo en interiores, y no debería utilizarse cerca del agua y de la humedad.
2. **Carros y Soportes** - Colocar el proyector en una superficie estable y dura, de modo que no obstruya las salidas y entradas de ventilación de la carcasa. Los carros, soportes, mesas, etc., inestables pueden provocar la caída del proyector, lo cual puede causar lesiones graves en las personas y/o en el proyector.
3. **Ventilación** - Todos los slots y entradas de la carcasa tienen ventilación. Para garantizar un funcionamiento fiable del proyector y su protección ante el sobrecalentamiento, no bloquear o cubrir los slots y entradas de ningún modo. No colocar el proyector sobre cualquier tipo de superficie blanda o cercana a una fuente de calor, radiador, etc. No instalar nunca el proyector en una sala o unidad cerrada.
4. **Calor** - El proyector debe colocarse alejado de fuentes de calor como la luz directa del sol, radiadores, hornos u otras fuentes fuertes de calor.
5. **Fuentes de corriente** - El proyector sólo se puede conectar a la tensión de corriente adecuada, que es la marcada en el bastidor del proyector. El proyector se debe conectar a una toma eléctrica utilizando un cable de corriente compatible con la tensión eléctrica local. Si usted no está seguro de cuál es el tipo de suministro eléctrico en su local, consultar al distribuidor de su proyector o a la compañía eléctrica local.

6. **Protección del cable de corriente** - Los cables de corriente deberían colocarse de forma que no pudieran ser pisados, pinzados o doblados por objetos colocados encima o contra ellos. Vigilar con atención los cables en los puntos de donde salen del proyector.
7. **Limpieza** - Se debería limpiar el proyector tal como se recomienda, véase el capítulo de Mantenimiento. Desconectar el cable de corriente de la toma de corriente antes de limpiar. No utilizar limpiadores líquidos o limpiadores a base de aerosol.
8. **Períodos sin utilización** - Cuando el proyector está sin utilizar durante un largo período de tiempo se debe desconectar de la toma de corriente el cable de corriente del proyector.
9. **Daño que requiere reparación o servicio** - Sólo el personal autorizado podrá llevar a cabo el servicio o reparación del proyector cuando:
  - el cable de suministro de corriente o el enchufe están dañados,
  - han caído objetos o se ha vertido líquido sobre el proyector,
  - el proyector ha sido expuesto al agua o a condensación,
  - el proyector parece que no funciona correctamente (el ventilador no funciona, hace ruido, huele, hay humo, calor, etc.)
  - el proyector se ha caído o dañado.
1. **Entrada de objetos o líquidos** - Se debe tener especial atención en no dejar que caigan objetos sobre el bastidor del proyector. Tener cuidado de no verter líquidos en el interior del proyector. No insertar objetos metálicos o inflamables dentro del proyector.
2. **Reparación** - El usuario no debería intentar efectuar reparaciones técnicas o no usuales en el proyector. No abrir la unidad. Acudir siempre al personal de reparación autorizado para cualquier tipo de reparación o servicio.
3. **Masa o Polarización** - Se deben tomar las precauciones oportunas de modo que se mantenga la masa o la polarización del proyector. No utilizar un adaptador de dos puntas con uno de tres.



*Para evitar descargas eléctricas, no utilizar un enchufe AC polarizado con un alargo, recipiente u otro tipo de toma a menos que las clavijas se puedan insertar completamente y así evitar la exposición de las clavijas.*

14. **Cambio de la lámpara** - No intentar cambiar la lámpara. Contactar con el centro de servicio autorizado para cambiar la lámpara.
15. **Anormalidad** - Si usted detecta un olor o humo anormal, apagar inmediatamente el interruptor del proyector. Desconectar el enchufe de la corriente del interruptor de corriente para evitar fuego o descarga eléctrica.
16. **Elevación/movimiento** - Cuando se tenga que mover el proyector, dejar enfriar la unidad completamente, cubrir la lente, desconectar el enchufe de la corriente de la toma de corriente y desconectar todos los hilos y cables externos para evitar daños que puedan causar un fuego, una descarga eléctrica, etc. Tener cuidado al levantar o desplazar la unidad, ya que ésta es pesada.
17. **Bombilla de la lámpara** - No mirar directamente al proyector o a la lente cuando éste esté funcionando. La lámpara emite rayos que pueden causar lesiones y/o quemaduras en los ojos.
18. **Descarga eléctrica** - Para reducir el riesgo de descarga eléctrica no abrir la unidad. Acudir siempre al personal de reparación autorizado para cualquier tipo de reparación o servicio.

**3**

## INTRODUCCIÓN

Al principio se le presentará al usuario el proyector XGA LCD multimedia y sus capacidades a través de un texto e ilustraciones de fácil comprensión. Seguidamente, un procedimiento de conexión ilustrado por pasos le conducirá a un funcionamiento libre de problemas.

Para un usuario más experimentado, las últimas secciones de dicho manual proporcionan una guía de referencia rápida que le ayudarán a obtener el máximo de su proyector LCD.

### 3.1 SU PROYECTOR LCD

Enhorabuena por haber comprado este proyector LCD de alta resolución diseñado con los últimos avances técnicos. Este proyector se puede conectar a la mayoría de fuentes de ordenador y vídeo, para así obtener los mejores resultados de proyección y la máxima compatibilidad.

El proyector XGA LCD multimedia visualiza imágenes brillantes e intensas en 16,7 millones de colores simultáneamente, a una resolución XGA, haciendo de él la elección ideal para presentar textos y gráficos generados por ordenador, así como videos de imágenes reales con sonido incorporado.

Las aplicaciones incluyen menús múltiples y los típicos entornos Windows incluidas las aplicaciones de Internet y las presentaciones de multimedia basadas en CD-ROM en cualquier situación en la que tanto una gran como una pequeña audiencia esté compartiendo la información.

Leer el manual para familiarizarse con el producto, de modo que usted pueda obtener el máximo de su proyector LCD.

## 4

## CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

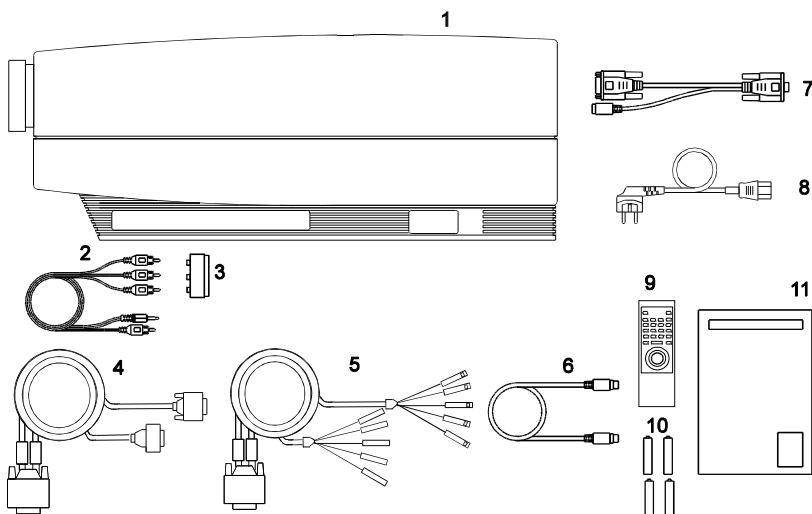
La unidad utiliza las siguientes características importantes que conjuntamente le proporcionan a usted un proyector altamente operativo y potente:

- **Sistema de iluminación de 575 vatios de alto brillo**
- **Resolución XGA 1024 x 768 real**
- **Compatibilidad de imagen de 640 x 480 hasta 1280 x 1024**
- **16.7 millones de colores**
- **Sonido estéreo de alta calidad 2 x 5W**
- **Mando a distancia mediante trazador**
- **Visualización en pantalla (On screen display - OSD) y sistema de menú**
- **Memorización de los parámetros de las fuentes del usuario**
- **Sistema de refrigerado de bajo ruido**
- **Bloqueo sin pérdida de luz**
- **Preparado para montar en techo**

## MATERIAL SUMINISTRADO

### 5.1 AL ABRIR LA CAJA DE SU PROYECTOR

Un juego completo que incluye los siguientes componentes :



- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1. Proyector LCD                 | 7. Adaptador del Ratón del PC (Bifurcación) |
| 2. Cable A/V                     | 8. Cable de corriente                       |
| 3. Adaptador SCART               | 9. Mando a distancia                        |
| 4. Cable VGA/XGA con bifurcación | 10. Pilas                                   |
| 5. Cable BNC con bifurcación     | 11. Manual de utilización                   |
| 6. Cable del Ratón               |   |

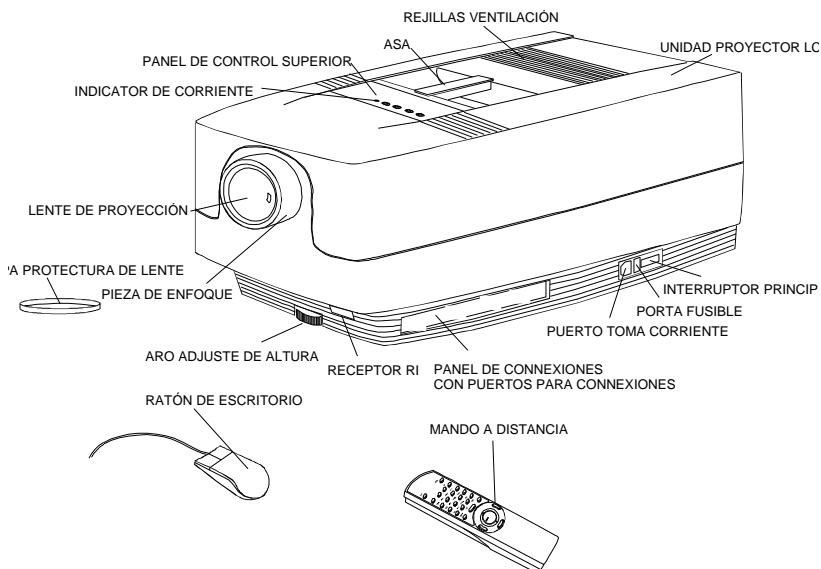
### 5.2 MATERIAL OPCIONAL

También hay disponibles cables, adaptadores y accesorios opcionales. Consultar con su distribuidor para más información.

### 5.3

## GLOSARIO

Observe detenidamente el proyector LCD. En este Manual de utilización se utilizan los siguientes términos para identificar las diferentes piezas del proyector LCD, o para referirse a ciertos elementos auxiliares.



## PUESTA EN MARCHA DEL PROYECTOR LCD

### 6.1 PRECAUCIONES DE SEGURIDAD



*Apagar todo el equipo antes de conectar los diferentes elementos entre ellos. Tener cuidado con la electricidad estática que se pueda haber producido, especialmente durante la estación seca y al trabajar sobre alfombras sintéticas. Descargar cualquier electricidad estática tocando una superficie metálica antes de empezar.*



*No cubrir las rejillas de ventilación que hay en la parte delantera y en la superior del bastidor del proyector, ya que ello evitaría su correcta refrigeración. Asegurarse también de colocar el proyector sobre una superficie plana y dura para evitar bloquear la entrada de aire de la parte inferior de la unidad. Un interruptor térmico de seguridad desconectará el sistema de iluminación si se reduce la ventilación.*



*No conectar otros dispositivos o cables que no sean los suministrados con el proyector LCD dentro de los puertos de conexión de la unidad del proyector, aunque los puertos del conector parezcan idénticos, ya que ello anularía cualquier tipo de garantía y podría causar un daño permanente en el proyector y en el aparato fuente conectado.*

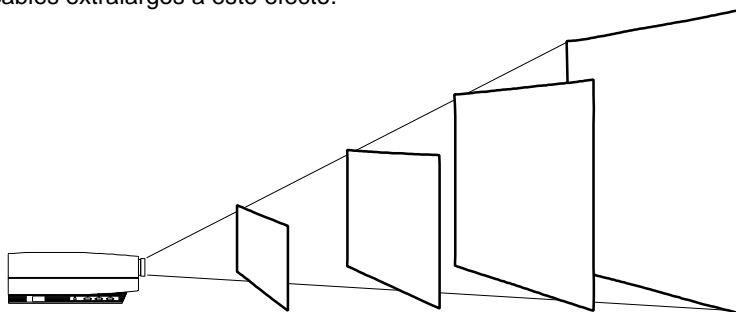
### 6.2

## OPCIONES EN LA SALA DE PROYECCIÓN

Colocar el proyector LCD sobre una mesa, o en cualquier superficie dura, a la distancia necesaria para obtener el tamaño deseado de la imagen proyectada en la pared.

La imagen debería proyectarse sobre una pantalla de superficie plana con un alto nivel de reflectividad para así obtener una imagen brillante y no distorsionada.

Los mejores resultados de visualización se obtienen en una sala oscura sin luz directa del sol. Intentar asegurarse de que también la imagen proyectada es visible para toda la audiencia colocando el equipo fuente en donde no oculte la visualización. El proyector LCD se suministra con cables extralargos a este efecto.



	<b>MÍNIMO</b>		<b>MÁXIMO</b>	
<b>DISTANCI</b>	1.26m/ 49 "	2.00m/ 79 "	3.00m/ 118 "	3.90m/ 154 "
<b>DIAGONAL</b>	0.81m/ 32 "	1.36m/ 53 "	2.10m/ 83 "	2.73m/ 107 "
<b>ANCHO</b>	0.65m/ 25 "	1.09m/ 43 "	1.68m/ 66 "	2.18m/ 85 "
<b>ALTO</b>	0.49m/ 19 "	0.82m/ 32 "	1.25m/ 49 "	1.64m/ 64 "

*(Las distancias reales de proyección y los tamaños de la pantalla pueden variar)*

### 6.3

## SELECCIÓN DE ADAPTADORES Y CABLES

El proyector es compatible con una amplia variedad de fuentes de ordenador y vídeo, mediante conexiones diferentes. Se suministra un juego de cables y adaptadores de cables para poder conectar las diferentes fuentes.

### 6.3.1 PARA LA FUENTE DE SU ORDENADOR

El proyector se suministra con un cable tipo VGA y un cable tipo BNC. Opcionalmente, también existen juegos de adaptadores para ordenadores tipo Macintosh y tipo 13W3.

El cable VGA se puede conectar directamente, o utilizando un adaptador de cable, según el tipo de conector utilizado en su ordenador. Véase la siguiente tabla. Se fija un adaptador en el terminal del ordenador, y el otro adaptador al terminal del monitor.

El cable BNC se puede utilizar con ordenadores con varias conexiones en el lateral del ordenador, pero con un conector tipo BCN en el monitor. Utilizar el cable del monitor, suministrado con su ordenador, para conectar el cable BNC al terminal del ordenador. El tubo del monitor se conectar directamente a los conexiones BNC del monitor.

ORDENADOR	ADAPTADOR
PC o compatible con un adaptador de gráficos VGA, SVGA, XGA o SXGA.	No se requiere adaptador. Conectar directamente utilizando un cable VGA.
Macintosh	Juego de dos adaptadores MAC con cable VGA.
Estación de trabajo con un conector tipo 13W3 o adaptador de gráficos.	Juego de dos adaptadores 13W3 con cable VGA.
Estación de trabajo con conexiones BNC (en el monitor) y varios tipos de conexiones en el adaptador de gráficos.	No se requiere adaptador. Utilizar un cable de monitor original (suministrado con su ordenador) para conectar al terminal del ordenador, seguidamente conectar el otro extremo al monitor.

### 6.3.2 PARA FUENTES DE VÍDEO

Con su proyector se suministra un cable estándar combinado y compuesto de vídeo y sonido estéreo (cable A/V). Este cable conecta directamente

con los conexiones PHONO (FONO) de la fuente del vídeo. También se suministra un adaptador SCART que se adapta al cable A/V.

El S-vídeo está conectado utilizando un cable opcional. El S-vídeo puede potencialmente proporcionar una mejor calidad de vídeo, ya que las señales del color y luminiscencia están separadas. El vídeo compuesto, en el que se superponen dos señales, ofrece una menor resolución en el detalle de la imagen.

En cuanto al vídeo RGB, utilizar cable VGA o BNC. El RGBF debería ofrecer potencialmente las mejores señales de vídeo, ya que los colores primarios están completamente separados.

### 6.3.3 PARA SU RATÓN

El cable del ratón está conectado a través de los adaptadores apropiados según la siguiente tabla. muestra qué adaptadores se necesitan para cada modelo de ratón.

RATÓN	ADAPTADOR	BIFURCACIÓN	DISPONIBILIDAD	DRIVER
Ratón compatible con serie Microsoft	Serie PC	Sí	Suministrado	Microsoft ó driver compatible al 100%.
		No	Opción	
Ratón bus-Macintosh ADB	MAC	Sí	Opción	Autodetección
PS/2	PS/2	No	Opción	Autodetección

## 6.4

## CONEXIÓN DE LOS CABLES

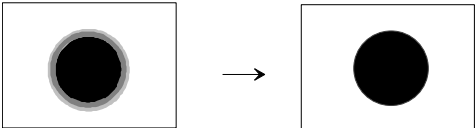
1. Colocar el proyector sobre una superficie dura y estable, a la distancia deseada de la pantalla de proyección.
1. Conectar el equipo del ordenador fuente en el puerto del conector del ordenador del proyector LCD:
  - PC: Insertar el extremo del cable VGA marcado con 'LCD' dentro del puerto del conector COMPUTER (ORDENADOR) que hay sobre el proyector LCD. Conectar el conector marcado con 'Monitor' sobre el cable del monitor, y el conector marcado con 'VGA', dentro del puerto VGA de la unidad del PC. Si no tiene intención de utilizar un monitor deje la sección corta del cable desconectada.
  - MAC: Seguir la secuencia anterior, pero insertar los adaptadores de cable para MAC tal como está marcado en los terminales del ordenador y del monitor para el cable VGA.
  - WS: Seguir el procedimiento anterior, pero utilice un cable tipo BNC fijado directamente al monitor y a través de su cable original del monitor al ordenador, o, alternativamente, utilice un cable VGA y los adaptadores 13W3 en los terminales del ordenador y del monitor.
3. Conectar las fuentes de vídeo en caso necesario, utilizando el cable A/V suministrado. En caso necesario utilizar el adaptador SCART.
4. Conectar uno de los extremos del cable del ratón marcado con 'LCD' en el puerto del ratón del proyector LCD y el otro extremo marcado con 'MA' (Adaptador de Ratón - Mouse Adapter) dentro del puerto de ratón apropiado, determinado por el tipo de ratón que se está utilizando.
5. Asegurarse de que las rejillas de ventilación del proyector LCD no están obstruidas. Aplicar la toma de corriente de entrada al proyector. ¡No olvidarse de encender la unidad mediante el interruptor ON/OFF principal!
6. Aplicar la toma de corriente a los diferentes elementos del equipo fuente.

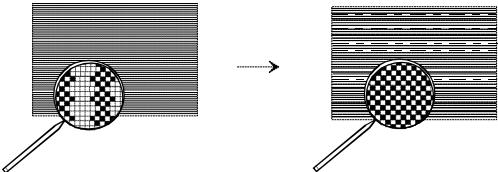

Ahora su proyector LCD ya está totalmente conectado. Antes de utilizarlo para su presentación, consulte la sección siguiente *Ajustes de la Imagen* para obtener la máxima calidad de la imagen proyectada

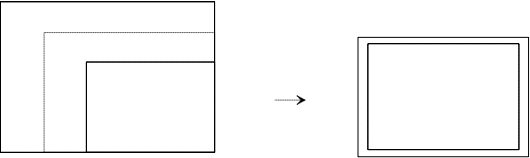
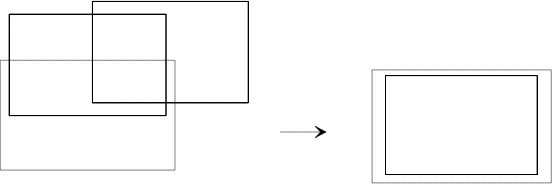
## 6.5 AJUSTES DE LA IMAGEN

El mando a distancia por rayos infrarrojos es el interfaz principal para el usuario por el cual se ajustan los parámetros del aparato. Las teclas del mando a distancia se utilizan para ajustar los parámetros del proyector LCD correctamente, tanto directamente como a través del sistema de menú, de modo que se consiguen las mejores condiciones posibles de visualización.

La puesta en marcha se debería efectuar una vez con la(s) fuente(s) que usted utiliza con más frecuencia. Espere que la unidad se caliente transcurridos unos minutos antes de ajustar los parámetros. Muchos parámetros quedarán automáticamente memorizados individualmente para cada fuente para futuras utilizaciones. (véase *Utilización del Proyector LCD*).

	<b>FUNCIONAMIENTO</b>
LENTE	<ul style="list-style-type: none"><li>Utilizar la pieza de enfoque de la lente de proyección para definir mejor la imagen en la pantalla.</li></ul> 

<b>FUNCIONAMIENTO</b>	
FREQ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar FREQUENCY (FRECUENCIA) en el Menú.</li> <li>• Con los datos de un ordenador-fuente visualizados en pantalla, configurar el fondo con un modelo cuadrado con un 50% de grises (modo directo 1:1 no comprimido).</li> <li>• Si se configura la frecuencia de forma errónea, aparecerán rayas verticales inestables en la imagen (véase la ilustración).</li> <li>• Ajustar la frecuencia mediante la trazador para eliminar todas las rayas verticales (véase la ilustración).</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez ajustado correctamente, debería quedar un efecto "ondulante" en la imagen. Esto se ajusta distribuyendo la imagen.</li> </ul>
SINTONIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar TUNING (SINTONIZACIÓN) en el MENU.</li> <li>• Ajustar la sintonización del trazador para estabilizar la imagen. Todas las líneas "ondulantes laterales" deberían desaparecer (véase la ilustración).</li> </ul> 

	<b>FUNCIONAMIENTO</b>
ESCALA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si la resolución de su fuente de ordenador no es exactamente 1024x768, usted puede seleccionar SCALE (ESCALA). Esto escalará la resolución de la fuente para ajustarse a la resolución de la pantalla LCD ajustando el número de líneas pixel verticales y horizontales a intervalos por toda la imagen.</li> </ul> 
POSICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleccionar POSITION (POSICIÓN) en el MENU.</li> <li>Ajustar utilizando el trazador hasta que la imagen completa quede dentro de la zona de visualización (véase la ilustración).</li> <li>Si el posicionamiento va demasiado rápido, intentar modificar la sensibilidad del trazador en las opciones.</li> </ul> 
CONTR	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajustar utilizando el contraste arriba/abajo con las teclas para obtener una calidad óptima de la imagen.</li> </ul>
BRILLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajustar utilizando el brillo arriba/abajo con las teclas para acondicionarlo a las condiciones lumínicas locales.</li> </ul>

El procedimiento para las fuentes de vídeo es similar al mismo de las fuentes de ordenador que se ha descrito anteriormente, a excepción de la SINTONIZACIÓN, que no es necesaria.. Seguir el mismo procedimiento utilizando un vídeo que esté lleno de color, o como menos brillante, en todo el ancho de la imagen en vez del fondo gris al 50%, tal como se describe en las fuentes de ordenador.

Para las fuentes de vídeo son necesarios los siguientes parámetros adicionales:

COLOR	Para ampliar la saturación de color de las imágenes de vídeo usted puede: <ul style="list-style-type: none"><li>• Seleccionar COLOR en el menú.</li><li>• El parámetro se puede modificar utilizando el trazador.</li></ul>
TINT	Para ampliar el tono solamente de las imágenes de vídeo NTSC usted puede: <ul style="list-style-type: none"><li>• Seleccionar TINT en el menú.</li><li>• El parámetro se puede modificar utilizando el trazador.</li></ul>
NITIDEZ	Para ampliar la dureza o definición de las líneas en la imagen de vídeo, usted puede: Seleccionar SHARPNESS (NITIDEZ) en el menú. El parámetro de puede modificar utilizando el trazador.

Su proyector LCD ya está totalmente configurado y listo para ser utilizado. Si experimenta algunos problemas al llevar a cabo el procedimiento de configuración debería consultar la sección *Localización de Averías* de este mismo Manual de Utilización.

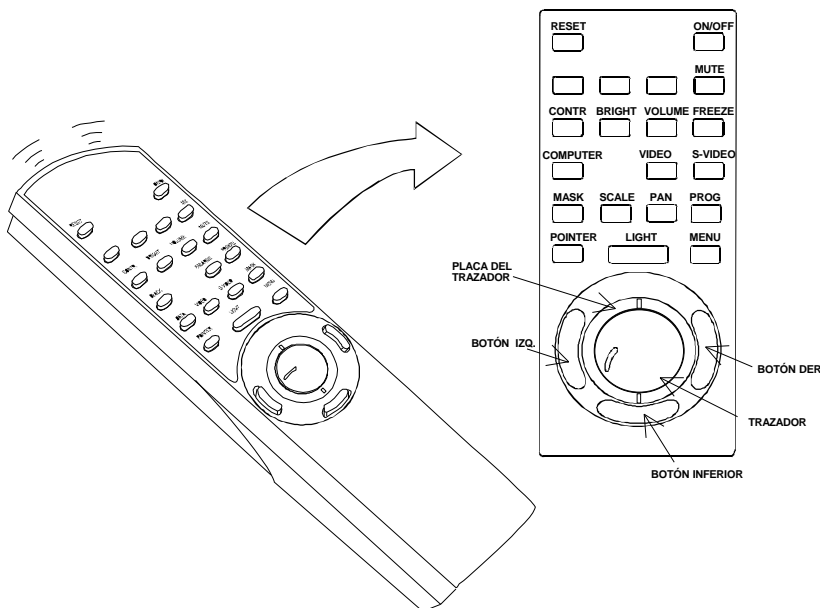
## 7

## UTILIZACIÓN DEL PROYECTOR LCD

El proyector LCD tiene un conjunto de características y funciones con las que usted debe familiarizarse para poder operar la unidad con eficiencia y permitirle a usted una presentación ágil y sin problemas.

### 7.1 MANDO A DISTANCIA DEL TRAZADOR

El mando a distancia de trazador es el interfaz principal del usuario con el proyector. Se utiliza el mando a distancia para configurar el proyector LCD correctamente para así conseguir las mejores condiciones de visualización, y también controlar su presentación. Las funciones ejecutadas por las teclas del mando a distancia se describen a continuación.



La columna MEM indica si el parámetro de la función ha quedado memorizado en el aparato fuente para su futura utilización.

TECLA	FUNCIÓN	TIPO TECLA	MEM
RESET	Establece por defecto los parámetros estándar para la fuente activa	Se activa con una sola pulsación	-
ON/OFF	Se apaga la luz, y pone el proyector en modo standby (espera).	Interruptor	-
CONTR	Contraste es la relación entre la luz y los colores oscuros.	Escala (flechas arriba/abajo)	Sí
BRIGHT	El brillo (Blancura) de la imagen se puede modificar para adaptarse a las condiciones locales de iluminación.	Escala (flechas arriba/abajo)	Sí
VOLUME	El volumen de la salida audio se puede modificar para adaptarse a las condiciones locales.	Escala (flechas arriba/abajo)	Sí
FREEZE	Mantiene la imagen proyectada en la pantalla. Esta característica se puede utilizar para esconder acciones del ordenador que no es necesario que la audiencia vea, como los cambios entre paquetes de software, o para recuperar la atención de la audiencia sobre el presentador.	Interruptor	No
COMPUTER	Selecciona el ordenador como fuente activa.	Activado con una única pulsación	
VÍDEO	Selecciona el vídeo como fuente activa.	Activado con una única pulsación	
S-VÍDEO	Selecciona S-vídeo como fuente activa.	Activado con una única pulsación	
MASK	Aplica una máscara a la imagen, que se puede	Interruptor	

TECLA	FUNCIÓN	TIPO TECLA	MEM
	mover utilizando el trazador.		
SCALE	Selecciona el mapeo o el escalamiento de imagen directos a 1:1. El escalamiento no es aplicable en el modo 1024 x 768.	Interruptor	No
PAN	Permite la visualización panorámica de las imágenes sobredimensionadas utilizando el trazador. Utilizar el trazador para mostrar las diferentes zonas de la imagen.	Movimientos del trazador	-
PROG	Esta tecla o botón se puede programar desde uno de los controles del menú.		
POINTER	Aplica un puntero controlado por el trazador en la pantalla. La apariencia del puntero se puede cambiar en el menú de opciones (cruz/bola/ <b>arrow</b> ).	Interruptor	No
LIGHT	Ilumina las teclas durante 4 segundos.	Interruptor	No
MENÚ	Activa el sistema del menú.	Interruptor	No
TRACKBALL	El trazador simula las acciones del ratón de escritorio para controlar el cursor del ordenador.	Movimientos del trazador	-
LEFT KEY	Emula el botón izquierdo del ratón. Una vez en el menú se confirma la selección usando LEFT (IZQUIERDA).		-
RIGHT KEY	Emula el botón derecho del ratón.		-

<b>TECLA</b>	<b>FUNCIÓN</b>	<b>TIPO TECLA</b>	<b>MEM</b>
BOTTOM KEY	Emula la función 'click y sostener' (arrastrar) del ratón de escritorio. Utilizar la tecla BOTTOM (INFERIOR) en vez de la LEFT (IZQUIERDA) al conectarlo a un ordenador Macintosh.		-

## **7.2 PANEL DE PANEL SUPERIOR**

También se puede acceder a un número reducido de parámetros desde el teclado de la parte superior del proyector LCD. Los controles son TUNE (SINTONIZACIÓN), BRIGHTNESS (BRILLO) y RESET (PUESTA A CERO). Véase el capítulo sobre el mando a distancia por infrarrojos para una descripción más detallada de cada control.

## **7.3**

## SISTEMA DEL MENÚ

El sistema de menú ha sido desarrollado para acceder a las funciones que no se utilizan normalmente, en oposición a las características que se utilizan frecuentemente y a las que se puede acceder directamente a través del mando a distancia.

Pulsar la tecla MENÚ del mando a distancia para acceder al sistema del menú. Una vez el menú está activo, se debe utilizar el trazador para navegar entre las opciones (y por lo tanto no se puede utilizar para controlar el ratón, etc., a la vez). La tecla LEFT (IZQUIERDA) se utiliza para activar o desactivar una opción.

La tecla PROG se puede asignar a la mayoría de las opciones de menú.

Las funciones de interruptor (como la OSD) se activan al abrir el interruptor y se desactivan al cerrarlo.

Las funciones de aumento/disminución (como TUNE / SINTONIZAR y FREQUENCY / FRECUENCIA) se ajustan mediante el trazador. El OSD se utiliza para indicar el parámetro actual.

La tecla MENÚ enciende o apaga el menú. El menú también se apaga transcurrido un minuto sin utilizarlo. Las selecciones quedan memorizadas, a menos que se indique lo contrario.

Las selecciones del menú principal SETUP (CONFIGURACIÓN), PICTURE (FOTOGRAFÍA), SOUND (SONIDO), OPTIONS (OPCIONES) y HELP (AYUDA) se explican con detalle a continuación.

Las funciones o características que sólo son disponibles con algunas fuentes se muestran en *cursiva* en las ilustraciones del menú, mientras que las funciones que generalmente están disponibles se muestran en **negritas**.

### 7.3.1 SELECCIONES DEL MENÚ DE CONFIGURACIÓN

**TUNE** (SINTONIZAR) se utiliza para estabilizar la imagen. Una imagen no sintonizada puede presentar inestabilidad lateral o bien verse "ondulante". La función SINTONIZAR no afecta al modo VÍDEO y queda desactivada.

**FREQUENCY** (FRECUENCIA) sirve para ajustar las tarjetas gráficas especiales que no son reconocidas automáticamente por el proyector. Generalmente, si la imagen observada es demasiado ancha o estrecha, combinada con líneas verticales inestables, ello significa que la configuración de la frecuencia es incorrecta.

**POSICIÓN.** Debido a las variaciones de las tarjetas gráficas, quizá sea necesario ajustar la posición horizontal y vertical. Seleccionar POSITION (POSICIÓN), seguidamente pulsar LEFT (IZQUIERDA) y utilizar el trazador.

El modo de texto VGA (720 x 400) se muestra correctamente cuando la imagen está bien posicionada.

**REAR** (POSTERIOR) invierte la imagen para utilizarla en opciones en las que la retroproyección es posterior, o sea, desde la parte posterior de la pantalla. Este parámetro no se memoriza. Dicha función se activa o desactiva seleccionándola desde el menú.

**FACTORY RESET** (CONFIGURACIÓN DE FÁBRICA). Esta función recupera los valores de los parámetros establecidos en fábrica.

### 7.3.2 SELECCIONES DE FOTOGRAFÍAS

**TINT** (TONO) controla el tono de una imagen, y sólo es activo en vídeos NTSC.

**SHARPNESS** (NITIDEZ) controla la nitidez de las líneas de una imagen, y sólo es activo para las fuentes de vídeo.

**COLOR** ajusta la saturación de color. Sólo es aplicable cuando el vídeo está conectado.

**GAMMA** activa o desactiva la corrección de gama en las fuentes de vídeo. La corrección de gama ayuda a mejorar los detalles en situaciones con poca luz, como las escenas de interior, etc. Sólo se activa para las fuentes de vídeo.

### 7.3.3

## SELECCIONES DE SONIDOS

**TREBLE** (TIPLÉ) controla la gama alta de sonido.

**BASS** (BAJO) controla la gama baja de sonido.

**BALANCE** controla el balance entre dos altavoces estéreo (en el punto de salida al exterior).

**MONO** se selecciona si la fuente audio no es estéreo, para así obtener sonido en los dos altavoces. Si no selecciona mono, sólo habrá sonido en el altavoz izquierdo.

### 7.3.4 SELECCIONES DE OPCIONES

**HIDE OSD** (OCULTAR OSD) conecta y desconecta la repetición en pantalla de los controles. Este parámetro sólo afecta a las operaciones de control directo, no al sistema del menú. Este parámetro no queda memorizado.

**CHANNEL SEARCH** (BÚSQUEDA DE CANAL) es una función de interruptor que controla si el proyector debe cambiar automáticamente a la siguiente fuente cuando la fuente actual se desconecta o se elimina. La selección manual de la fuente se mantiene en ambos modos siempre que las señales están presentes. La prioridad de las fuentes es en primer lugar el ORDENADOR, después el S-VÍDEO y finalmente el VÍDEO. Si la BÚSQUEDA DE CANAL está desactivada (no pulsada), la fuente seleccionada manualmente se mantiene sin tener en cuenta la presencia de la señal. Si la BÚSQUEDA DE CANAL está activada, el proyector cambiará a la próxima fuente activa priorizada, sin tener en cuenta la selección manual.

**TRACKBALL SENSITIVITY** (SENSIBILIDAD DEL TRAZADOR) controla la respuestas del trazador en el sistema de menú. (No afecta a la respuesta del ratón del ordenado. Ajustar el ratón del ordenador con el ordenador). También hay disponibles las opciones FAST (RÁPIDO) , MEDIUM (MEDIO) y SLOW (LENTO).

**IDIOMA.** Existe una selección de idiomas para las opciones de menú, incluido el inglés, alemán, francés, italiano, español, noruego y japonés. Se pueden utilizar otros idiomas.

**POINTER** (PUNTERO) selecciona la aparición de un puntero. Las opciones incluyen bola, flecha y cruz.

**MASK** (MÁSCARA) selecciona si se aplica la máscara hacia arriba o hacia abajo.

**SERVICE** (SERVICIO) sólo es aplicable para el personal de servicio autorizado.

### **7.3.5 SELECCIONES DE AYUDA**

**SOURCE INFO** (INFORMACIÓN DE LA FUENTE) proporciona una lista de estado de los parámetros relacionados con la fuente seleccionada.

**ABOUT** (ACERCA DE) proporciona información del sistema sobre el proyector.

## **8**

## CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE SU PROYECTOR LCD

### 8.1 SISTEMA DE REFRIGERACIÓN

El ventilador funciona siempre que el proyector LCD esté encendido. Aunque el aparato se desconecte y siempre que el cable de toma de corriente esté conectado, el ventilador seguirá funcionando hasta que la unidad se haya enfriado. Esto asegura una protección continua contra las altas temperaturas en el interior del proyector. El sistema de refrigeración ha sido diseñado para minimizar la luz y el ruido disperso. Si el flujo de aire queda bloqueado, un fusible de seguridad de la temperatura apagará automáticamente el proyector para protegerlo del sobrecalentamiento.

### 8.2 MEMORIA DE CONFIGURACIÓN

La configuración controlada por el usuario, que generalmente se realiza cuando el proyector está conectado a un nuevo ordenador, queda memorizada automáticamente para un futuro. La información de la configuración queda almacenada en una memoria no volátil aproximadamente 5 segundos después de haber pulsado la última tecla.

La memoria puede almacenar 40 fuentes/modos diferentes. Algunas fuentes están predefinidas, mientras que las restantes están disponibles en la configuración personalizada. Véase la sección *Datos Técnicos* para ver su compatibilidad.

Las fuentes personalizadas se añaden a la memoria sólo si el modo sincrónico es diferente de cualquiera de las selecciones anteriores. El proyector selecciona automáticamente una nueva posición de memoria.

La mayoría de los parámetros de cada modo quedan almacenados individualmente, incluidos el contraste, brillo, sintonía, frecuencia, posición y escala. Véase la tabla de la función del mando a distancia en la sección *Utilización del proyector LCD*.

### 8.3 SISTEMA OSD

El sistema OSD (Visualización en pantalla - On Screen Display) repite en pantalla su camino clave o las acciones del mando a distancia. El OSD se puede desconectar y conectar en el sistema de menú.

#### 8.4 RESET O PUESTA A CERO

Esta característica activa los parámetros estándar de la mayoría de controles. RESET sólo pondrá a cero el modo activo.



*En el sistema de menú se puede efectuar una puesta a cero de fábrica. Todos los parámetros volverán a los parámetros configurados por defecto en fábrica, por lo tanto no lleve a cabo una puesta a cero de fábrica a menos que sea realmente necesario. Esta operación también borrará todas las fuentes y modos personalizados que hayan sido memorizados. Se le avisará de todo esto antes de efectuar una puesta a cero para evitar de este modo una puesta a cero no deseada.*

9

## MONTAJE EN EL TECHO

El proyector está preparado para montarlo en el techo. Al revés que sobre escritorio (la mayoría de las mesas tienen una altura aproximada de 80 cm., son lisas y tienen un acabado con una superficie dura), los techos varían en altura y material. También se tiene que tener en cuenta la señal y el cableado de la tensión.

### 9.1 SELECCIÓN DE UN MONTAJE

Hay disponibles diversos sistemas de montaje a partir de diferentes fuentes. Contacte a su distribuidor para más detalles o consulte los catálogos de venta. Asegúrese de que el vendedor ha probado el soporte con este proyector específico en relación con la seguridad operativa. Compruebe que los soportes de montaje coinciden con las monturas de tornillo integral del proyector, y que las ranuras de ventilación no están bloqueadas.

### 9.2 MONTAJE EN EL TECHO

Un proyector montado de forma incorrecta es un peligro potencial para las personas y el equipo. Si un proyector y un soporte caen al suelo pueden causar lesiones físicas y daños materiales. Dichos daños causados por una mala ejecución a la hora de montar y hacer funcionar el aparato pueden provocar acciones legales y por lo tanto se deben evitar a toda costa.



*Evitar montajes de techo con el proyector en las zonas con terremotos frecuentes o probables.*

Al fijar el soporte en el techo asegúrese de verificar el material del techo y si soportará el peso total del soporte y el proyector. Busque vigas de madera, acero o cemento que aseguren una fijación duradera y buena. Evite el yeso u otros materiales frágiles que no tengan suficientes propiedades estructurales. Siga las instrucciones detalladas suministradas con el soporte de techo para un montaje y funcionamiento adecuados.

Una vez montado el proyector en el techo, compruebe que la fuerza de sujeción es suficiente añadiendo una carga al soporte que tenga el doble de peso del peso total del proyector y el soporte. El soporte debería sujetar este peso extra sin mostrar ningún signo de fatiga ni signos de aflojamiento en los tornillos de montaje. Para su colocación véase la sección 6.2: Disposiciones en la Sala de Proyección.

### 9.3

## CABLEADO

Los proyectores montados en el techo necesitan señales y cables de corriente largos.

Las señales deberían cablearse utilizando cable coaxial de gran calidad. El cable generalmente necesita personalizarse. Algunos vendedores se han especializado en este campo. Contacte a su distribuidor para más detalles.

Si los cables de señal recorren una larga distancia desde la fuente hasta el proyector, quizá sea necesario un compensador de líneas (amplificador de distribución) que se puede adquirir a terceros.



*Como precaución contra el fuego, los cables de la corriente deben tener interruptores separados, de modo que el proyector se pueda apagar completamente cuando no se está utilizando. El ON/OFF del mando a distancia sólo suspende el funcionamiento del proyector sin apagarlo completamente.*

**10**

## LOCALIZACIÓN DE AVERÍAS

Esta es una lista de verificación para ayudarle a localizar cualquier problema que pudiera surgir. Verificar los síntomas con cuidado en caso de experimentar algún problema. ¡La solución puede estar en sus manos!



*Verificar siempre que el OSD aparezca cuando se haya pulsado la tecla del OSD del mando del mando a distancia. Ello indica que el proyector LCD está recibiendo señales del mando a distancia.*

SÍNTOMA	SOLUCIÓN
El proyector LCD no funciona	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprobar que el cable de toma de corriente está conectado correctamente.</li> <li>• Comprobar que el interruptor principal de la entrada de toma de corriente está encendido (en ON).</li> <li>• Accionar el botón ON/OFF del mando a distancia.</li> <li>• ¿Se ha fundido el fusible del proyector LCD situado en el cajetín de fusible? (Véase <i>Mantenimiento</i> para el procedimiento de cambio.)</li> <li>• Verificar que el selector de tensión está configurado correctamente.</li> <li>• Si usted está utilizando un proyector desde una pista de toma de corriente, comprobar que está conectada y encendida.</li> </ul>
La imagen proyectada está completamente en negro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprobar que el interruptor principal de la entrada de la toma corriente está en ON.</li> <li>• La unidad se puede haber sobrecalentado debido a que las salidas de ventilación han quedado cubiertas mientras se estaba utilizando el proyector. También cerciorarse de que la temperatura ambiente está dentro del intervalo recomendado. Verificar el filtro de admisión de aire, porque quizá sea necesario limpiarlo (véase <i>Mantenimiento</i>). Esperar que la unidad se haya enfriado completamente antes de utilizarlo de nuevo.</li> <li>• Intentar cambiar a otra fuente para ver si se visualiza una imagen.</li> </ul>

SÍNTOMA	SOLUCIÓN
La imagen proyectada es demasiado oscura o demasiado brillante.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajustar los parámetros de CONTRASTE y BRILLO.</li> <li>• Pulsar RESET, que eliminará los parámetros predeterminados para la fuente actual, y efectuar los ajustes de configuración otra vez.</li> <li>• Verificar el parámetro FREQ.</li> </ul>
Algunos colores no son estables o centellean	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificar en primer lugar que ninguna conexión de cables está suelta.</li> <li>• Puede intentar ajustar la calidad de la imagen con las teclas CONTRAST (CONTRASTE) y BRIGHTNESS (BRILLO).</li> <li>• Intentar mejorar la sintonización utilizando la tecla TUNE (SINTONIZACIÓN).</li> </ul>
Toda la imagen parece estar inestable o mal colocada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la imagen es escalada, pulsar SCALE (ESCALA) para volver al modo por defecto.</li> <li>• Ajustar los parámetros de frecuencia y sintonización (inestabilidad), o los parámetros de posicionamiento de la imagen (mala alineación).</li> <li>• Verificar que usted esté utilizando una fuente con una resolución compatible.</li> </ul>
El ventilador de refrigeración no funciona	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificar que el interruptor ON/OFF principal está en ON.</li> <li>• Si el ventilador no funciona <b>no se debe utilizar</b> el proyector LCD y se debe devolver a su distribuidor para ser reparado.</li> </ul>
El mando a distancia no funciona	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerciorarse de que usted está apuntando a la pantalla de proyección o directamente al receptor de IR con el mando a distancia.</li> <li>• La distancia máxima de los transmisores de IR es de 15m./49 pies. ¿Esta usted lo suficientemente cerca?</li> <li>• Si la distancia efectiva de los transmisores de IR queda significativamente reducida, esto significa que el mando a distancia necesita pilas nuevas.</li> </ul>
El ratón del escritorio no funciona	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordar que el ratón se debe conectar antes de encender la fuente del ordenador.</li> <li>• ¿Están bien conectados el cable y el adaptador del ratón?</li> <li>• Verificar los parámetros del driver del ratón de la fuente de ordenador.</li> <li>• Debe reiniciar el ordenador después de haber</li> </ul>

SÍNTOMA	SOLUCIÓN
	conectado el cable para que aquél pueda reconocer al ratón. Si no está seguro de que esto sea así, vuelva a reinicializar su ordenador.

11

## MANTENIMIENTO

### 11.1 GENERAL

La unidad del proyector LCD y la lente se deben limpiar de vez en cuando con un paño húmedo y no abrasivo para quitar el polvo y las motas de suciedad. La lente debe limpiarse con una solución de detergente suave para lavaplatos, o con soluciones estándares para lentes disponibles en casas de fotografía.



*No rayar la superficie de la lente y utilizar un tapón para proteger la lente cuando no se utilice el proyector. ¡No olvidar quitar el tapa protectora de lente cuando se esté utilizando el proyector LCD!*

Aspirar el polvo del filtro de admisión de aire (situado en la parte delantera, debajo de los lentes, en la parte inferior) periódicamente, especialmente cuando se observe acumulación de polvo. Esto asegurará un funcionamiento correcto del proyector.

### 11.2 CAMBIO DE LA LÁMPARA

El proyector utiliza para la iluminación una lámpara de halogenuro metálico de 575 W. Esta lámpara contiene ALTA PRESIÓN cuando está encendida. La lámpara no debe ser cambiada por el usuario por motivos de seguridad y como requisito de cumplimiento de las condiciones de la garantía. Acudir siempre a los distribuidores autorizados si el proyector LCD transmite un mensaje de cambio de lámpara.



*Las piezas del interior del proyector no pueden ser manipuladas por el usuario. No tocar nunca las piezas de cristal (bombillas o lentes), ya que las huellas dactilares quemarían y afectarían la calidad óptica de la imagen proyectada. Además, las huellas dactilares sobre la bombilla de la lámpara podrían dañarla y provocar una posible explosión de la misma durante su funcionamiento. Si se ha tocado cualquier pieza de la lámpara o de la óptica, se debe limpiar inmediatamente con un paño humedecido con alcohol (incluido con la bombilla de repuesto) y secar posteriormente con un paño seco.*

### 11.3

## MENSAJES DEL CAMBIO DE LA LÁMPARA

Cuando llegue el momento de cambiar la lámpara, el PILOTO rojo se encenderá y en la pantalla del proyector aparecerá uno de los dos mensajes siguientes:

### **¡ADVERTENCIA!**

**A la lámpara le quedan menos de 50 horas de vida útil recomendada**

**¡Cambie la lámpara, por favor!**

**Pulsar cualquier tecla para borrar este mensaje...**

A la lámpara sólo le quedan 50 horas de vida útil, y se debe cambiar. Recuerde que usted puede verificar el tiempo de uso acumulado de la lámpara cada vez que se enciende el proyector. Aparece un mensaje en la esquina inferior izquierda de la pantalla informando sobre la revisión del software y las horas de uso acumuladas de la lámpara.

Si usted no responde al primer mensaje, un segundo mensaje aparecerá cuando la lámpara haya excedido el tiempo de vida útil recomendado. Léase las Advertencias y las Notas de la sección *Cambio de la Lámpara* con atención y acuda a personal de servicio cualificado para cambiar la lámpara.

### **¡ADVERTENCIA**

**La lámpara ha excedido las 750 horas de vida útil  
Si continua utilizándola provocará un gran riesgo de explosión  
de la lámpara**

**¡CAMBIE LA LÁMPARA INMEDIATAMENTE!**

Una vez se ha cambiado la lámpara y se puesto a cero el contador de la misma, el siguiente mensaje confirma que la operación se ha realizado correctamente.

**¡INFORMACIÓN!**

**El contador de la lámpara se ha puesto a 0**

**Pulsar cualquier tecla para borrar este mensaje...**

Si el contador de la lámpara se pone a cero inadvertidamente antes de que la lámpara haya llegado al límite de su vida útil, o la lámpara se ha cambiado antes de lo necesario, aparecerá la siguiente advertencia en pantalla. Este mensaje le propone dos alternativas que se describen en los párrafos siguientes.

**¡ADVERTENCIA!**

**El indicador del cambio de lámpara se ha activado,**

**a pesar de que la lámpara no ha llegado al límite de su vida útil.**

**Pulsar RESET para confirmar el cambio de lámpara,**

**pulsar cualquier tecla para continuar...**

Si la lámpara se ha cambiado expresamente antes de lo necesario, este mensaje aparece cuando usted lo confirma pulsando RESET.

**¡INFORMACIÓN!**

**El contador de la lámpara se ha puesto a 0**

Si el contador de la lámpara se ha puesto a cero inadvertidamente, este mensaje confirma que el error se ha corregido al pulsar cualquier otra tecla para continuar.

**¡INFORMACIÓN!**

**No se ha cambiado el contador de la lámpara**

## 11.4

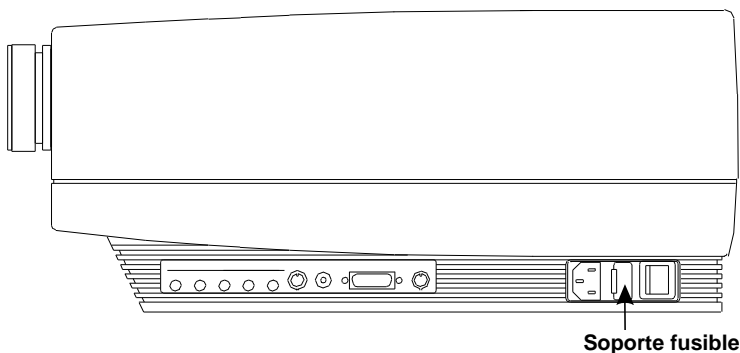
## CAMBIO DE FUSIBLE

Los dos fusibles principales están situados en la entrada de la toma de corriente, formando parte integral del conjunto del conector y el interruptor.



*Los fusibles defectuosos pueden indicar un fallo eléctrico permanente. Si un fusible nuevo se rompe inmediatamente, devolver la unidad a su distribuidor para que efectúe un control de la misma.*

Sacar el soporte de fusible utilizando un destornillador plano, y cambiar los fusibles rotos por nuevos. Asegurarse de utilizar fusibles con la potencia correcta, véase la sección *Datos Técnicos*.



### 11.5

## **CUIDADO DEL MANDO A DISTANCIA**

El mando a distancia por infrarrojos no requiere mantenimiento, solamente cambiar la pila cuando ésta se haya gastado. Para cambiar las pilas, abrir el cajetín de las pilas situado en la parte trasera del mando. Quitar las antiguas pilas y tirarlas en el contenedor adecuado. Insertar las cuatro pilas nuevas según el tipo descrito en la sección *Datos Técnicos*, observando las instrucciones de polaridad que hay dentro del cajetín de las pilas, y cerrar la portezuela con cierre de clip. Comprobar que el mando a distancia funciona correctamente usando la tecla OSD, que debería activar el OSD.

## **12**

## DATOS TÉCNICOS



*Los datos técnicos que se proporcionan en esta sección son correctos en el momento de la impresión de la presente guía, aunque pueden cambiar sin previo aviso con el objetivo de mejorar el rendimiento del producto.*

Este proyector LCD se ha diseñado para su utilización en interiores y no debe utilizarse o ser almacenado en condiciones de exterior que excedan los límites del entorno general especificados en la siguiente sección, ya que ello provocaría un daño permanente y violaría cualquier tipo de garantía.

### 12.1 LÍMITES GENERALES DEL ENTORNO

Temperatura de almacenaje	-20 - 60°C (-4 - 140 F)
Humedad de almacenaje	Humedad relativa del 10 - 90 % , sin condensación
Temperatura de funcionamiento	Temperatura ambiente de 15 - 30°C (59 - 86 F)
Humedad de funcionamiento	Humedad relativa del 20 - 80 %



*Permitir una climatización lenta después del almacenaje a extremas temperaturas y humedades para evitar cualquier tipo de condensación. En caso de aparecer condensación, dejar la unidad del proyector en un entorno controlado dentro de los límites de funcionamiento hasta que la condensación se haya evaporado antes de utilizar el proyector LCD.*

## 12.2 UNIDAD DEL PROYECTOR LCD

DIMENSIONES DEL PROYECTOR	322 x 245 x 638 mm 12.7 x 9.6 x 25.1 pulgadas
PESO DEL PROYECTOR	12,5 kg, 27,5 lbs
LENTE DE PROYECCIÓN	303 - 335 mm VARIOFOCUS
CORRECCIÓN DE LA BÓVEDA	8 grados
LÁMPARA DE PROYECCIÓN	Halogenuro metálico con terminación dual de 575 W (OSRAM 575W/GS o equivalente)
SALIDA LUZ	400 ANSI lumen 520 máx. lumen 1125 máx. lux
CELDA LCD	Configuración de bandas de matriz activa TFT (transistor de capa fina)
RESOLUCIÓN DE COLOR	16.7 millones
TIEMPO DE RESPUESTA	30 ms
RELACIÓN DE CONTRASTE	100:1
RESOLUCIÓN EN PIXELS	1024 x 768 x 3 (RGB)
DIAGONAL DE LA PANTALLA LCD	10 pulgadas
PIXELS DEFECTUOSOS	Máximo 25 (negro, rojo, verde o azul)
FRECUENCIA DE VIDEO	14 - 140 MHz
SINC. HORIZONTAL	14 - 100 kHz
SINC. VERTICAL	50 - 100 Hz
SISTEMA NTSC	M, 4.43 NTSC
SISTEMA PAL	B, G, H, D, I
SISTEMA SECAM	B, G, H, D, I, K1, L
ENTRADA ORDENADOR	0 - 1 Vpp
ENTRADA VIDEO	0 - 1 Vpp
ENTRADA S-VIDEO	0 - 1 Vpp
ENTRADA AUDIO	1V RMS
ALTAVOCES	2 x 5 W estéreo
CERTIFICADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE</li> <li>• UL</li> <li>• cUL</li> <li>• FCC Clase A, Subclase J, Parte 15</li> </ul>

## 12.3

**SUMINISTRO DE CORRIENTE**

TENSIÓN DUAL	100 - 120 VAC (9A), 60 Hz, fusible 10A 220 - 240 VAC (5A), 50 Hz, fusible 6.3A
--------------	---

**12.4 MANDO A DISTANCIA**

TAMAÑO DE LA UNIDAD	190 x 49 x 21 mm / 7.5 x 1.9 x 0.8 pulgadas
PESO UNIDAD	154 g / 5.4 onzas (con pilas)
PILAS	4 un. LR03/AAA 1.5V penlight
DISTANCIA FUNCIONAL	15m/45 pies
COMPATIBILIDAD	Serie dos botones de Microsoft; IBM PS/2, MAC
CERTIFICADOS	CE, FCC Clase A


**12.5 COMPATIBILIDAD**

El proyector LCD es compatible con los interfaces y resoluciones que se muestran a continuación, algunos de los cuales están predefinidos. Sin embargo, ya que existen diferentes variedades de los mismos, es necesario un ajuste de frecuencia.

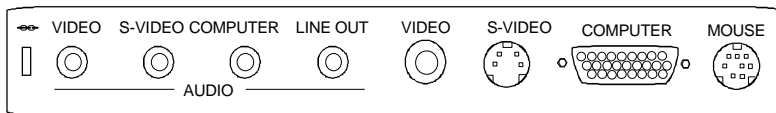
MODO	RESOLUCIÓN	MÁXIMA FRECUENCIA VERTICAL (Hz)
Genérico	640 x 350	85
	640 x 400	85
	640 x 480	85
	720 x 480	85
	800 x 600	100
	1024 x 768	100
	1280 x 1024 (comprimido)	80
VGA	640 x 350	85
	640 x 400	85
	640 x 480	85
	720 x 400	85
SVGA	800 x 600	100
XGA	1024 x 768	100
SXGA	1280 x 1024 (comprimido)	80
MAC	640 x 480	85
	832 x 624	100
	1024 x 768	100
	1152 x 870 (comprimido)	90

## CONEXIONES

En el proyector LCD, los puertos de los conexiones para el equipo fuente están situados en el lateral derecho (de frente) de la unidad. El puerto del conector para el cable de la toma de corriente principal está situado al lado del cajetín portafusibles. Las clavijas de todos los puertos de los conexiones se describen en la presente sección.

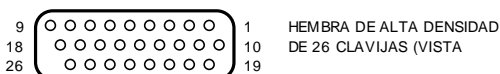


*No conectar cualquier dispositivo, aparato o cable diferentes a los suministrados con el proyector LCD dentro de los puertos de conexiones de la unidad de proyección, aunque el puerto del conector parezca idéntico, ya que ello anularía cualquier garantía y podría causar un daño permanente en el proyector.*



### 13.1 ORDENADOR

Este conector transmite todas las señales de sincronización desde el ordenador hasta el proyector LCD, y también al monitor local CRT en caso necesario.

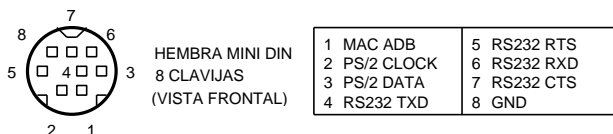


1 ANALOG R IN	10 ANALOG R GND IN	19 HSYNC IN
2 ANALOG G IN	11 ANALOG G GND IN	20 C/VSYSN IN
3 ANALOG B IN	12 ANALOG B GND IN	21 DIGITAL GND
4 NOT USED	13 NOT USED	22 PCID0
5 NOT USED	14 NOT USED	23 PCID1
6 NOT USED	15 NOT USED	24 DIGITAL GND
7 ANALOG R OUT	16 ANALOG R GND OUT	25 HSYNC OUT
8 ANALOG G OUT	17 ANALOG G GND OUT	26 VSYNC OUT
9 ANALOG B OUT	18 ANALOG B GND OUT	

### 13.2

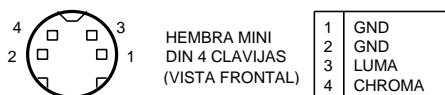
## RATÓN

Este puerto se utiliza para intercambiar mensajes del ratón entre el proyector y el ordenador.



## 13.3 S-VÍDEO

Este conector se utiliza para la entrada de vídeo del S-VHS.



## 13.4 VÍDEO

Este conector se utiliza como entrada compuesta de vídeo.



## 13.5 AUDIO

Se utilizan cuatro conexiones similares para la entrada de sonido en estéreo para los canales de ORDENADOR, S-VÍDEO, VÍDEO y LINEA EXTERIOR respectivamente.



## 14

## PROTECCIÓN MEDIOAMBIENTAL

En la fabricación de este proyector LCD se ha intentado por todos los medios minimizar la polución y el impacto medioambiental. Siempre que ha sido posible, se han utilizado materiales reciclables para minimizar el impacto medioambiental.

No se necesitan requisitos especiales para manejar este producto. Si por cualquier razón se rompiera el módulo LCD del interior del proyector, con lo que se derramaría el líquido y los fragmentos de vidrio dentro de la unidad, se deben tomar las siguientes precauciones:

- llevar guantes,
- colocar la unidad del proyector **sin abrirla** dentro de una bolsa de polietileno resistente para retener cualquier tipo de derrame.
- limpiar el derrame, eliminando los residuos de forma prudente, y lavarse las manos bien lavadas.

El paquete de entrega se puede reciclar sin gran dificultad. En cuanto a la misma unidad del proyector LCD, se debe poner la máxima atención a la eventual eliminación de la unidad, utilizando los métodos menos agresivos para el medio ambiente teniendo en cuenta los componentes mecánicos, eléctricos y químicos de su interior.

**15**

## DECLARACIÓN SOBRE EL FCC

Este equipo ha obtenido la certificación conforme cumple los límites para los dispositivos informáticos de Clase A, Subclase J de la parte 15 de las reglas FCC. Solamente se podrán conectar los periféricos (entrada ordenador/dispositivos de salida, terminales, impresoras, etc.) que posean la certificación por la cual cumplen los límites de la Clase A a un ordenador que cumpla con los límites de la clase A. Al conectar un dispositivo periférico, es necesario un cable entrada/salida blindado para garantizar el cumplimiento de las reglas FCC. El cable blindado que se debe utilizar se suministra con el equipo. El funcionamiento con otro tipo de periféricos sin certificado o cables no blindados o protegidos probablemente causará interferencias en la recepción de radio y TV.

Este equipo genera y utiliza la energía de la frecuencia de radio y por ello puede provocar interferencias en la recepción de radio y televisión si no se instala y se utiliza de acuerdo con el manual de instrucciones. Ha sido probado y se ha demostrado que cumple los límites de un dispositivo informático de Clase A según las especificaciones de la Subclase J de la Parte 15 de las reglas FCC, que han sido diseñadas para proporcionar la protección razonable contra dicha interferencia al utilizarse en un entorno comercial. Sin embargo, no se garantiza que no se den interferencias en una instalación en particular. Si este equipo causa interferencias en la recepción de radio y televisión, que se pueden determinar encendiendo y apagando el equipo, se aconseja encarecidamente al usuario que intente corregir la interferencia con una o más de las siguientes medidas :

- Reorientar la antena de recepción.
- Resituar el proyector en relación con el receptor.
- Enchufar el equipo en una toma diferente de modo que el equipo y el receptor estén en circuitos de toma diferentes.
- Atar los cables utilizando tornillos de montaje para asegurar el control adecuado de la EMI.

Quizá necesite el siguiente folleto de la Comisión Federal de Comunicaciones (Federal Communications Commission - FCC) : "How to identify and resolve radio and TV interference problems" (Cómo identificar y resolver problemas de interferencia de radio y televisión), disponible en la U.S. Government Printing Office, Washington, DC 20402, Stock No. 004-000-00345-4.