

SHARP®

MANUAL DE MANEJO

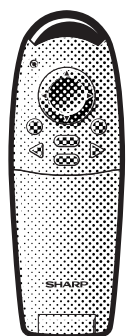


Notevision

MODELO

PG-M15X PG-M15S

PROYECTOR
MULTIMEDIA
DIGITAL



香港電器安全規格
(國際電工委員會規格適合)

Información importante



Ajustes y conexiones



Operaciones



Características útiles



Mantenimiento y solución de problemas



Apéndice



This equipment complies with the requirements of Directives 89/336/EEC and 73/23/EEC as amended by 93/68/EEC.

Dieses Gerät entspricht den Anforderungen der EG-Richtlinien 89/336/EWG und 73/23/EWG mit Änderung 93/68/EWG.

Ce matériel répond aux exigences contenues dans les directives 89/336/CEE et 73/23/CEE modifiées par la directive 93/68/CEE.

Dit apparaat voldoet aan de eisen van de richtlijnen 89/336/EEG en 73/23/EEG, gewijzigd door 93/68/EEG.

Dette udstyr overholder kravene i direktiv nr. 89/336/EEC og 73/23/EEC med tillæg nr. 93/68/EEC.

Quest' apparecchio è conforme ai requisiti delle direttive 89/336/EEC e 73/23/EEC, come emendata dalla direttiva 93/68/EEC.

Η εγκατάσταση αυτή ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις των οδηγιών της Ευρωπαϊκής Ένωσης 89/336/EOK και 73/23/EOK, όπως οι κανονισμοί αυτοί συμπληρώθηκαν από την οδηγία 93/68/EOK.

Este equipamento obedece às exigências das directivas 89/336/CEE e 73/23/CEE, na sua versão corrigida pela directiva 93/68/CEE.



Este aparato satisface las exigencias de las Directivas 89/336/CEE y 73/23/CEE, modificadas por medio de la 93/68/CEE.

Denna utrustning uppfyller kraven enligt riktlinjerna 89/336/EEC och 73/23/EEC så som kompletteras av 93/68/EEC.

Dette produktet oppfyller betingelsene i direktivene 89/336/EEC og 73/23/EEC i endringen 93/68/EEC.

Tämä laite täyttää direktiivien 89/336/EEC ja 73/23/EEC vaatimukset, joita on muutettu direktiivillä 93/68/EEC.

SPECIAL NOTE FOR USERS IN THE U.K.

The mains lead of this product is fitted with a non-rewireable (moulded) plug incorporating a 3A fuse. Should the fuse need to be replaced, a BSI or ASTA approved BS 1362 fuse marked  or  and of the same rating as above, which is also indicated on the pin face of the plug, must be used.

Always refit the fuse cover after replacing the fuse. Never use the plug without the fuse cover fitted.

In the unlikely event of the socket outlet in your home not being compatible with the plug supplied, cut off the mains plug and fit an appropriate type.

DANGER:

The fuse from the cut-off plug should be removed and the cut-off plug destroyed immediately and disposed of in a safe manner.

Under no circumstances should the cut-off plug be inserted elsewhere into a 3A socket outlet, as a serious electric shock may occur.

To fit an appropriate plug to the mains lead, follow the instructions below:

IMPORTANT:

The wires in the mains lead are coloured in accordance with the following code:

Blue: Neutral

Brown: Live

As the colours of the wires in the mains lead of this product may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

- The wire which is coloured blue must be connected to the plug terminal which is marked N or coloured black.
 - The wire which is coloured brown must be connected to the plug terminal which is marked L or coloured red.
- Ensure that neither the brown nor the blue wire is connected to the earth terminal in your three-pin plug.

Before replacing the plug cover make sure that:

- If the new fitted plug contains a fuse, its value is the same as that removed from the cut-off plug.
- The cord grip is clamped over the sheath of the mains lead, and not simply over the lead wires.

IF YOU HAVE ANY DOUBT, CONSULT A QUALIFIED ELECTRICIAN.

MANUAL DE MANEJO

ESPAÑOL

IMPORTANTE

Para que le sirva de ayuda al notificar la pérdida o el robo de su proyector, anote el número de serie que se encuentra en la parte inferior del proyector y guarde esta información. Antes de reciclar la envoltura, asegúrese de haber comprobado el contenido de la caja de cartón comparándolo con la lista de la sección de "Accesorios suministrados" en la página 12.

N.º de modelo: PG-M15X
N.º de serie:

N.º de modelo: PG-M15S
N.º de serie:

Hay dos razones importantes por las que debe registrar rápidamente la garantía de su nuevo proyector SHARP, empleando para ello la TARJETA DE REGISTRO entregada con el proyector.

1. GARANTÍA

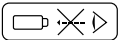
Ésta es para asegurar que usted reciba inmediatamente todos los beneficios relacionados con la garantía de los componentes, servicio y mano de obra aplicables a su adquisición.

2. ACTA DE SEGURIDAD DE PRODUCTOS DEL CONSUMIDOR

Para asegurar que usted reciba rápidamente cualquier aviso de inspección de seguridad, modificación o retirada del mercado que SHARP tenga que llevar a cabo cumpliendo con el Acta de Seguridad de Productos del Consumidor, LEA CON ATENCIÓN LA IMPORTANTE CLÁUSULA DE "GARANTÍA LIMITADA".

EE.UU. solamente

ADVERTENCIA: Fuente de iluminación intensa. No mire fija ni directamente al haz de luz. Tenga especial cuidado de que los niños no miren fijamente hacia el haz de luz.



ADVERTENCIA: Para reducir el riesgo de que se produzca una descarga eléctrica, no exponga este producto a la lluvia ni a la humedad.

PRECAUCIÓN
RIESGO DE DESCARGA ELÉCTRICA. NO RETIRE LOS TORNILLOS, EXCEPTO AQUELLOS ESPECIFICADOS PARA QUE EL USUARIO PUEDA REALIZAR EL MANTENIMIENTO.

PRECAUCIÓN: PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGA ELÉCTRICA NO RETIRE LA TAPA. A EXCEPCIÓN DE LA LÁMPARA NO HAY COMPONENTES QUE DEBA REPARAR EL USUARIO. SOLICITE LAS REPARACIONES AL PERSONAL DE SERVICIO CUALIFICADO.



El signo del rayo con punta de flecha, en el interior de un triángulo equilátero, tiene la finalidad de avisar al usuario de la presencia de una tensión peligrosa sin aislar dentro de la caja del producto que puede ser de suficiente magnitud como para constituir un riesgo de descarga eléctrica para las personas.



El signo de exclamación en el interior de un triángulo tiene la finalidad de avisar al usuario de la presencia de importantes instrucciones de operación y mantenimiento (servicio) en los documentos que acompañan al producto.

ADVERTENCIA: Las normas de la FCC estipulan que cualquier cambio o modificación realizado en este equipo sin la aprobación expresa del fabricante podrá anular la autoridad que el usuario tiene para utilizar este equipo.

EE.UU. solamente

INFORMACIÓN

Este equipo ha sido probado y ha demostrado cumplir con las limitaciones para dispositivos digitales de la Clase A, de conformidad con el apartado 15 de las Normas de la FCC. Estas limitaciones han sido designadas para proporcionar una protección razonable contra las interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía radioeléctrica, y, si no se instala y utiliza según las instrucciones del manual de manejo, puede causar una interferencia perjudicial en las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe garantía de que no se produzcan interferencias en una instalación particular. Si este equipo causa interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, lo que puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, al usuario se le recomienda que trate de eliminar las interferencias tomando una o más de las medidas siguientes:

- Cambie la orientación o el lugar de instalación de la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente cuyo circuito no sea el mismo que aquel al que está conectado el receptor.
- Consulte a su concesionario o técnico en radio/TV que tenga experiencia para que le ayude.

EE.UU. solamente

El cable de ordenador suministrado deberá ser utilizado con el dispositivo. Este cable se suministra para asegurar que el dispositivo cumpla con las indicaciones de la Clase A de la FCC.

EE.UU. solamente



ADVERTENCIA:

Éste es un producto de la Clase A. En un entorno doméstico, este producto puede causar interferencias, en cuyo caso, el usuario deberá tomar las medidas adecuadas.

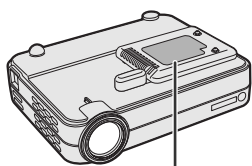
ADVERTENCIA:

El ventilador de este proyector continúa funcionando durante unos 90 segundos después de haber apagado el proyector. Durante la operación normal, cuando desconecte la alimentación, utilice siempre el botón **ON/OFF** del proyector o el botón **POWER** del control remoto. Asegúrese de que el ventilador esté parado antes de desconectar el cable de alimentación.

DURANTE EL FUNCIONAMIENTO NORMAL, NUNCA APAGUE EL PROYECTOR DESCONECTANDO EL CABLE DE ALIMENTACIÓN. SI NO SIGUE ESTE CONSEJO, LA LÁMPARA PODRÁ FALLAR PREMATURAMENTE.

PARA TIRAR EL PRODUCTO

Este producto utiliza soldadura de estaño y plomo, y una lámpara de descarga de alta intensidad (lámpara HID) que contiene una pequeña cantidad de mercurio. Debido a la conservación del medio ambiente es posible que para tirar estos materiales existan ciertos reglamentos. Para obtener información sobre cómo tirar o reciclar este producto, póngase en contacto con las autoridades de su localidad o con la Alianza de la Industria Electrónica: www.eiae.org.



Precaución acerca del reemplazo de la lámpara

Consulte "Reemplazo de la lámpara del proyector" en las páginas 47 y 48.

	<p>LAMP REPLACEMENT CAUTION</p> <p>BEFORE REMOVING THE SCREW, DISCONNECT POWER CORD. HOT SURFACE INSIDE. ALLOW 1 HOUR TO COOL BEFORE REPLACING THE LAMP. REPLACE WITH SAME SHARP LAMP UNIT TYPE BQC-PGM15X//1 ONLY. UV RADIATION: CAN CAUSE EYE DAMAGE. TURN OFF LAMP BEFORE SERVICING. MEDIUM PRESSURE LAMP: RISK OF EXPLOSION. POTENTIAL HAZARD OF GLASS PARTICLES IF LAMP HAS RUPTURED. HANDLE WITH CARE. SEE OPERATION MANUAL.</p>
	<p>PRECAUTIONS A OBSERVER LORS DU REMPLACEMENT DE LA LAMPE.</p> <p>DEBRANCHER LE CORDON D'ALIMENTATION AVANT DE RETIRER LES VIS. L'INTERIEUR DU BOITIER ETANT EXTREMEMENT CHAUD, ATTENDRE 1 HEURE AVANT DE PROCEDER AU REMPLACEMENT DE LA LAMPE. NE REMPLACER QUE PAR UNE LAMPE SHARP DE TYPE BQC-PGM15X//1. RAYONS ULTRAVIOLETS: PEUVENT ENDOMMAGER LES YEUX. ETEINDRE LA LAMPE AVANT DE PROCEDER A L'ENTRETIEN. LAMPE A MOYENNE PRESSION: RISQUE D'EXPLOSION. DANGER POTENTIEL DE PARTICULES DE VERRE EN CAS D'ECLATEMENT DE LA LAMPE. A MANIPULER AVEC PRECAUTION, SE REPORTER AU MODE D'EMPLOI.</p>
	<p>USER SERVICE SCREWS</p> <p>VIS POUR ENTRETIEN PAR L'UTILISATEUR</p>

<p>TORNILLOS PARA EL MANTENIMIENTO POR PARTE DEL USUARIO</p> <p>ANTES DE RETIRAR EL TORNILLO, DESCONECTE EL CABLE DE ALIMENTACIÓN. EN EL INTERIOR HAY PARTES CALIENTES. DEJE QUE SE ENFRÍE EL PROYECTOR ANTES DE REEMPLAZAR LA LÁMPARA. SÓLO REEMPLACE LA LÁMPARA POR OTRA LÁMPARA SHARP DEL MISMO TIPO: BQC-PGM15X//1. RADIACIÓN UV: PUEDE CAUSAR DAÑOS EN SUS OJOS. APAGUE LA LÁMPARA ANTES DE TRABAJAR EN ELLA. LÁMPARA DE PRESIÓN MEDIA: RIESGO DE EXPLOSIÓN. SI LA LÁMPARA SE ROMPE, LAS PARTÍCULAS DE CRISTAL PUEDEN CONVERTIRSE EN UN PELIGRO POTENCIAL. CONSULTE EL MANUAL DE MANEJO.</p>



MEDIDAS DE SEGURIDAD IMPORTANTES



La energía eléctrica puede realizar muchas funciones útiles. Este proyector ha sido diseñado y fabricado pensando en su seguridad personal. Sin embargo, una UTILIZACIÓN INCORRECTA PUEDE CAUSAR UNA DESCARGA ELÉCTRICA O UN PELIGRO DE INCENDIO. Para no anular las funciones de seguridad incorporadas en este proyector, siga las normas básicas siguientes para su instalación, utilización y mantenimiento. Para su propia seguridad, y para utilizar de forma fiable su proyector, asegúrese de leer atentamente estas "MEDIDAS DE SEGURIDAD IMPORTANTES" antes de utilizarlo.

1. Lectura de instrucciones

Antes de utilizar el producto deberán leerse todas las instrucciones de seguridad y funcionamiento.

2. Conservación de las instrucciones

Las instrucciones de seguridad y funcionamiento deberán conservarse para poder utilizarlas como referencia en el futuro.

3. Cumplimiento de advertencias

Deberán cumplirse todas las advertencias que aparecen en el producto y en el manual de instrucciones.

4. Seguimiento de las instrucciones

Deberán seguirse todas las instrucciones de funcionamiento y utilización.

5. Limpieza

- Desenchufe este producto de la toma de corriente antes de limpiarlo. No emplee limpiadores líquidos ni aerosoles. Para la limpieza, utilice un paño húmedo.
- No utilice nunca detergentes o disolventes fuertes tales como alcohol o diluyente.
- Utilice un soplador o tisú para lentes cuando tenga que limpiar el objetivo, y tenga mucho cuidado para no rayar ni manchar la lente.

6. Aditamentos

No utilice aditamentos que no hayan sido recomendados por el fabricante del producto porque podrán causar peligros.

7. Agua y humedad

No utilice este producto cerca del agua como, por ejemplo, próximo a una bañera, lavabo, fregadero o lavadora; ni en un sótano húmedo, al lado de una piscina o lugares similares.

8. Accesorios

No coloque este producto encima de un carrito, soporte, trípode, ménsula o mesa inestable porque podría caerse y estropearse seriamente o causar lesiones graves a un niño o a un adulto. Utilícelo solamente con un carrito, soporte, trípode, ménsula o mesa que sea recomendado por el fabricante o que se venda con el producto. Al montar el producto deberán seguirse siempre las instrucciones del fabricante, y deberán utilizarse los accesorios de montaje recomendados por él.

9. Transporte

La combinación del producto y el carrito deberá moverse con cuidado. Las paradas repentinas, la fuerza excesiva y las superficies desniveladas podrían hacer que la combinación del producto y el carrito volcase.



10. Ventilación

Las ranuras y aberturas de la caja tienen la finalidad de que el aparato pueda ventilarse; para asegurar así su buen funcionamiento y protegerlo contra el recalentamiento. Las aberturas no deberán cubrirse ni bloquearse nunca colocando el producto en una cama, sofá, alfombra u otra superficie similar. Este producto no deberá colocarse en una instalación empotrada como, por ejemplo, una librería o estantería para libros, a menos que se disponga de la ventilación apropiada o se hayan seguido las instrucciones del fabricante.

11. Fuentes de alimentación

Este producto sólo deberá funcionar con el tipo de alimentación indicado en la etiqueta de características. Si no está seguro del tipo de alimentación empleado en su hogar, consulte al concesionario de su producto o a la compañía eléctrica local. Para los productos diseñados para funcionar con la alimentación de pilas o baterías, u otras fuentes, consulte las instrucciones de manejo respectivas.

12. Puesta a tierra o polarización

Este producto se suministra con una de los dos tipos de clavija siguientes. Si la clavija no entra en la toma de alimentación, póngase en contacto con un electricista.

a. Clavija (alimentación) del tipo de dos conductores.

b. Clavija (alimentación) del tipo de tres conductores con terminal de tierra.

Esta clavija sólo entrará en una toma de corriente con conexión a tierra.

13. Protección de los cables de alimentación

Los cables de alimentación deberán colocarse de forma que no sean pisados por personas ni aplastados por los objetos que se pongan sobre o contra ellos, y deberá tenerse mucho cuidado en los puntos donde las clavijas se unen a los cables, en las tomas de alimentación y en los puntos por donde salen del producto.

14. Tormentas eléctricas

Para mayor protección de este producto durante tormentas eléctricas o cuando se deje sin atender durante un largo periodo de tiempo, desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente y desconéctelo del proyector. Esto impedirá que se estropee el producto debido a las tormentas eléctricas y a la sobretensión de la línea.

15. Sobrecarga

No sobrecargue las tomas de corriente, cables de extensión o receptáculos de alimentación integrales porque esto puede causar un riesgo de incendio o descarga eléctrica.

16. Entrada de objetos sólidos y líquidos

No meta nunca objetos de ninguna clase en este producto a través de las aberturas porque podrán tocar puntos peligrosos de alta tensión o crear cortocircuitos, lo que a su vez podría producir un incendio o una descarga eléctrica. No derrame nunca ningún tipo de líquido sobre el producto.

17. Reparaciones

No intente reparar este producto usted mismo ya que al abrir o retirar las cubiertas podrá exponerse a una tensión peligrosa o a otros peligros. Solicite cualquier reparación al personal de servicio cualificado.

18. Daños que requieren reparaciones

Desenchufe este producto de la toma de corriente y solicite el servicio de reparaciones de personal cualificado cuando se produzcan las condiciones siguientes:

- a. Si el cable o el enchufe de alimentación está estropeado.
- b. Si se han derramado líquidos o han caído objetos en el interior del producto.
- c. Si el producto ha estado expuesto a la lluvia o al agua.
- d. Si el producto no funciona normalmente siguiendo las instrucciones de operación. Ajuste solamente los controles indicados en este manual de instrucciones, ya que un ajuste mal hecho en otros controles podría causar daños y tal vez requiera el trabajo laborioso de un técnico cualificado para que el producto vuelva a funcionar normalmente.
- e. Si el producto se ha caído o estropeado de cualquier otra forma.
- f. Si el producto muestra un cambio patente en su funcionamiento, esto indicará la necesidad de tener que repararlo.

19. Reemplazo de componentes

Cuando sea necesario reemplazar componentes, asegúrese de que el técnico de servicio haya empleado los componentes de reemplazo especificados por el fabricante o que posean las mismas características que los originales. Las sustituciones no autorizadas podrían resultar en incendios, descargas eléctricas u otros peligros.

20. Comprobación de seguridad

Al terminar cualquier trabajo de mantenimiento o reparación en este producto, solicite al técnico de servicio que realice comprobaciones de seguridad para determinar si el producto se encuentra en buenas condiciones de funcionamiento.

21. Calor

Este producto deberá instalarse lejos de fuentes de calor como, por ejemplo, radiadores, salidas de aire caliente, estufas y otros productos (incluidos amplificadores) que produzcan calor.



MEDIDAS DE SEGURIDAD IMPORTANTES

22. Instalación

- Para obtener los mejores resultados, utilice el producto en una habitación oscura.
- Instale el producto encima de una superficie plana y nivelada, en un lugar seco y alejado del polvo y la humedad.
- No instale el producto en un lugar expuesto a la luz solar directa, fuentes de calor o aparatos que produzcan calor.
- La exposición a la luz solar directa, humo o vapor pueden estropear los componentes internos.
- Maneje el producto cuidadosamente. Si lo deja caer o lo sacude puede estropear los componentes internos.
- No ponga objetos pesados encima del producto.

23. Alimentación

- El producto ha sido diseñado para funcionar con una alimentación de CA, 100 a 240 V, 50/60 Hz. Asegúrese de que su fuente de alimentación satisfaga estos requisitos antes de intentar utilizar la unidad.
- Para el EQUIPO ENCHUFABLE, la toma de corriente deberá estar instalada cerca del equipo y quedar accesible.
- Desconecte el cable de alimentación (cable principal) de la toma de corriente después de utilizar el producto. Antes de desconectar el cable de alimentación, asegúrese de que la lámpara indicadora POWER esté encendida en color anaranjado y no esté parpadeando.
- Maneje cuidadosamente el cable de alimentación y evite doblarlo excesivamente. Un cable estropeado puede causar una descarga eléctrica o un incendio.

24. Reemplazo de la lámpara

- Asegúrese de reemplazar la lámpara cuando se encienda el indicador LAMP. Si continúa utilizando la lámpara después de haberla usado 1.500 horas, la lámpara se apagará (consulte las páginas 47 y 48).

25. Precauciones contra incendios y descargas eléctricas

- Asegúrese de que haya suficiente ventilación y de que las aberturas de ventilación no estén obstruidas para evitar que se acumule calor dentro del producto. Deje un mínimo de 20 cm entre la unidad y las obstrucciones circundantes.
- Evite que objetos extraños tales como clips para papel o trozos de papel caigan dentro del producto. No intente recuperar ningún objeto que haya caído al interior del producto. No inserte ningún objeto de metal como, por ejemplo, un cable o un destornillador dentro del producto. Si algo cae dentro del producto, desconecte inmediatamente el cable de alimentación y solicite a un centro de servicio o al concesionario de proyectores autorizado por Sharp más cercano que le retiren el objeto introducido.
- No coloque ningún líquido encima del producto.
- **No mire al objetivo mientras el producto está encendido. De lo contrario podría lastimarse seriamente los ojos.**

IMPORTANTE

- DLP (procesamiento digital de luz) y DMD (Digital Micromirror Device) son marcas registradas de Texas Instruments, Inc.
- Microsoft y Windows son marcas registradas en los Estados Unidos y en otros países de Microsoft Corporation.
- PC/AT es una marca registrada en los Estados Unidos de International Business Machines Corporation.
- Macintosh es una marca registrada en los Estados Unidos y en otros países de Apple Computer, Inc.
- Los nombres de otras compañías y productos mencionados son marcas comerciales o marcas registradas de cada compañía respectiva.



Características más sobresalientes



1. **DISEÑO PEQUEÑO, LIGERO Y FÁCIL DE UTILIZAR**

El diseño pequeño y ligero (3,5 libras/1,6 kg, 2,0 litros) mejora la portabilidad del proyector.

2. **ZOOM MANUAL 1,2×/ENFOQUE**

Ajusta el tamaño de la imagen sin tener que cambiar la ubicación del proyector.

3. **INTERFACE DE USUARIO GRÁFICO (GUI) FACIL DE UTILIZAR**

Interfaz multicolor para seleccionar fácilmente las funciones.

4. **TECNOLOGÍA DE SINCRONIZACIÓN AUTOMÁTICA PARA OPTIMIZAR AUTOMÁTICAMENTE LAS IMÁGENES**

Hace automáticamente todos los ajustes necesarios para imágenes de ordenador perfectamente sincronizadas.



5. **IMÁGENES DE ALTA RESOLUCIÓN CON TECNOLOGÍA DE COMPRESIÓN INTELIGENTE**

PG-M15X

Resolución XGA nativa (1.024 × 768) y compatibilidad con SXGA utilizando compresión inteligente.

PG-M15S

Resolución SVGA nativa (800 × 600) y compatibilidad con SXGA y XGA utilizando compresión inteligente.

6. **ENTRADA DIRECTA DE SEÑALES DIGITALES DE ORDENADOR (DVI)**

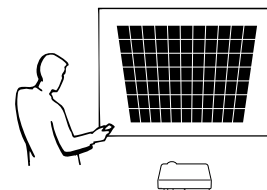
Las señales procedentes del dispositivo y enviadas al proyector se mantienen digitales, produciéndose unas imágenes de ordenador más nítidas y claras, sin ruido y sin necesidad de hacer ningún ajuste.

7. **TERMINAL DE SALIDA DE MONITOR RGB**

Los presentadores pueden ver simultáneamente sus presentaciones en una pantalla LCD o CRT mientras las imágenes se proyectan para que las vean los espectadores.

8. **CORRECCIÓN DIGITAL DE DISTORSIÓN TRAPEZIAL “ANTI-ALIASING”**

Ajusta digitalmente la imagen proyectada en ángulo para mantener la calidad y el brillo general de la imagen.



9. **CONTROL REMOTO MEDIANTE RATÓN INALÁMBRICO**

Le permite controlar el proyector y su ratón de ordenador.

10. **AJUSTE DE TEMPERATURA DEL COLOR**

Asegura una reproducción perfecta de los colores.

Índice

Información importante

MEDIDAS DE SEGURIDAD IMPORTANTES ...	3
Características más sobresalientes	5
Índice	6
Notas acerca de la utilización	7
Cómo acceder a los manuales de manejo PDF (para Windows y Macintosh)	8
Nomenclatura	9

Ajustes y conexiones

Accesorios suministrados	12
Conexión del proyector	13

Operaciones

Operaciones básicas	18
Instalación de la pantalla	20
Funcionamiento del mando a distancia inalámbrico tipo ratón del mando a distancia	24
Utilización de las pantallas del menú GUI (Interface de usuario gráfico)	26
Selección del idioma de visualización en pantalla	30
Selección del modo del sistema de entrada de vídeo (ENTRADA 2 ó 3 solamente)	30
Ajustes de la imagen	31
Ajuste de la imagen	31
Selección de temperatura del color	32
Ajustes de la imagen del ordenador (Modo ENTRADA 1 (RGB) solamente)	33
Ajuste de la sincronización automática	33
Ajuste de imágenes del ordenador	33

Características útiles

Función de congelación	34
Aumento de imagen digital	35
Selección del modo de visualización de imagen	36
Corrección gamma	38
Verificación de la señal de entrada (Mode ENTRADA 1 (DVI) o (RGB) solamente)	39
Verificación el tiempo de uso de la lámpara ...	39
Encendido/apagado del mensaje de silenciamiento AV	40
Función de cancelación en la visualización en pantalla	41
Función de desconexión automática de la alimentación	42
Detección automática de la fuente de entrada	43
Selección de una imagen del fondo	43
Función de espejo/inversión de imagen	44

Mantenimiento y solución de problemas

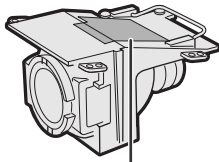
Lámpara/indicadores de mantenimiento	46
Reemplazo de la lámpara del proyector	47
Empleo del bloqueo Kensington	48
Solución de problemas	48

Apéndice

Utilización de la bolsa de transporte blanda ...	49
Asignaciones de las conexiones de clavijas ...	50
Especificaciones del terminal RS-232C	52
Gráfica de compatibilidad con ordenador	53
Especificaciones	54
Dimensiones	55
Glosario	56
Índice	57
Para recibir asistencia de SHARP	58



Notas acerca de la utilización



Precaución acerca de la unidad de la lámpara

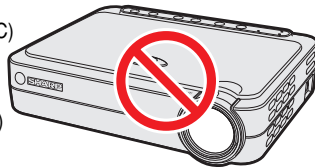
Si la lámpara se rompe, las partículas de cristal pueden ser un peligro. Pida a un concesionario de proyectores autorizado por Sharp o a un centro de servicio que le reemplace la lámpara si ésta se rompe. Consulte "Reemplazo de la lámpara del proyector" en las páginas 47 y 48.



PRECAUCION



95°F
(+35°C)
41°F
(+5°C)



Precauciones acerca de la instalación del proyector

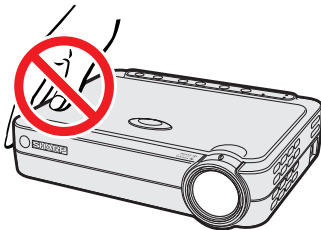
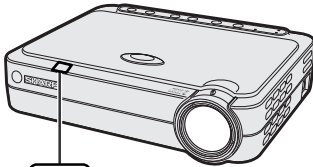
Para limitar al mínimo los trabajos de reparación y mantener una imagen de alta calidad, SHARP recomienda instalar este proyector en un lugar exento de humedad, polvo y humo de tabaco. Cuando el proyector funcione en estos ambientes, el objetivo deberá limpiarse más a menudo. El interior del proyector deberá limpiarse periódicamente. Siempre que el proyector se mantenga de esta manera, la utilización en estas condiciones no reducirá su duración media. Tenga en cuenta que toda la limpieza del interior deberá ser realizada por un centro de servicio o concesionario de proyectores autorizado por Sharp.

- No exponga el proyector a un calor o frío excesivo.

Temperatura de operación: 41°F a 95°F (+5°C a +35°C)

Temperatura para guardar el aparato: 14°F a 140°F (-10°C a +60°C)

Notas sobre el funcionamiento



- La marca de la izquierda avisa al usuario de que hay una parte del proyector que emite un calor intenso durante la operación.
- La salida de escape, la cubierta de la jaula de la lámpara y las partes circundantes pueden estar muy calientes durante el funcionamiento del proyector. Para evitar heridas, no toque estas partes hasta que se hayan enfriado lo suficiente.
- Deje por lo menos 4 pulgadas (10 cm) de espacio entre el ventilador de enfriamiento (salida de escape) y la pared u obstrucción más cercana.
- Si se obstruye el ventilador de enfriamiento, un dispositivo de protección apagará automáticamente la lámpara del proyector. Esto no indica ningún mal funcionamiento. Saque el cable de alimentación del proyector de la toma de la pared y espere por lo menos 10 minutos. Luego, vuelva a conectar el cable de la alimentación y reinicie el proyector. Esto volverá a poner el proyector en su modo normal.

Función de comprobación de la temperatura

Si el proyector empieza a recalentarse debido a problemas de instalación, en la esquina inferior izquierda de la imagen aparecerá "TEMPERATURA" Si la temperatura continúa aumentando, la lámpara se apagará, parpadeará el indicador de aviso de la temperatura del proyector, y después de un período de enfriamiento de 90 segundos se desconectará la alimentación. Consulte el apartado de "Lámpara/indicadores de mantenimiento" en la página 46, para encontrar los detalles.

NOTA

- El ventilador de enfriamiento regula la temperatura del interior, y su rendimiento se controla automáticamente. El sonido del ventilador podría cambiar durante el funcionamiento del proyector debido a cambios de velocidad del ventilador.

Función de comprobación de la lámpara

Cuando se encienda el proyector después de haber utilizado la lámpara durante 1.400 horas, en la esquina inferior izquierda de la imagen aparecerá "LÁMP." para avisarle que debe reemplazar la lámpara. Con respecto al reemplazo de la lámpara, consulte las páginas 47 y 48. Cuando haya utilizado la lámpara durante 1.500 horas, la alimentación del proyector se desconectará automáticamente y éste entrará en el modo de reserva. Consulte el apartado "Lámpara/indicadores de mantenimiento" en la página 46, para encontrar los detalles.



TEMPERATURA



LÁMP.



Cómo acceder a los manuales de manejo PDF (para Windows y Macintosh)

En el CD-ROM se incluyen manuales de manejo PDF en varios idiomas. Para utilizar estos manuales usted necesita instalar Adobe Acrobat Reader en su PC (Windows o Macintosh). Si no ha instalado Acrobat Reader todavía, usted podrá descargarlo de Internet (<http://www.adobe.com>) o instalarlo desde el CD-ROM.

Para instalar Acrobat Reader desde el CD-ROM

Para Windows:

- ① Inserte el CD-ROM en la unidad de CD-ROM.
- ② Haga dos veces clic en el icono "My Computer".
- ③ Haga dos veces clic en el icono "CD-ROM".
- ④ Haga dos veces clic en la carpeta "manuals".
- ⑤ Haga dos veces clic en la carpeta "acrobat".
- ⑥ Haga dos veces clic en la carpeta "windows".
- ⑦ Haga dos veces clic en el programa de instalación deseado y siga las instrucciones de la pantalla.

Para Macintosh:

- ① Inserte el CD-ROM en la unidad de CD-ROM.
- ② Haga dos veces clic en el icono "CD-ROM".
- ③ Haga dos veces clic en la carpeta "manuals".
- ④ Haga dos veces clic en la carpeta "acrobat".
- ⑤ Haga dos veces clic en la carpeta "mac".
- ⑥ Haga dos veces clic en el programa de instalación deseado y siga las instrucciones de la pantalla.

Para otros sistemas operativos:

Descargue Acrobat Reader de Internet (<http://www.adobe.com>).

Para otros idiomas:

Si prefiere utilizar Acrobat Reader para otros idiomas que no sean los indicados en el CD-ROM, descargue la versión apropiada de Internet.

Acceso a los manuales PDF

Para Windows:

- ① Inserte el CD-ROM en la unidad de CD-ROM.
- ② Haga dos veces clic en el icono "My Computer".
- ③ Haga dos veces clic en el icono "CD-ROM".
- ④ Haga dos veces clic en la carpeta "manuals".
- ⑤ Haga dos veces clic en la carpeta "pg-m15".
- ⑥ Haga dos veces clic en el idioma (nombre de la carpeta) que usted quiera ver.
- ⑦ Haga dos veces clic en el archivo pdf.

Para Macintosh:

- ① Inserte el CD-ROM en la unidad de CD-ROM.
- ② Haga dos veces clic en el icono "CD-ROM".
- ③ Haga dos veces clic en la carpeta "manuals".
- ④ Haga dos veces clic en la carpeta "pg-m15".
- ⑤ Haga dos veces clic en el idioma (nombre de la carpeta) que usted quiera ver.
- ⑥ Haga dos veces clic en el archivo pdf.

NOTA

- Si el archivo pdf deseado no puede abrirse haciendo dos veces clic en el ratón, inicie primero Acrobat Reader y luego especifique el archivo deseado utilizando el menú "File", "Open".
- Consulte el archivo "readme.txt" del CD-ROM para obtener la información importante del CD-ROM que no se incluye en este manual de manejo.



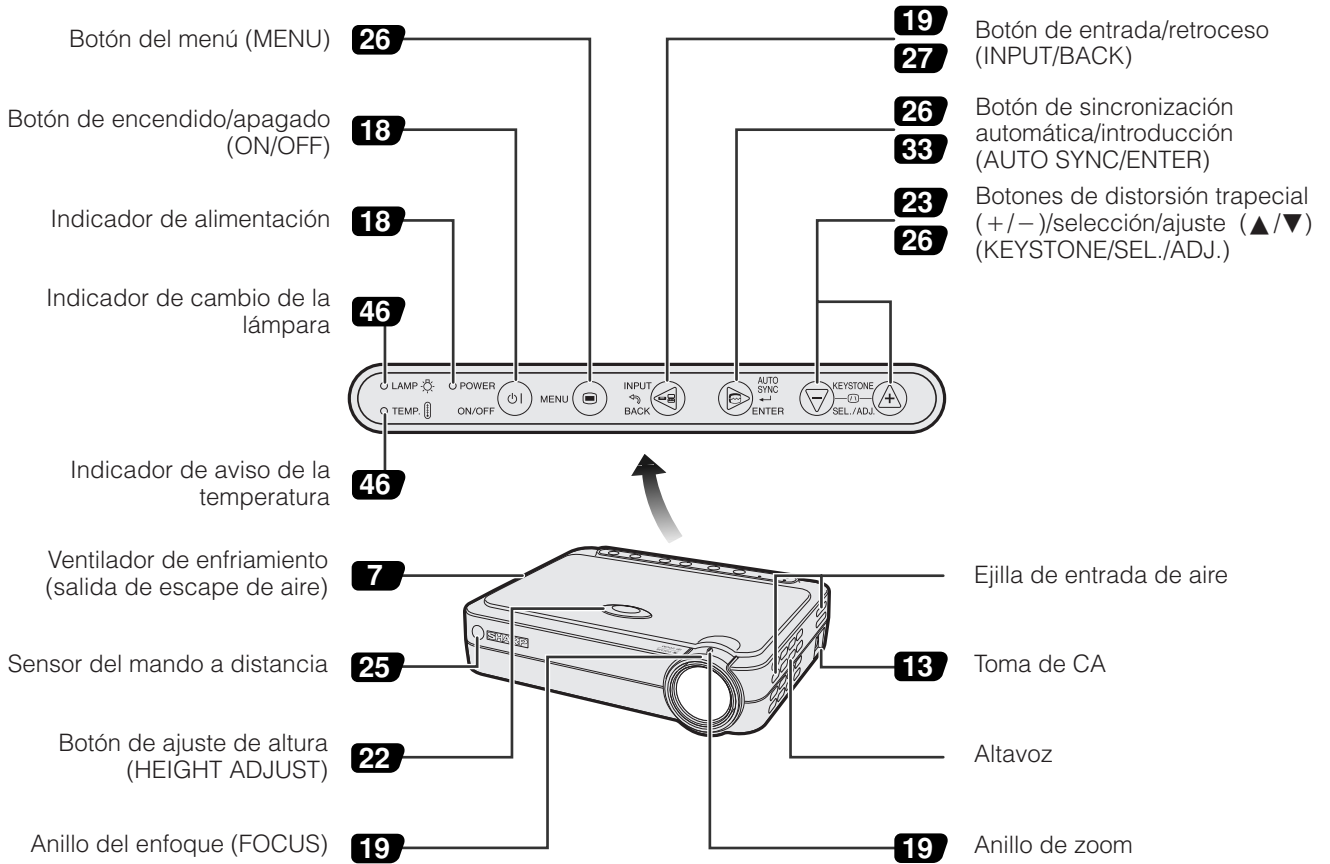
Nomenclatura



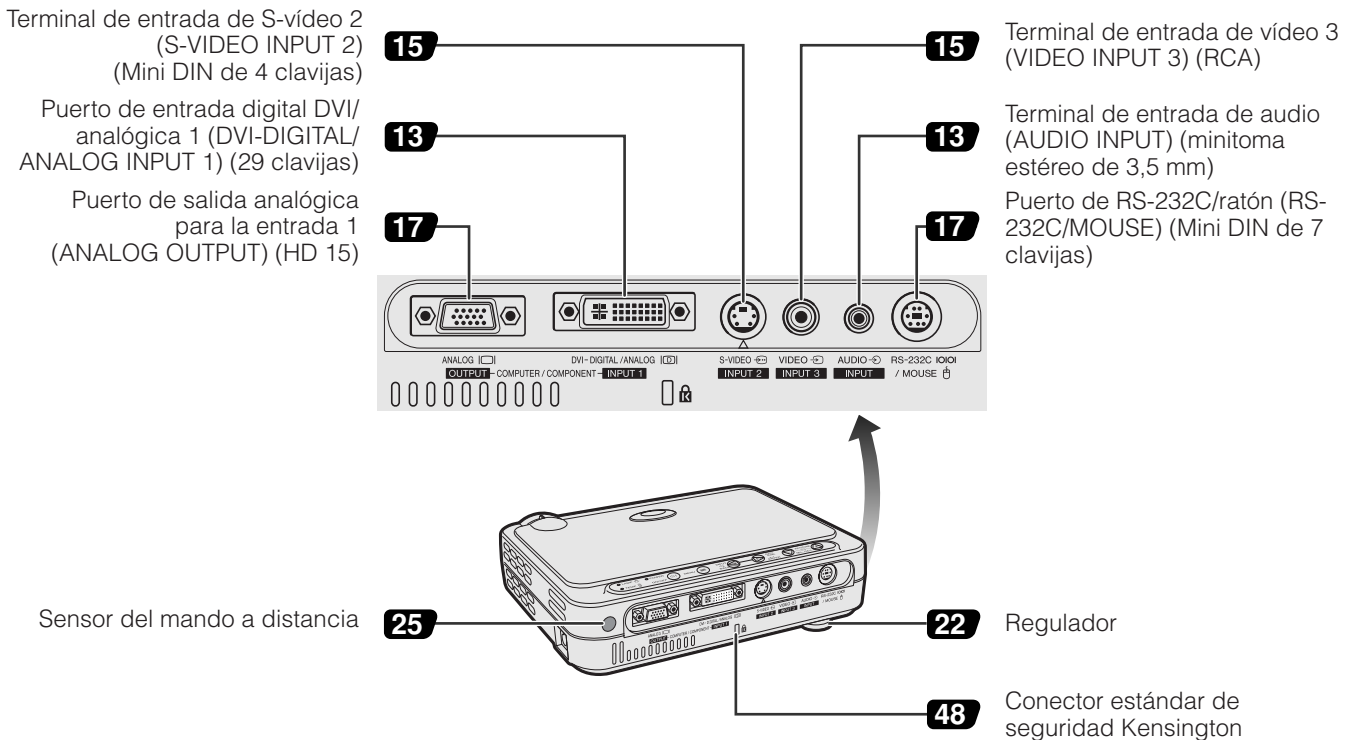
Los números a continuación de los nombres de las partes se refieren a las páginas principales de este manual donde se explica el tema.

Proyector

Vista delantera y superior



Vista lateral y trasera

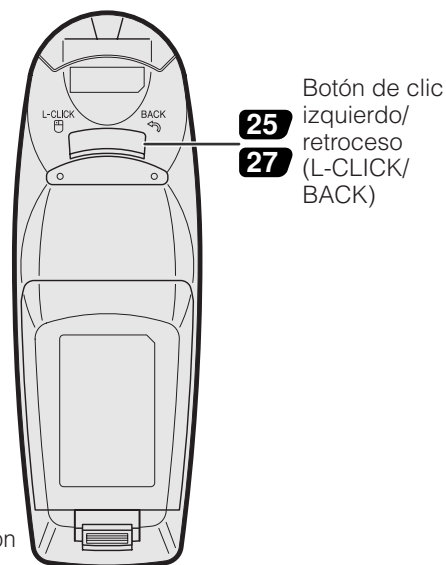
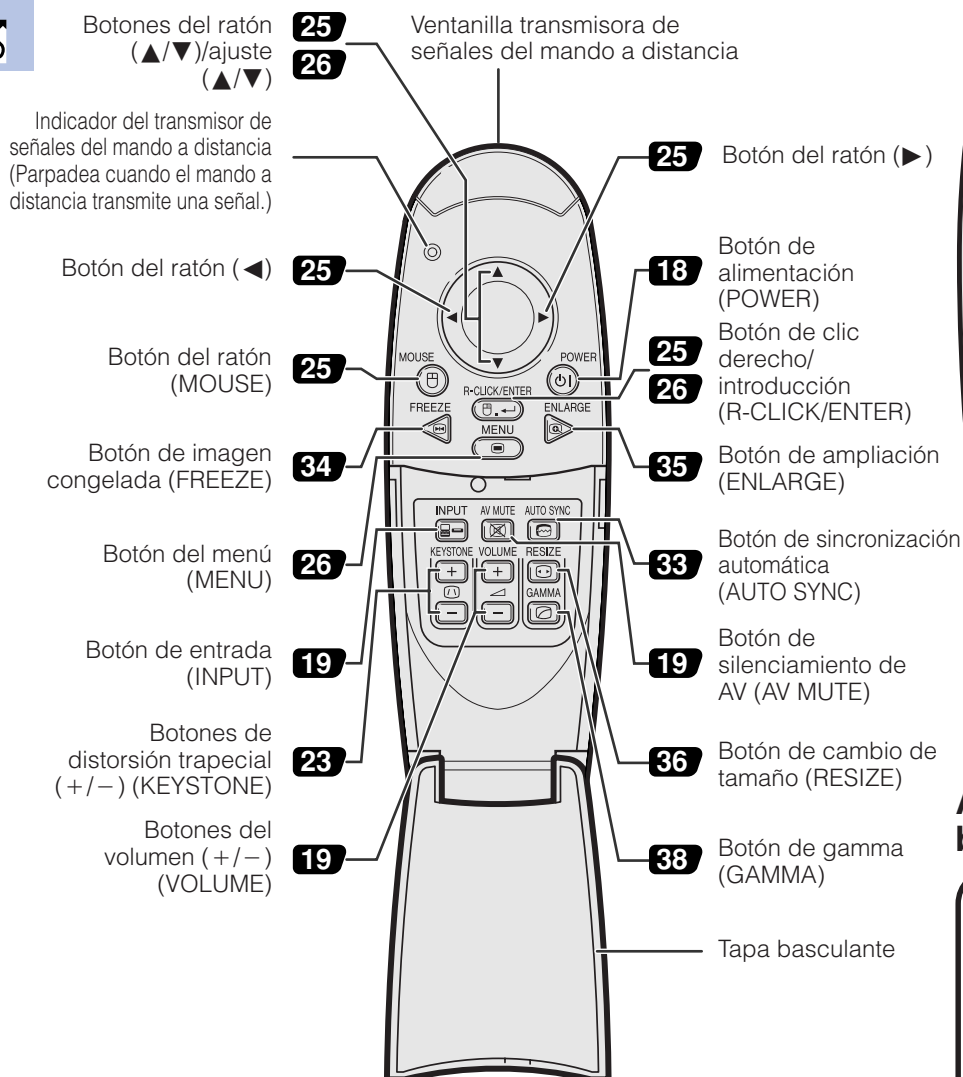




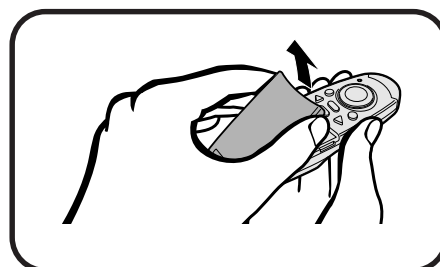
Mando a distancia

Vista delantera

Vista trasera



Abertura de la tapa basculante



Inserción de las pilas

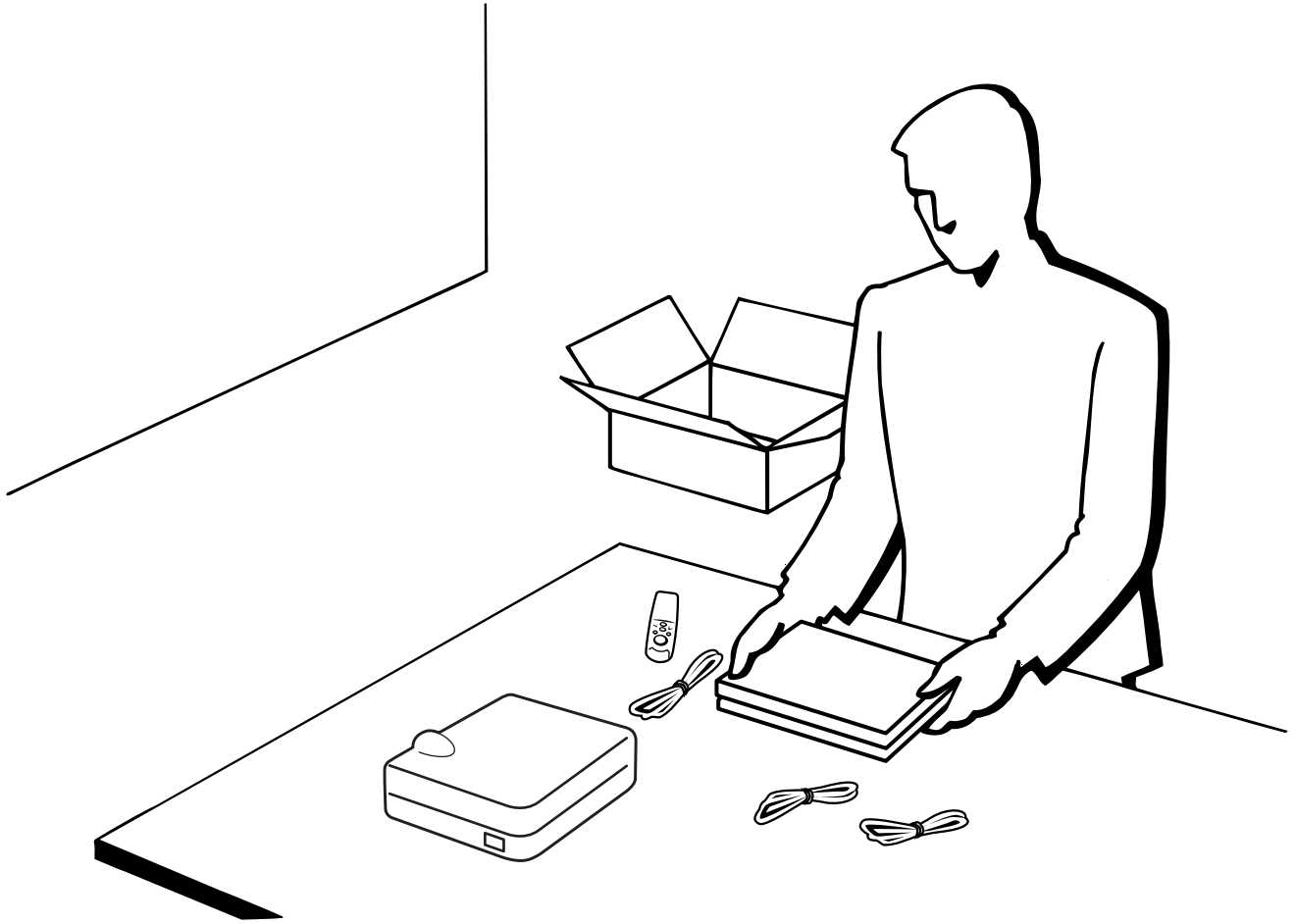
<p>1 Presione la lengüeta y levante la tapa de las pilas en el sentido de la flecha.</p>	<p>2 Inserte dos pilas del tamaño AAA, asegurándose de que sus polaridades correspondan con las marcas + y - del interior del compartimiento de las pilas.</p>	<p>3 Inserte las lengüetas del extremo de la tapa de las pilas en las ranuras y presione la tapa para colocarla en su posición.</p>

NOTA

- Seque inmediatamente el control remoto si se moja.
- Evite el calor y la humedad excesivos.
- Retire las pilas si no va a utilizar el control remoto durante mucho tiempo.
- No mezcle pilas nuevas y viejas, ni tampoco pilas de tipos diferentes.
- Hay operaciones que sólo pueden controlarse mediante el mando a distancia. Manipule cuidadosamente el mando a distancia.



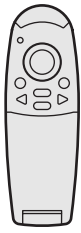
Ajustes y conexiones





Accesorios suministrados

Accesorios suministrados



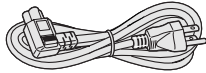
Mando a distancia
9HJ7583104001



Dos pilas del tamaño AAA
9HJ4683101001

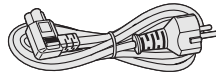
Cable de alimentación

(1)



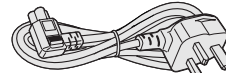
Para EE.UU., Canadá, etc.
9HJ4283114001

(2)



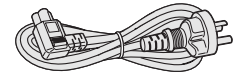
Para Europa, excepto el
Reino Unido
9HJ4283116001

(3)



Para el Reino Unido,
Hong Kong y Singapur
9HJ4283117001

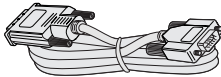
(4)



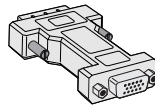
Para Australia, Nueva
Zelanda y Oceanía
9HJ4283118001

NOTA

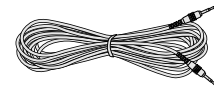
- Dependiendo de la zona, los proyectores sólo se envían con un cable de alimentación (Consulte las ilustraciones de arriba.) Utilice el cable de alimentación que corresponda la toma de corriente de su país.



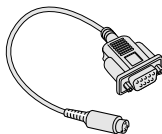
Cable DVI analógico a VGA
9HJ4283119001



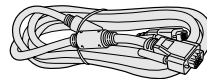
Adaptador DVI analógico a VGA
9HJ4283124001



Cable de audio de PC
9HJ4283120001



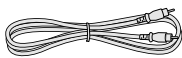
Cable DIN-D-sub RS-232C
9HJ4283123001



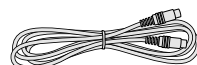
Cable RGB de ordenador
9HJ4283111001



Cable de control del ratón USB
9HJ4283122001



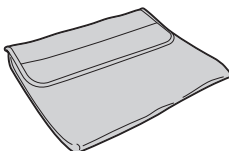
Cable de vídeo
9HJ4283112001



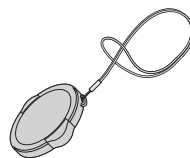
Cable de S-vídeo
9HJ4283113001



Cable de AV
9HJ4283121001



Bolsa de transporte blanda
9HJ5383101001



Tapa de objetivo con correa
9HJ7083117001

CD-ROM
9HJ3683104001

Manual de manejo del proyector
9HJ3683107001

Guía de referencia rápida del
proyector
9HJ3683110001

Cables opcionales

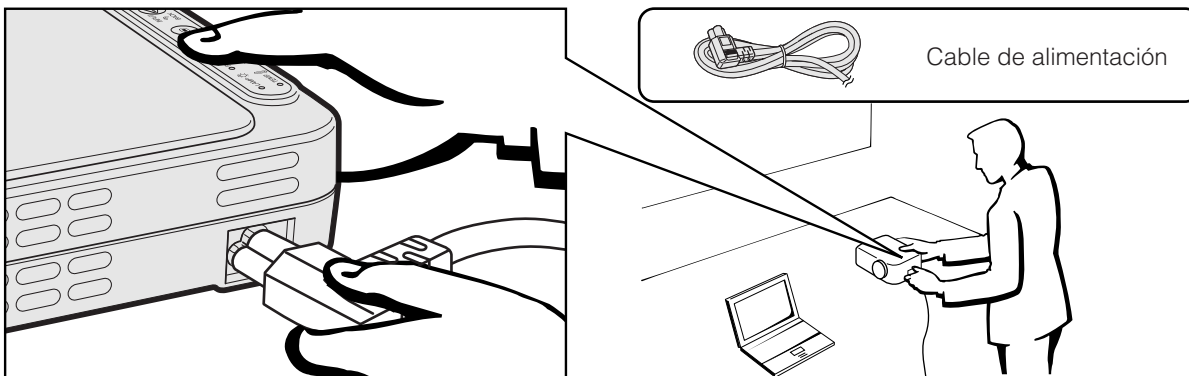
- Cable DVI digital (9' 10", 3,0 m)
AN-C3DVU
- Cable HD-15/RCA (9' 10", 3,0 m)
AN-C3CP
- Cable RS-232C (32' 10", 10,0 m)
AN-C10RS



Conexión del proyector

Conexión del cable de alimentación

Enchufe el cable de alimentación suministrado en la toma de CA del costado del proyector.



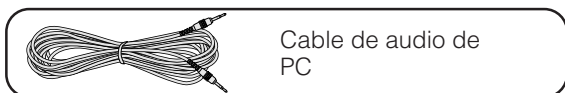
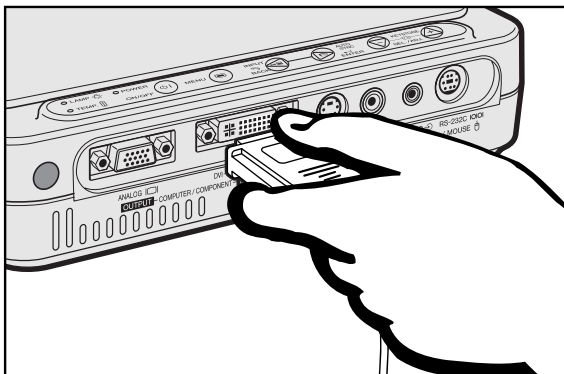
PRECAUCIÓN

- Asegúrese de conectar firmemente el cable de alimentación en la toma de CA.

Conexión del proyector a un ordenador

Podrá conectar el proyector a un ordenador para proyectar imágenes de ordenador a todo color.

Conexión de un ordenador al proyector utilizando el cable digital DVI—Instrucciones de conexión digital



- ① Conecte un extremo del cable DVI digital (vendido separadamente) al puerto DVI-DIGITAL/ANALOG INPUT 1 en el proyector.
- ② Conecte el otro extremo al puerto de salida del monitor (DVI) del ordenador. Asegure los conectores apretando los tornillos de apriete manual.
- ③ Para utilizar el sistema de audio incorporado, conecte un extremo del cable de audio de PC suministrado al puerto AUDIO INPUT del proyector.
- ④ Conecte el otro extremo al terminal de salida de audio del ordenador.

Proyección de la imagen

Cuando haga la conexión siguiendo este método, pulse **INPUT** en el mando a distancia o en el proyector y seleccione el tipo de señal de entrada a ENTRADA 1 DVI (Digital).



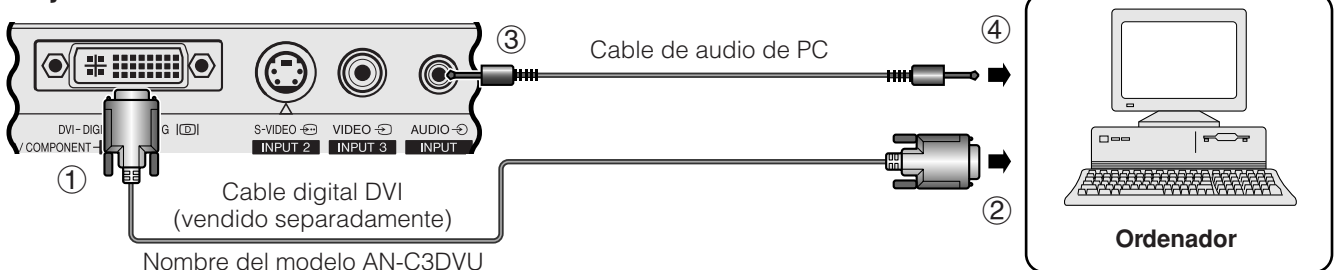
PRECAUCIÓN

- Antes de la conexión, asegúrese de haber desconectado la alimentación del proyector y del ordenador. Después de realizar todas las conexiones, conecte primero la alimentación del proyector. La alimentación del ordenador siempre deberá conectarse en último lugar.

NOTA

- Lea con atención el manual de manejo del ordenador.
- Consulte la página 53 "Gráfica de compatibilidad con ordenador" para ver la lista de señales de ordenador que pueden conectarse al proyector. El empleo con ordenador que no se menciona en la lista puede producir que algunas funciones no operen.
- Este puerto DVI es compatible con DVI versión 1.0. Por lo tanto, cuando se introduzca la señal desde un equipo compatible con el sistema de protección contra copia (DVI versión 2.0), no se recibirá ninguna señal.

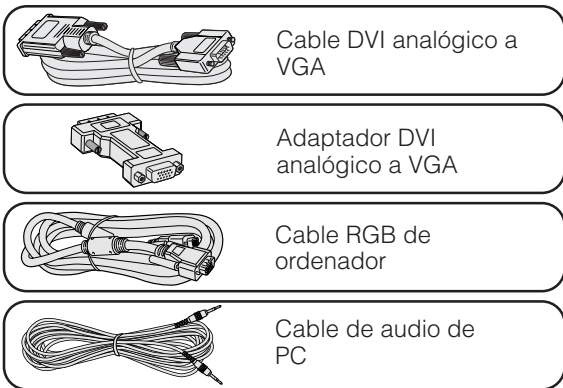
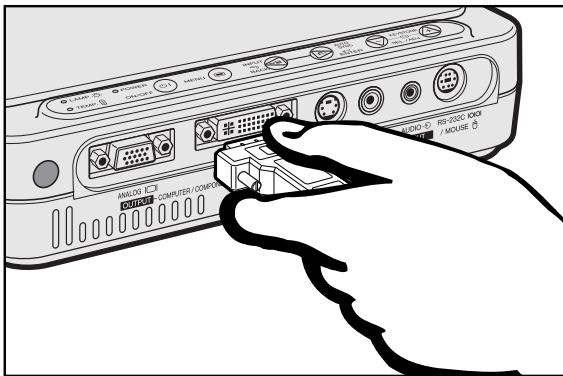
Proyector





Conexión del proyector

Conexión de un ordenador al proyector utilizando el adaptador DVI analógico a VGA o el cable DVI analógico a VGA—Instrucciones de conexión analógica



- 1 Conecte un extremo del cable RGB de ordenador suministrado, utilizando el adaptador DVI analógico a VGA suministrado, al puerto DVI-DIGITAL/ANALOG INPUT 1 del proyector, o conecte el lado DVI del cable DVI analógico a VGA suministrado al puerto DVI-DIGITAL/ANALOG INPUT 1 del proyector.
- 2 Conecte el otro extremo del cable RGB de ordenador o el lado VGA del cable DVI analógico a VGA al ordenador. Asegure los conectores apretando los tornillos de apriete manual.
- 3 Para utilizar el sistema de audio incorporado, conecte un extremo del cable de audio de PC suministrado al puerto AUDIO INPUT del proyector.
- 4 Conecte el otro extremo al terminal de salida de audio del ordenador.

Proyección de la imagen

Cuando haga la conexión siguiendo este método, pulse **INPUT** en el mando a distancia o en el proyector y seleccione el tipo de señal de entrada a ENTRADA 1 (Comp./RGB anal.).



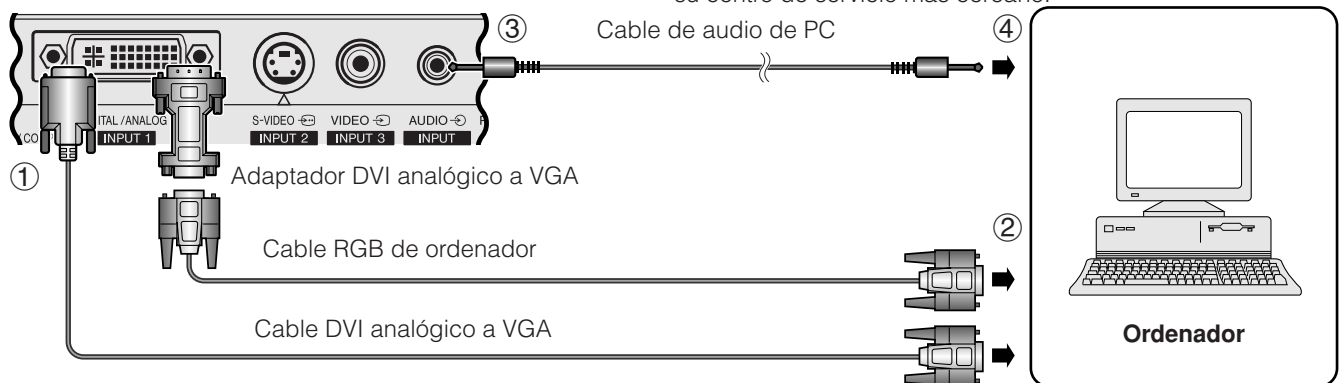
PRECAUCION

- Antes de la conexión, asegúrese de haber desconectado la alimentación del proyector y del ordenador. Después de realizar todas las conexiones, conecte primero la alimentación del proyector. La alimentación del ordenador siempre deberá conectarse en último lugar.

NOTA

- Lea con atención el manual de manejo del ordenador.
- Consulte la página 53 “Gráfica de compatibilidad con ordenador” para ver la lista de señales de ordenador que pueden conectarse al proyector. El empleo con ordenador que no se menciona en la lista puede producir que algunas funciones no operen.
- Para utilizar con algunos ordenadores Macintosh tal vez sea necesario un adaptador Macintosh. Póngase en contacto con su concesionario de proyectores autorizado por Sharp o con su centro de servicio más cercano.

Proyector



Conexión a otros ordenadores compatibles

Cuando conecte el proyector a un ordenador compatible que no sea uno de las series IBM-PC (VGA/SVGA/XGA/SXGA) o Macintosh (por ejemplo, ordenador de estación), es posible que necesite un cable separado. Solicite más información a su concesionario.

NOTA

- Las conexiones de ordenador que no son las recomendadas, pueden producir daños en el proyector, en el ordenador, o en ambos.

Función “enchufar y reproducir”

- Este proyector es compatible con normas VESA DDC 1 y DDC 2B. El proyector y el ordenador compatible con VESA DCC comunicarán sus requisitos de ajuste para poder realizar una configuración rápida y fácil.
- Antes de utilizar la función “enchufar y reproducir”, asegúrese de encender primero el proyector y conectar el ordenador en último lugar.

NOTA

- La función “enchufar y reproducir” compatible con DDC de este proyector opera sólo cuando se emplea junto con un ordenador compatible con VESA DDC.



Conexión del proyector

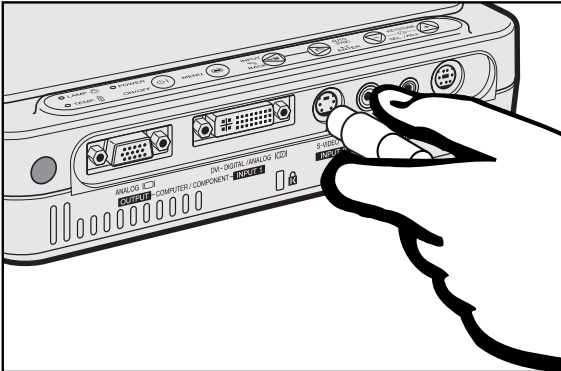
Conexión del proyector a un equipo de vídeo

Puede conectar su proyector a un vídeo, reproductor de discos láser y otro equipo audiovisual.

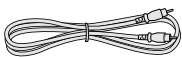
PRECAUCION

- Apague siempre el proyector antes de conectarlo a un equipo audiovisual para proteger ambos.

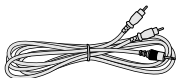
Conexión de una fuente de vídeo (vídeo o reproductor de discos láser) utilizando la entrada de vídeo estándar



Cable S-vídeo



Cable de vídeo



Cable de AV

- ① Conecte el cable de vídeo S suministrado al terminal S-VIDEO INPUT 2 del proyector y al terminal de salida de vídeo S de la fuente de vídeo, o conecte el cable de vídeo suministrado al terminal VIDEO INPUT 3 del proyector y al terminal de salida de vídeo de la fuente de vídeo.
- ② Para utilizar el sistema de audio incorporado, conecte el cable de AV suministrado al terminal AUDIO INPUT del proyector y a los terminales de salida de audio de la fuente de vídeo.

El terminal S-VIDEO INPUT 2 utiliza un sistema de señal de vídeo en el que la imagen se separa en una señal de color y en una señal de luminancia para lograr una imagen de calidad más alta.

Proyección de la imagen

- Cuando haga la conexión al terminal S-VIDEO INPUT 2 del proyector, pulse **INPUT** en el mando a distancia o en el proyector y seleccione el tipo de señal de entrada a INPUT 2 S-VIDEO.
- Cuando haga la conexión al terminal VIDEO INPUT 3 del proyector, pulse **INPUT** en el mando a distancia o en el proyector y seleccione el tipo de señal de entrada a INPUT 3 VIDEO.

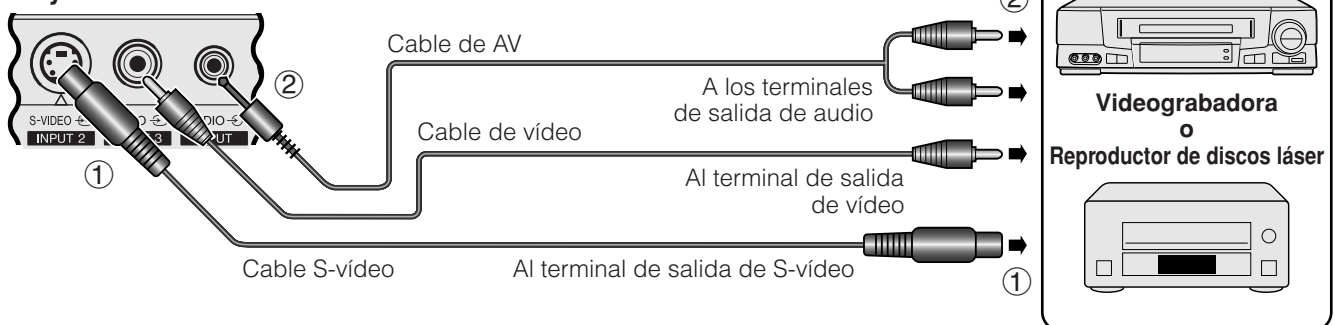
ENTRADA 2
S-VIDEO NTSC 3.58

ENTRADA 3
VIDEO NTSC 3.58

NOTA

- Para obtener vídeo de calidad más alta, usted podrá utilizar el terminal S-VIDEO INPUT 2 del proyector.
- Si su equipo de S-vídeo no tiene un terminal de salida de S-vídeo, utilice el terminal de salida de vídeo compuesto.

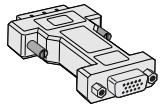
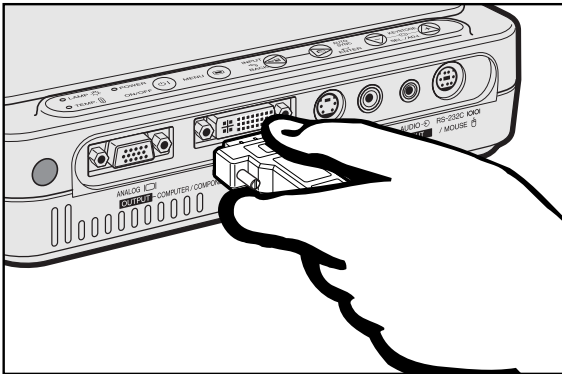
Proyector



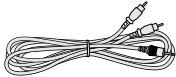


Conexión del proyector

Conexión de una fuente de vídeo (descodificador DTV* o reproductor DVD) utilizando el puerto DVI-DIGITAL/ANALOG INPUT 1



Adaptador DVI analógico a VGA



Cable de AV

- ① Conecte un extremo del adaptador DVI analógico a VGA suministrado al puerto DVI-DIGITAL/ANALOG INPUT 1 del proyector.
- ② Conecte el otro extremo del adaptador DVI analógico a VGA a la fuente de vídeo utilizando el cable HD-15/ RCA (vendido separadamente).
- ③ Para utilizar el sistema de audio incorporado, conecte un extremo del cable de AV suministrado al terminal AUDIO INPUT del proyector.
- ④ Conecte el otro extremo al terminal de salida de audio en la fuente de vídeo.

Proyección de la imagen

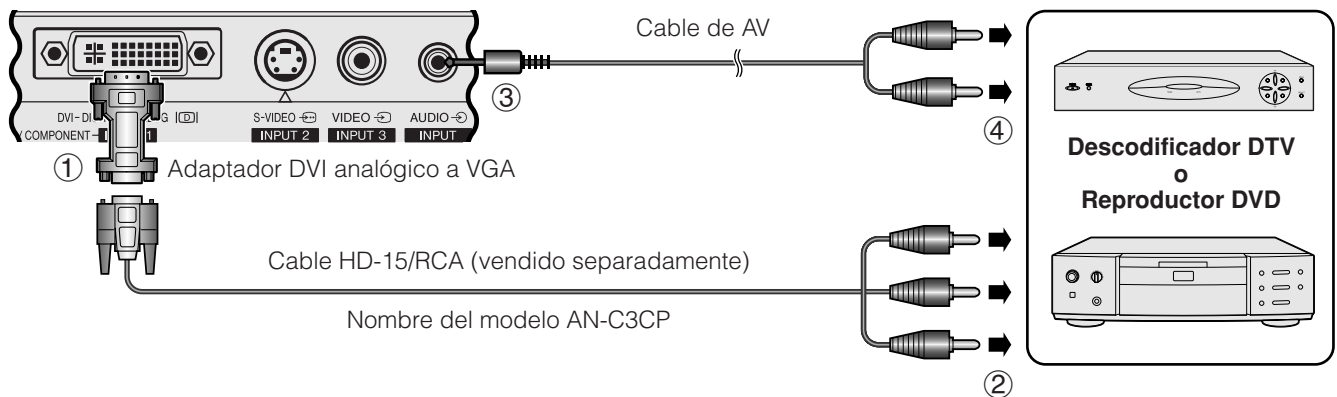
- Cuando conecte el descodificador DTV o el reproductor DVD al puerto DVI-DIGITAL/ANALOG INPUT 1 del proyector, pulse **INPUT** del mando a distancia o del proyector y seleccione el tipo de señal de entrada a ENTRADA 1 COMPONENTES.



NOTA

- La calidad de la imagen puede disminuir dependiendo de la compatibilidad de la señal DTV.
- El proyector sólo puede aceptar señales 480i.

Proyector



* DTV es la sigla empleada en los Estados Unidos de América para describir el nuevo sistema de televisión digital.



Conexión del proyector a un monitor

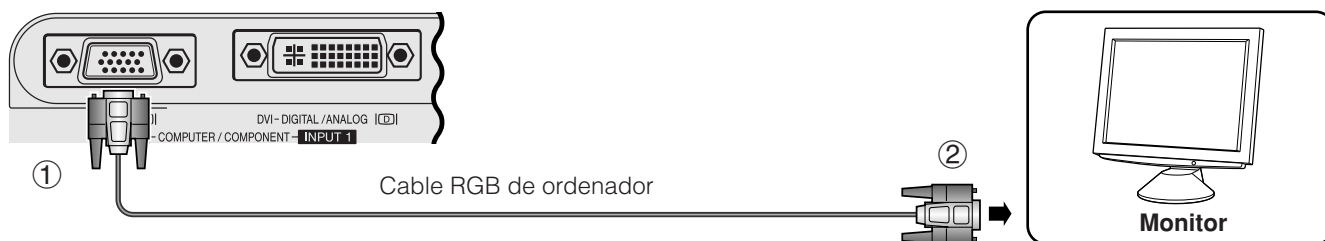
Cuando el puerto ANALOG OUTPUT del proyector se conecta a un monitor con entrada RGB, el ordenador podrá utilizarse para visualizar simultáneamente la imagen de salida al proyector y al monitor. Utilice el cable RGB de ordenador suministrado para conectarlos.

- 1 Conecte un extremo del cable RGB de ordenador suministrado al puerto ANALOG OUTPUT del proyector.
- 2 Conecte el otro extremo al puerto de entrada RGB del monitor.

NOTA

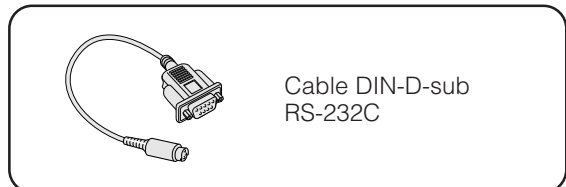
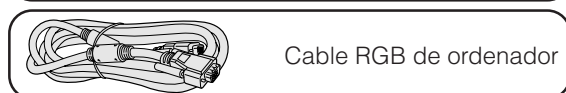
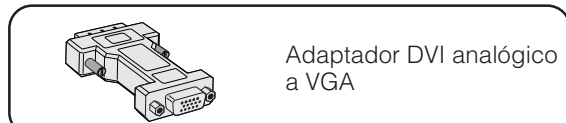
- La salida analógica se desactiva cuando el proyector está en el modo de espera.
- Tal vez sea necesario un cable RGB adicional para conectar el proyector a un monitor externo si el cable suministrado se utiliza para introducir datos del proyector.

Proyector



Conexión del puerto RS-232C/MOUSE

Cuando el puerto RS-232C/MOUSE del proyector se conecta a un ordenador con un cable RS-232C (módem de cero, tipo cruzado, vendido separadamente), el ordenador se podrá utilizar para controlar el proyector y comprobar el estado del proyector. Vea la página 52 para conocer detalles.



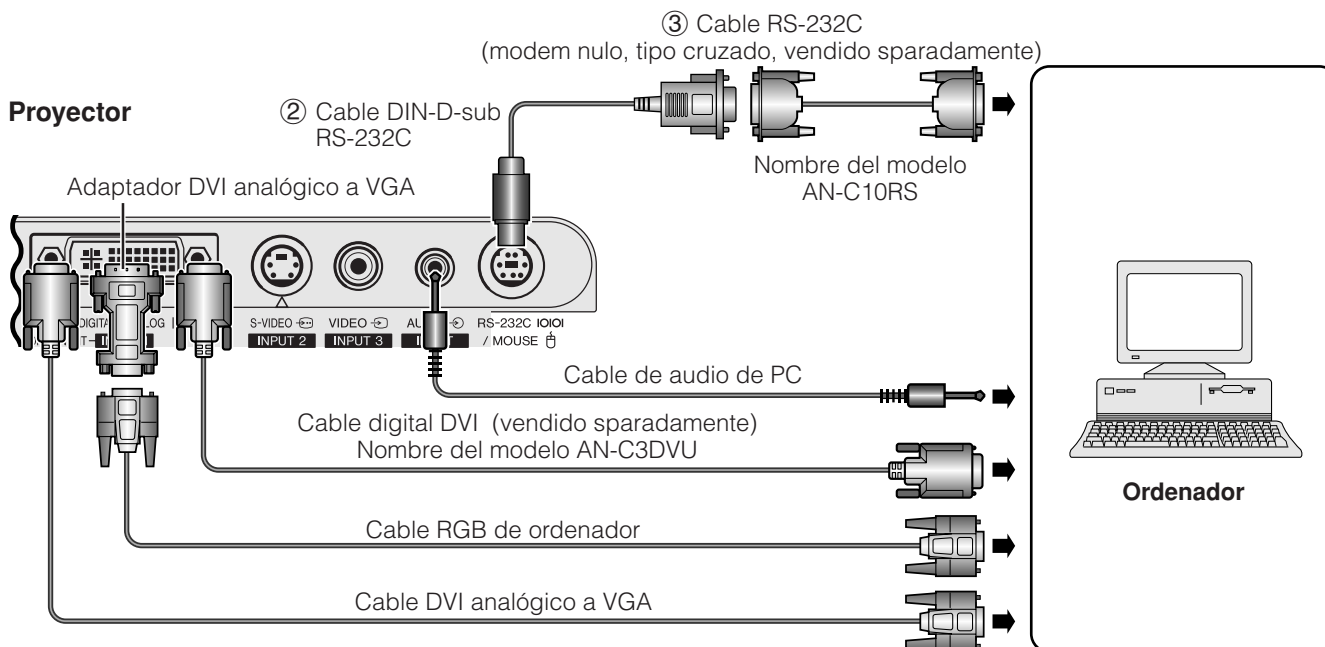
- 1 Conecte de antemano el proyector al ordenador como se describe en la página 13 o 14.
- 2 Conecte el cable DIN-D-sub RS-232C suministrado al puerto RS-232C/MOUSE del proyector.
- 3 Conecte un cable RS-232C (módem nulo, tipo cruzado, vendido separadamente) al otro extremo del cable DIN-D-sub RS-232C y al puerto serial del ordenador.

PRECAUCION

- No conecte ni desconecte un cable RS-232C al o del ordenador mientras éste está encendido. Podría causar daños en el ordenador.
- Cuando desconecte la alimentación, asegúrese de apagar primero el proyector y luego el ordenador conectado.

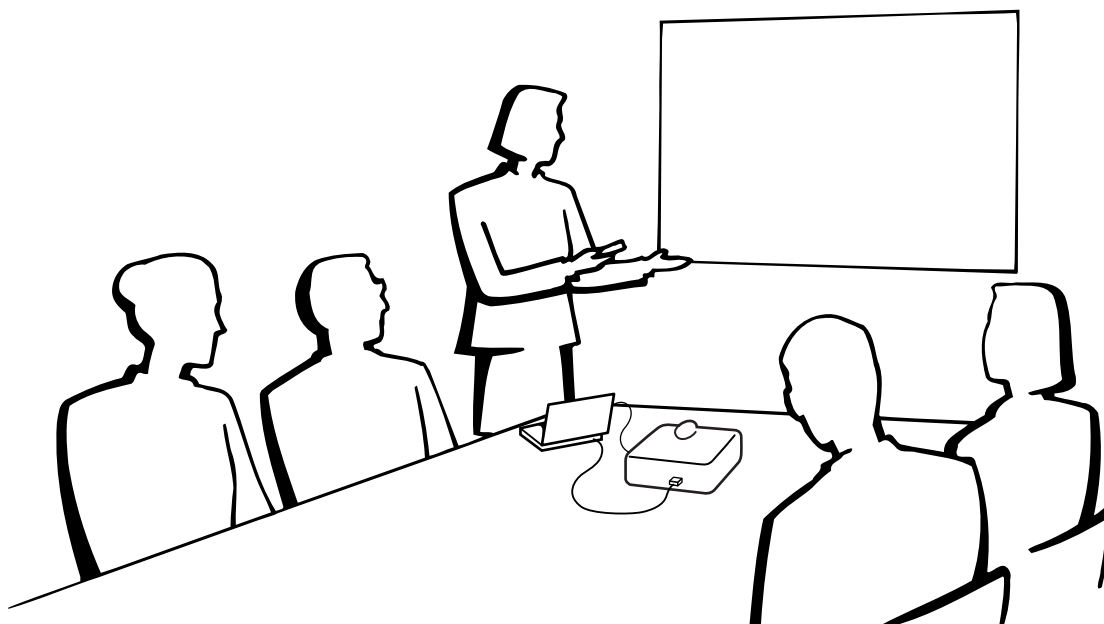
NOTA

- El ratón inalámbrico o la función RS-232C pueden dejar de funcionar si el terminal de su ordenador no está correctamente configurado. Consulte el manual de manejo del ordenador para ver los detalles sobre la configuración/instalación del controlador correcto de ratón.
- Para utilizar con algunos ordenadores Macintosh tal vez sea necesario un adaptador Macintosh. Póngase en contacto con su concesionario de proyectores autorizado por Sharp o con su centro de servicio más cercano.





Operaciones



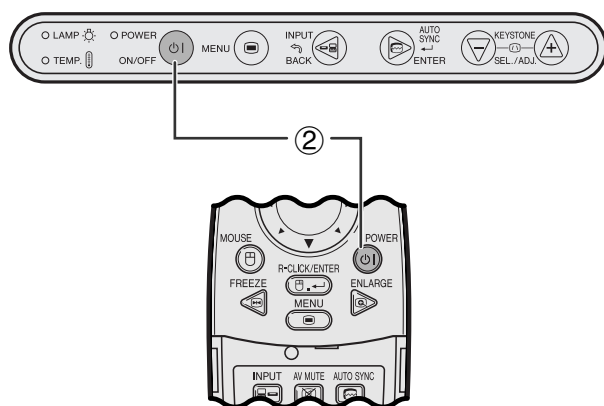
Operaciones básicas

Indicadores de mantenimiento



① Haga las conexiones necesarias antes de proseguir. Conecte el cable de alimentación a una toma de corriente. El indicador de alimentación se enciende en rojo, y el proyector entra en el modo de espera.

Proyector



② Pulse **ON/OFF** en el proyector o **POWER** en el mando a distancia para conectar la alimentación.

NOTA

- El indicador verde de cambio de la lámpara parpadeando indica que se está calentando la lámpara. Espere a que el indicador deje de parpadear antes de operar el proyector.
- La alimentación no se puede desconectar durante un minuto una vez iniciada la secuencia de calentamiento inicial.
- Después de desembalar el proyector y de haberse conectado la alimentación por primera vez, es posible que se emita cierto olor por la salida de escape. Este olor desaparece pronto a medida que se utiliza.

Mando a distancia

Indicadores de mantenimiento

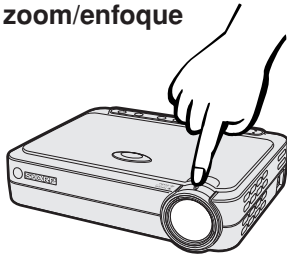


Cuando la alimentación está conectada, se enciende el indicador de cambio de la lámpara para indicar el estado de la lámpara.

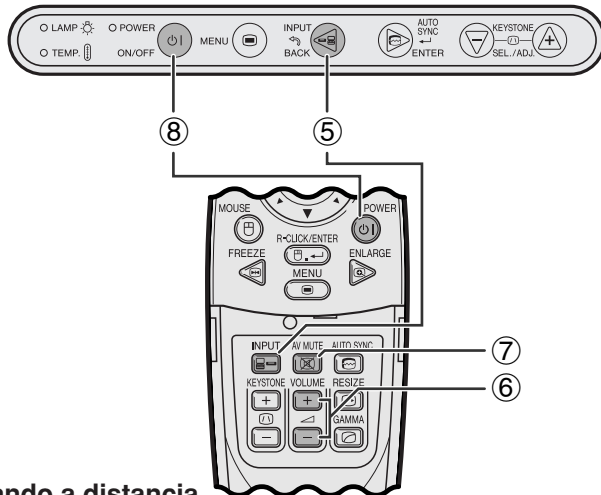
- Verde:** La lámpara está preparada.
- Parpadeo en verde:** Calentamiento.
- Rojo:** Cambie la lámpara.



Empleo del zoom/enfoque



Proyector



Mando a distancia

EJEMPLO

5 Modo ENTRADA 1 (DVI)



Modo ENTRADA 1 (RGB)



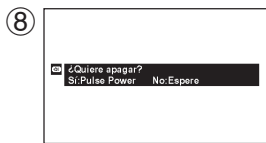
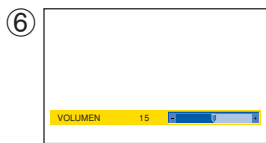
Modo ENTRADA 1 (COMPONENTES)



Modo ENTRADA 2 (S-VÍDEO)



Modo ENTRADA 3 (VIDEO)



3 Gire el control ZOOM. Se puede ajustar la imagen al tamaño deseado dentro del alcance del zoom.

4 Gire el anillo FOCUS hasta que la imagen de la pantalla se vea nítida.

5 Pulse **INPUT** para seleccionar el modo de entrada deseado. Pulse **INPUT** otra vez para cambiar el modo.

NOTA

- Cuando esté siendo recibida la señal de entrada, se visualizará "Ajuste imagen".
- Cuando no se reciba ninguna señal, se visualizará "SIN SEÑAL". Cuando se reciba una señal para la que el proyector no esté ajustado, se visualizará "NON ENREG.".
- Cuando "Fuente automática" esté en "OFF", podrá visualizar todos los modos de entrada uno a uno.

6 Pulse **VOLUME** en el mando a distancia para ajustar el volumen.

7 Pulse **AV MUTE** en el mando a distancia para apagar temporalmente la imagen y el sonido. Pulse de nuevo **AV MUTE** para volver a encender la imagen y el sonido.

8 Pulse **ON/OFF** en el proyector o **POWER** en el mando a distancia, y luego pulse de nuevo **ON/OFF** o **POWER** mientras se visualiza el mensaje para desconectar la alimentación.

NOTA

- Si pulsa **ON/OFF** o **POWER** por error y no desea desconectar la alimentación, espere hasta que desaparezca la pantalla de desconexión de la alimentación.
- Cuando se pulse dos veces **ON/OFF** o **POWER**, el indicador de alimentación se encenderá en rojo y el ventilador de enfriamiento funcionará durante unos 90 segundos. Entonces, el proyector se establecerá en el modo de reserva.
- Espere hasta que el ventilador se pare antes de desconectar el cable de alimentación.
- La alimentación puede conectarse de nuevo pulsando **ON/OFF** o **POWER**. La alimentación puede conectarse de nuevo pulsando ON. Cuando la alimentación está conectada, el indicador de alimentación y el indicador de cambio de la lámpara se encienden en verde.





Instalación de la pantalla

Instale el proyector en posición perpendicular a la pantalla con las patas planas para obtener una imagen óptima. Mueva el proyector hacia adelante o atrás si los bordes de la imagen están distorsionados.

NOTA

- El objetivo del proyector debe centrarse en la mitad de la pantalla. Si el centro del objetivo no está perpendicular con la pantalla, la imagen se distorsionará, dificultando la visión.
- Sitúe la pantalla de modo que no le dé la luz directa del sol ni la de la sala. La luz que dé directamente a la pantalla atenúa los colores, dificultando la visión. Cierre las ventanas y atenúe la iluminación cuando ponga la pantalla en una sala soleada o muy iluminada.
- Con este proyector no se puede utilizar una pantalla de polarización.

Instalación estándar (proyección de adelante)

Instale el proyector a la distancia especificada de la pantalla según el tamaño de imagen deseada (vea la tabla de abajo).

PG-M15X

Relación de distancia de proyección

x : Tamaño de imagen (en diagonal) (pulgadas) L_2 : Distancia de proyección mínima (pies)
 L_1 : Distancia de proyección máxima (pies) H : Distancia desde el centro del objetivo a la parte inferior de la imagen (pulgadas)

Modo NORMAL (4:3)

Tamaño de la imagen			Distancia de proyección (L)		Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H)
Diag. (x)	Anchura	Altura	Maximum (L_1)	Minimum (L_2)	
250"	200"	150"	40' 0" (12,2 m)*1	33' 4" (10,2 m)*2	- 17 1/64" (- 43,2 cm)
200"	160"	120"	32' 0" (9,8 m)	26' 8" (8,1 m)	- 13 39/64" (- 34,6 cm)
150"	120"	90"	24' 0" (7,3 m)	20' 0" (6,1 m)	- 10 13/64" (- 25,9 cm)
100"	80"	60"	16' 0" (4,9 m)	13' 4" (4,1 m)	- 6 51/64" (- 17,3 cm)
84"	67"	50"	13' 5" (4,1 m)	11' 2" (3,4 m)	- 5 46/64" (- 14,5 cm)
72"	58"	43"	11' 6" (3,5 m)	9' 7" (2,9 m)	- 4 57/64" (- 12,4 cm)
60"	48"	36"	9' 7" (2,9 m)	8' 0" (2,4 m)	- 4 5/64" (- 10,4 cm)
40"	32"	24"	6' 5" (2,0 m)	5' 4" (1,6 m)	- 2 46/64" (- 6,9 cm)

La fórmula para el tamaño de la imagen y la distancia de proyección

$$L_1 \text{ (pies)} = 0,04875x \times 3,281$$

$$L_2 \text{ (pies)} = 0,04064x \times 3,281$$

$$H \text{ (pulgadas)} = -0,06804x$$

Modo ALARGAMIENTO (16:9)

Tamaño de la imagen			Distancia de proyección (L)		Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H)
Diag. (x)	Anchura	Altura	Maximum (L_1)	Minimum (L_2)	
225"	196"	110"	39' 2" (12,0 m)*3	32' 8" (10,0 m)*4	- 35 4/64" (- 89,1 cm)
200"	174"	98"	34' 10" (10,6 m)*5	29' 1" (8,9 m)	- 31 11/64" (- 79,2 cm)
150"	131"	74"	26' 3" (8,0 m)	21' 9" (6,6 m)	- 23 24/64" (- 59,4 cm)
133"	116"	65"	23' 2" (7,1 m)	19' 4" (5,9 m)	- 20 46/64" (- 52,6 cm)
106"	92"	52"	18' 6" (5,6 m)	15' 5" (4,7 m)	- 16 33/64" (- 42,0 cm)
100"	87"	49"	17' 5" (5,3 m)	14' 6" (4,4 m)	- 15 37/64" (- 39,6 cm)
92"	80"	45"	16' 0" (4,9 m)	13' 4" (4,1 m)	- 14 22/64" (- 36,4 cm)
84"	73"	41"	14' 8" (4,5 m)	12' 2" (3,7 m)	- 13 6/64" (- 33,2 cm)
72"	63"	35"	12' 7" (3,8 m)	10' 6" (3,2 m)	- 11 14/64" (- 28,5 cm)
60"	52"	29"	10' 5" (3,2 m)	8' 9" (2,7 m)	- 9 22/64" (- 23,7 cm)
40"	35"	20"	7' 0" (2,1 m)	5' 10" (1,8 m)	- 6 15/64" (- 15,8 cm)

La fórmula para el tamaño de la imagen y la distancia de proyección

$$L_1 \text{ (pies)} = 0,05315x \times 3,281$$

$$L_2 \text{ (pies)} = 0,04428x \times 3,281$$

$$H \text{ (pulgadas)} = -0,1558x$$

Modo BORDE (4:3)

Tamaño de la imagen			Distancia de proyección (L)		Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H)
Diag. (x)	Anchura	Altura	Maximum (L_1)	Minimum (L_2)	
180"	144"	108"	38' 5" (11,7 m)*6	32' 0" (9,8 m)	- 34 21/64" (- 87,2 cm)
150"	120"	90"	32' 0" (9,8 m)	26' 8" (8,1 m)	- 28 39/64" (- 72,7 cm)
100"	80"	60"	21' 4" (6,5 m)	17' 9" (5,4 m)	- 19 5/64" (- 48,4 cm)
84"	67"	50"	17' 11" (5,5 m)	14' 11" (4,6 m)	- 16 1/64" (- 40,7 cm)
72"	58"	43"	15' 4" (4,7 m)	12' 10" (3,9 m)	- 13 47/64" (- 34,9 cm)
60"	48"	36"	12' 10" (3,9 m)	10' 8" (3,3 m)	- 11 28/64" (- 29,1 cm)
40"	32"	24"	8' 6" (2,6 m)	7' 1" (2,2 m)	- 7 40/64" (- 19,4 cm)

La fórmula para el tamaño de la imagen y la distancia de proyección

$$L_1 \text{ (pies)} = 0,06504x \times 3,281$$

$$L_2 \text{ (pies)} = 0,05419x \times 3,281$$

$$H \text{ (pulgadas)} = -0,1907x$$

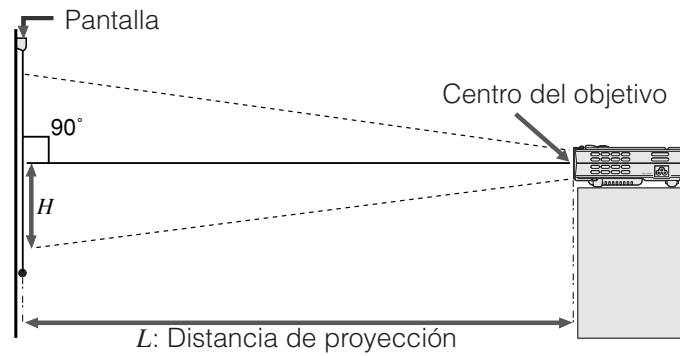
NOTA

- Hay un error de $\pm 3\%$ en la fórmula de arriba.
- Los valores con un signo menos (-) indican la distancia desde el centro del objetivo hasta la parte inferior de la pantalla.
- Los valores no concuerdan cuando se aplica la fórmula de *1 a *6 de arriba. Sin embargo, esto no es un error de cálculo.
- Para obtener un enfoque óptimo, la distancia de proyección recomendada (L) es de 3' 9" (1,15 m) a 32' 10" (10,0 m).





Instalación de la pantalla



PG-M15S Relación de distancia de proyección

Modo NORMAL (4:3)

x : Tamaño de imagen (en diagonal) (pulgadas) L_2 : Distancia de proyección mínima (pies)
 L_1 : Distancia de proyección máxima (pies) H : Distancia desde el centro del objetivo a la parte inferior de la imagen (pulgadas)

Tamaño de la imagen			Distancia de proyección (L)		Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H)
Diag. (x)	Anchura	Altura	Maximum (L_1)	Minimum (L_2)	
250"	200"	150"	41' 8" (12,7 m)*1	35' 0" (10,7 m)*2	- 17 41/64" (- 44,8 cm)
200"	160"	120"	33' 4" (10,2 m)*3	28' 0" (8,5 m)	- 14 7/64" (- 35,8 cm)
150"	120"	90"	25' 0" (7,6 m)	21' 0" (6,4 m)	- 10 37/64" (- 26,9 cm)
100"	80"	60"	16' 8" (5,1 m)	14' 0" (4,3 m)	- 7 4/64" (- 17,9 cm)
84"	67"	50"	14' 0" (4,3 m)	11' 9" (3,6 m)	- 5 59/64" (- 15,1 cm)
72"	58"	43"	12' 0" (3,7 m)	10' 1" (3,1 m)	- 5 5/64" (- 12,9 cm)
60"	48"	36"	10' 0" (3,0 m)	8' 5" (2,6 m)	- 4 15/64" (- 10,8 cm)
40"	32"	24"	6' 8" (2,0 m)	5' 7" (1,7 m)	- 2 53/64" (- 7,2 cm)

La fórmula para el tamaño de la imagen y la distancia de proyección

$$L_1 \text{ (pies)} = 0,05080x \times 3,281$$

$$L_2 \text{ (pies)} = 0,04269x \times 3,281$$

$$H \text{ (pulgadas)} = -0,07056x$$

Modo ALARGAMIENTO (16:9)

Tamaño de la imagen			Distancia de proyección (L)		Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H)
Diag. (x)	Anchura	Altura	Maximum (L_1)	Minimum (L_2)	
225"	196"	110"	40' 10" (12,5 m)*4	34' 4" (10,5 m)*5	- 35 49/64" (- 90,6 cm)
200"	174"	98"	36' 4" (11,1 m)*6	30' 6" (9,3 m)	- 31 47/64" (- 80,6 cm)
150"	131"	74"	27' 3" (8,3 m)	22' 11" (7,0 m)	- 23 50/64" (- 60,4 cm)
133"	116"	65"	24' 2" (7,4 m)	20' 4" (6,2 m)	- 21 7/64" (- 53,6 cm)
106"	92"	52"	19' 3" (5,9 m)	16' 2" (4,9 m)	- 16 52/64" (- 42,7 cm)
100"	87"	49"	18' 2" (5,5 m)	15' 3" (4,7 m)	- 15 55/64" (- 40,3 cm)
92"	80"	45"	16' 8" (5,1 m)	14' 0" (4,3 m)	- 14 39/64" (- 37,1 cm)
84"	73"	41"	15' 3" (4,6 m)	12' 10" (3,9 m)	- 13 20/64" (- 33,8 cm)
72"	63"	35"	13' 1" (4,0 m)	11' 0" (3,3 m)	- 11 27/64" (- 29,0 cm)
60"	52"	29"	10' 11" (3,3 m)	9' 2" (2,8 m)	- 9 34/64" (- 24,2 cm)
40"	35"	20"	7' 3" (2,2 m)	6' 1" (1,9 m)	- 6 29/64" (- 16,1 cm)

La fórmula para el tamaño de la imagen y la distancia de proyección

$$L_1 \text{ (pies)} = 0,05535x \times 3,281$$

$$L_2 \text{ (pies)} = 0,04651x \times 3,281$$

$$H \text{ (pulgadas)} = -0,1586x$$

Modo BORDE (4:3)

Tamaño de la imagen			Distancia de proyección (L)		Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H)
Diag. (x)	Anchura	Altura	Maximum (L_1)	Minimum (L_2)	
180"	144"	108"	40' 0" (12,2 m)*7	33' 7" (10,2 m)*8	- 34 60/64" (- 88,7 cm)
150"	120"	90"	33' 4" (10,2 m)*9	28' 0" (8,5 m)	- 29 7/64" (- 73,9 cm)
100"	80"	60"	22' 3" (6,8 m)	18' 8" (5,7 m)	- 19 26/64" (- 49,3 cm)
84"	67"	50"	18' 8" (5,7 m)	15' 8" (4,8 m)	- 16 19/64" (- 41,4 cm)
72"	58"	43"	16' 0" (4,9 m)	13' 5" (4,1 m)	- 13 62/64" (- 35,5 cm)
60"	48"	36"	13' 4" (4,1 m)	11' 2" (3,4 m)	- 11 41/64" (- 29,6 cm)
40"	32"	24"	8' 11" (2,7 m)	7' 6" (2,3 m)	- 7 49/64" (- 19,7 cm)

La fórmula para el tamaño de la imagen y la distancia de proyección

$$L_1 \text{ (pies)} = 0,06774x \times 3,281$$

$$L_2 \text{ (pies)} = 0,05692x \times 3,281$$

$$H \text{ (pulgadas)} = -0,1941x$$

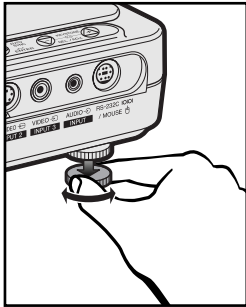
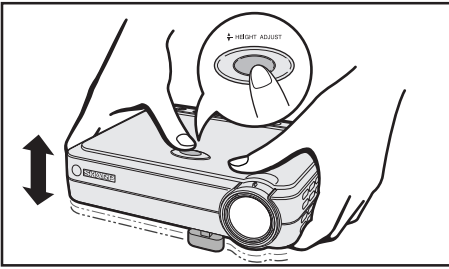
NOTA

- Hay un error de $\pm 3\%$ en la fórmula de arriba.
- Los valores con un signo menos (-) indican la distancia desde el centro del objetivo hasta la parte inferior de la pantalla.
- Los valores no concuerdan cuando se aplica la fórmula de *1 a *9 de arriba. Sin embargo, esto no es un error de cálculo.
- Para obtener un enfoque óptimo, la distancia de proyección recomendada (L) es de 3' 9" (1,15 m) a 32' 10" (10,0 m).





Instalación de la pantalla



Utilización de las patas de ajuste

Se puede ajustar la altura de la imagen levantando el proyector con la liberación de pata.

- ① Levante el proyector y pulse **HEIGHT ADJUST**. (El regulador sale.)
- ② Mientras pulsa **HEIGHT ADJUST**, baje el proyector para ajustar la altura. (Ajustable dentro de un margen de hasta 8° aproximadamente de la posición estándar.)
- ③ Retire su dedo de **HEIGHT ADJUST** cuando obtenga el ángulo deseado.
- ④ Gire el regulador trasero para ajustar con exactitud el proyector. (Ajustable hasta un máximo de 1° desde la pata trasera izquierda.)

Para poner el proyector en su posición original

Mientras sujeta el proyector, pulse **HEIGHT ADJUST** y baja lentamente el proyector a su posición original.

NOTA

- Cuando se hace un ajuste, la imagen puede quedar distorsionada (distorsión trapecial) según las posiciones relativas del proyector y de la pantalla.

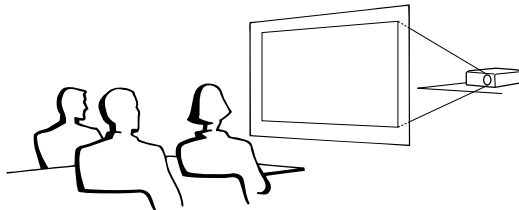
PRECAUCIÓN

- No pulse **HEIGHT ADJUST** cuando la pata de ajuste esté extendida sin sujetar firmemente el proyector.
- No tome el objetivo cuando eleve o baje el proyector.
- Cuando baje el proyector, tenga cuidado de que sus dedos no queden atrapados entre la mesa y el proyector.

Ajuste de imagen de espejo

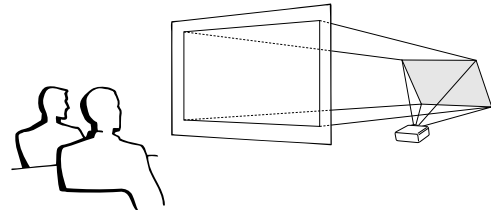
Proyección de trasera

- Instale una pantalla traslúcida entre el proyector y la audiencia.
- Utilice el sistema de menús del proyector para hacer una reversión de la imagen proyectada. (Vea la página 44 para el uso de esta función.)



Proyección con un espejo

- Cuando la distancia entre el proyector y la pantalla no sea suficiente para la proyección trasera normal, usted podrá utilizar un espejo para reflejar la imagen en la pantalla.
- Instale un espejo (de tipo plano normal) delante del objetivo.
- Projete la imagen normal en el espejo.
- La imagen reflejada en el espejo se proyecta a la pantalla transparente.



NOTA

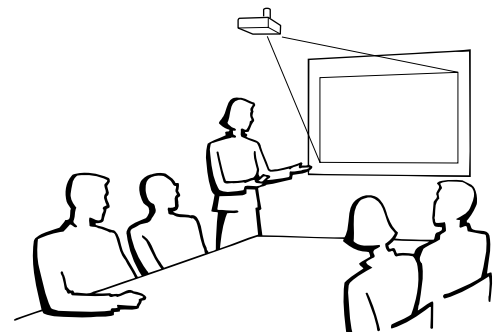
- Cuando el proyector esté posicionado perpendicular a la pantalla con todas las patas planas y niveladas podrá obtenerse una calidad de imagen óptima.

PRECAUCIÓN

- Cuando emplee un espejo, asegúrese de colocar con cuidado el proyector y el espejo de modo que la luz no deslumbre los ojos de la audiencia.

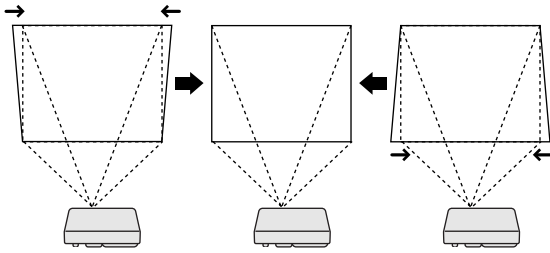
Ajuste de montaje en el techo

- Se le recomienda utilizar el soporte opcional de montaje en el techo Sharp para hacer este tipo de instalación.
- Antes de montar el proyector, asegúrese de ponerse en contacto con su concesionario de proyectores autorizado por Sharp o con el centro de servicio que le quede más cercano para obtener la ménsula de montaje en el techo (vendido por separado) recomendada. (Soporte de montaje en el techo AN-PGCM85 y su tubo de extensión AN-EP101A (para los EE.UU.) o soporte de montaje en el techo AN-M15T y su tubo de extensión AN-TK201/AN-TK202 (para otros países que no sean los EE.UU.))
- Cuando el proyector está en la posición invertida, emplee el borde superior de la pantalla como línea de base.
- Utilice el sistema de menús del proyector para seleccionar el modo de proyección apropiado. (Vea la página 44 para el uso de esta función.)

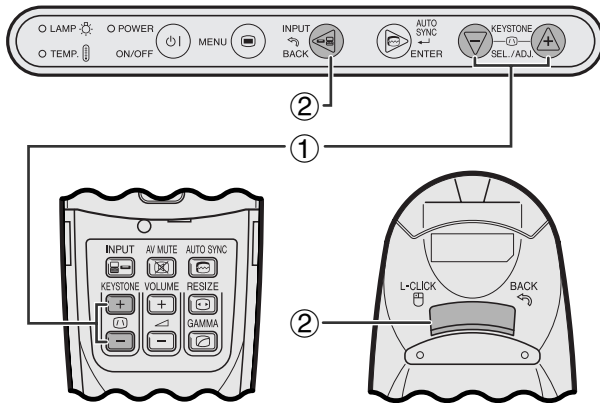




Instalación de la pantalla

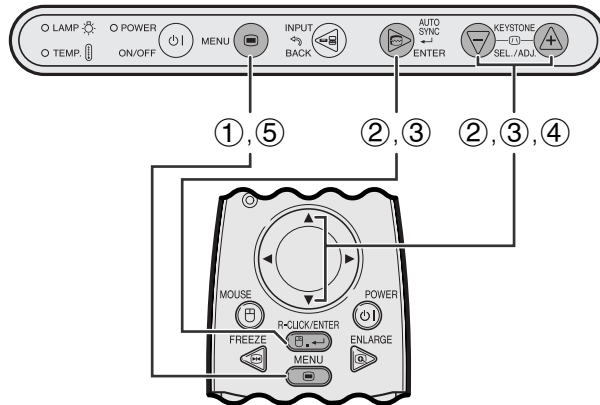


Proyector



Mando a distancia

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Corrección digital de distorsión trapecial

- Cuando se distorsiona la imagen debido al ángulo de la proyección, la función de corrección digital de distorsión trapecial permite hacer la corrección.
- La corrección digital del efecto trapecial puede hacerse pulsando **KEYSTONE (+/-)**.

Utilizando los botones KEYSTONE

- 1 Pulse **KEYSTONE (+/-)** para establecer el ajuste.
- 2 Para reponer el ajuste trapecial, pulse **BACK**.

NOTA

- Siempre que se visualice "E.trapecial" en la pantalla, usted podrá reponer el ajuste pulsando **BACK**.

Utilizando el menú GUI

- 1 Pulse **MENU**.
- 2 Pulse **▲/▼** para seleccionar "Opciones", y luego pulse **ENTER**.
- 3 Pulse **▲/▼** para seleccionar "E.trapecial", y luego pulse **ENTER**.
- 4 Pulse **▲/▼** para mover la marca **▾** al ajuste deseado.
- 5 Para salir del GUI, pulse **MENU**.

NOTA

- Las líneas rectas y los bordes de la imagen visualizada pueden aparecer quebrados cuando se haga el ajuste E. trapecial.





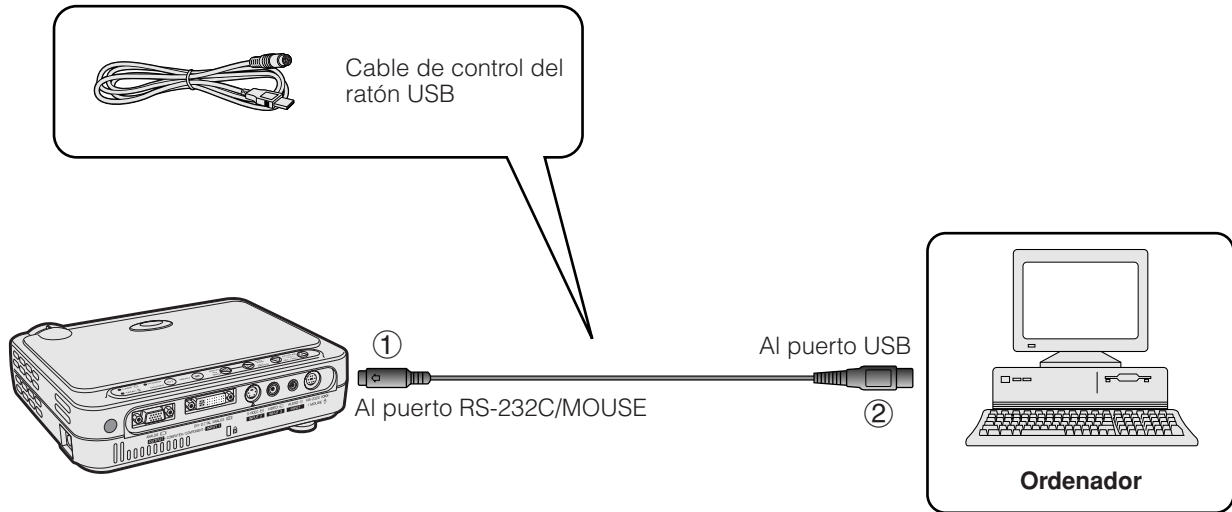
Funcionamiento del mando a distancia inalámbrico tipo ratón del mando a distancia

Podrá utilizar el mando a distancia para controlar el ratón de la imagen de ordenador proyectada en la pantalla.

Conexión del proyector a un ordenador utilizando un cable de control de ratón USB

Conexión al puerto USB de un PC o Macintosh

- ① Conecte un extremo del cable de control de ratón USB suministrado al puerto RS-232C/MOUSE del proyector.
- ② Conecte el otro extremo al terminal correspondiente del ordenador.



NOTA

- Windows 95 no es compatible con software controlador de ratón USB.
 - Los requerimientos mínimos del sistema para el sistema de ratón tipo USB se muestran a continuación.
- Windows**
Hardware: Máquina con puerto USB que sea compatible con PC/AT.
OS: Windows 98/Windows 2000/Windows Me
- Macintosh**
Hardware: Serie Macintosh con puerto USB
OS: Mac OS 8.5 o superior
- Las funciones del ratón inalámbrico se pueden utilizar para controlar los ordenadores compatibles con un sistema de ratón tipo USB.





Posicionamiento del mando a distancia/ratón inalámbrico

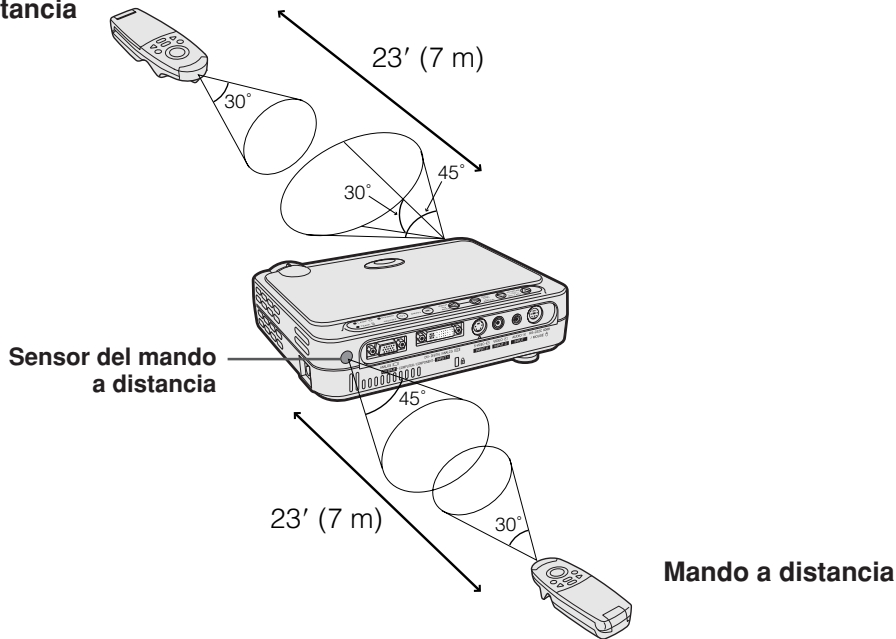
- Las funciones del mando a distancia y del ratón inalámbrico se pueden utilizar para controlar el proyector dentro de los márgenes mostrados más abajo.
- El mando a distancia se puede utilizar con las funciones del ratón inalámbrico para controlar las operaciones del ratón en el ordenador conectado al proyector.

NOTA

- La señal del mando a distancia puede reflejarse en la pantalla para facilitar la operación. Sin embargo, la distancia eficaz de la señal puede ser algo distinta debido al material de la pantalla.

Control del proyector o utilización de las funciones del ratón inalámbrico

Mando a distancia

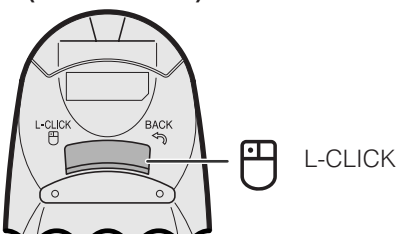


Botones efectivos en el modo MOUSE

Mando a distancia (Vista frontal)



Mando a distancia (Vista trasera)



Utilización como un ratón inalámbrico

- Cuando se pulse **MOUSE**, los botones del mando a distancia se encenderán y éste se pondrá en el modo MOUSE.
- Durante el modo MOUSE, el cursor se puede utilizar como puntero. El modo MOUSE dura unos diez segundos mientras los botones están encendidos.
- Cuando se pulse **MENU** o **ENLARGE**, el modo MOUSE cambia al modo normal.

NOTA

- El ratón inalámbrico tal vez no funcione correctamente si su ordenador no está instalado correctamente. Consulte el manual de manejo del ordenador para ver los detalles sobre la configuración/instalación del controlador correcto de ratón.
- Para los sistemas de ratón de un botón, utilice el botón **L-CLICK** o **R-CLICK**.
- Para conservar energía de las pilas, **MOUSE** permanece activo durante 10 segundos aproximadamente. Pulse de nuevo **MOUSE** para volver a activarlo.



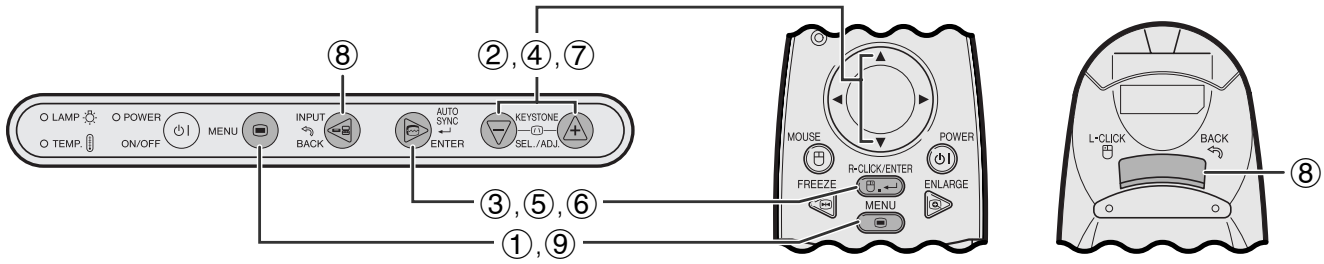


Utilización de las pantallas del menú GUI (Interface de usuario gráfico)

Este proyector tiene cuatro juegos de pantallas de menús (ENTRADA 1 (DVI), ENTRADA 1 (RGB), ENTRADA 1 (COMPONENTES) e ENTRADA 2 (S-VÍDEO) o 3 (VÍDEO)) que le permiten ajustar la imagen y varias configuraciones del proyector. Estas pantallas de menú pueden operarse desde el proyector o el mando a distancia con los botones siguientes.

Proyector

Mando a distancia



(GUI) Visualización en pantalla

Pantalla de menú del modo ENTRADA 1 (DVI) o (RGB) (Ejemplo)



Pantalla de menú del modo ENTRADA 1 (COMPONENTES), ENTRADA 2 (S-VÍDEO) o ENTRADA 3 (VÍDEO) (Ejemplo)



Funcionamiento básico de la pantalla de menú



① Pulse **MENU** para visualizar el menú principal.



② Pulse ▲/▼ para seleccionar un ítem de ajuste en el menú principal.

③ Pulse **ENTER** para visualizar el menú secundario.



Utilización de las pantallas del menú GUI (Interface de usuario gráfico)

④, ⑤



- ④ Pulse ▲/▼ para seleccionar un ítem de ajuste en el menú secundario.
- ⑤ Pulse **ENTER** para activar el ítem de ajuste seleccionado.

⑥



- ⑥ Para visualizar un sólo ítem de ajuste, pulse **ENTER** después de seleccionar el ítem. Sólo se visualizarán la barra de menú y el ítem de ajuste seleccionado.

⑦



- ⑦ Pulse ▲/▼ para ajustar el ítem.

- ⑧ Pulse **BACK** para volver a la pantalla anterior.
- ⑨ Pulse **MENU** para salir del GUI.

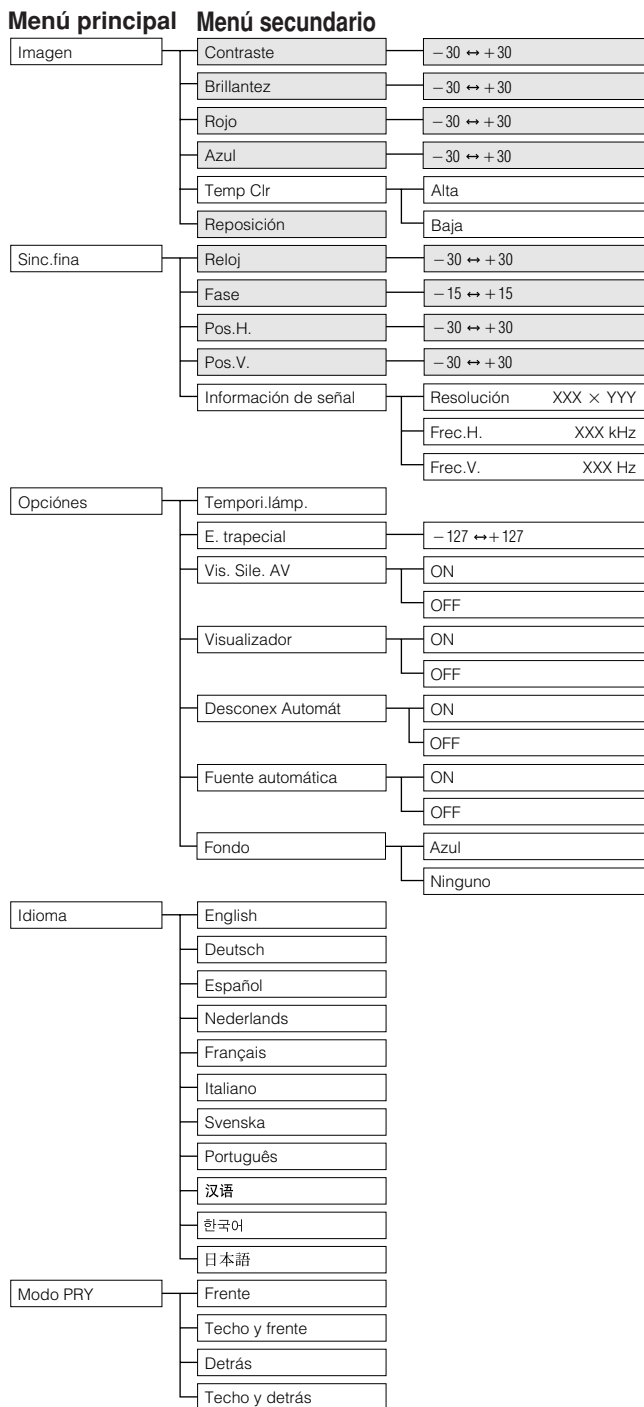
NOTA

- Para conocer detalles de los ítems de la pantalla de menú consulte las tablas de las páginas 28 y 29.

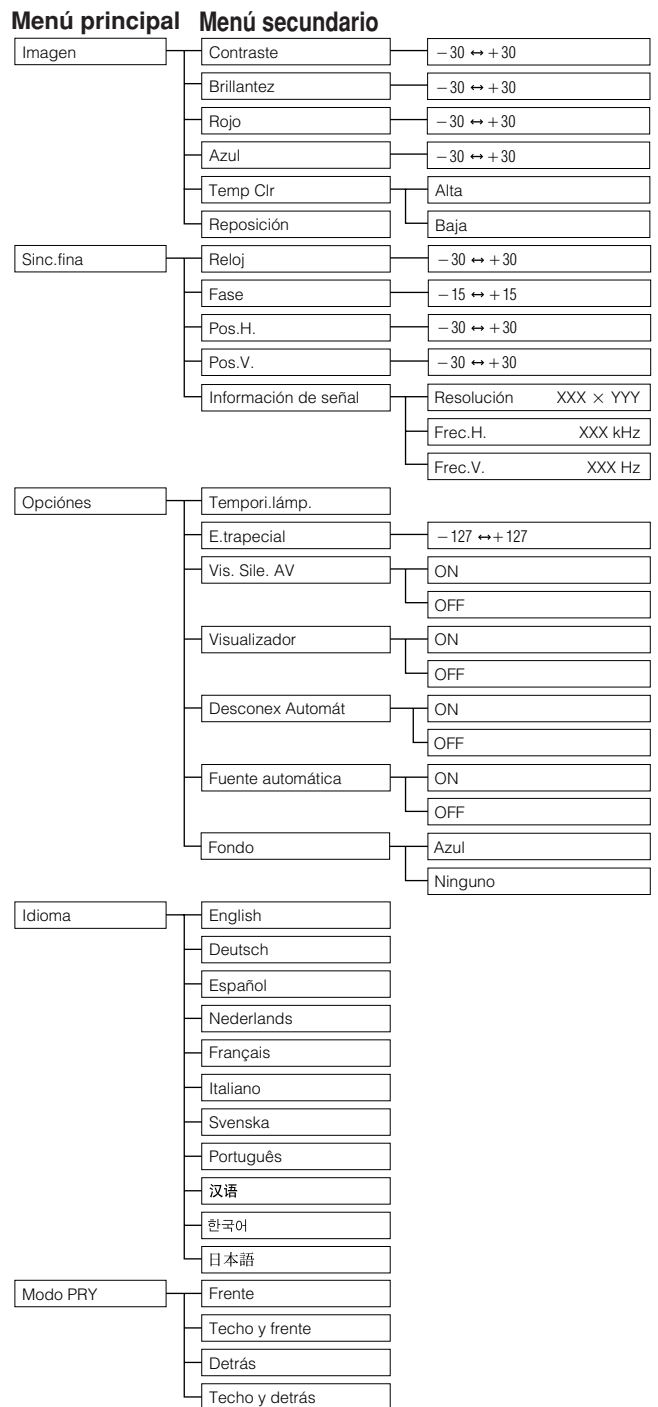




Ítemes en la barra de menú de modo ENTRADA 1 (DVI)



Ítemes en la barra de menú de modo ENTRADA 1 (RGB)



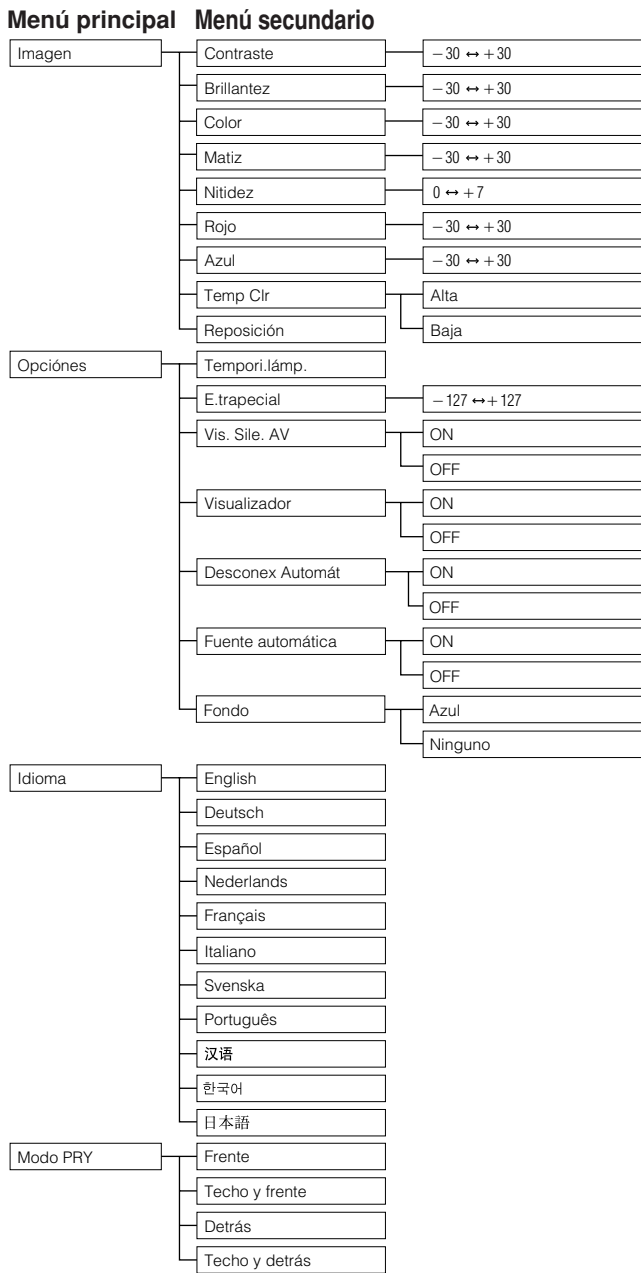
NOTA

- Los ítemes oscurecidos en la tabla de arriba se visualizarán en gris y no podrán ser seleccionados.

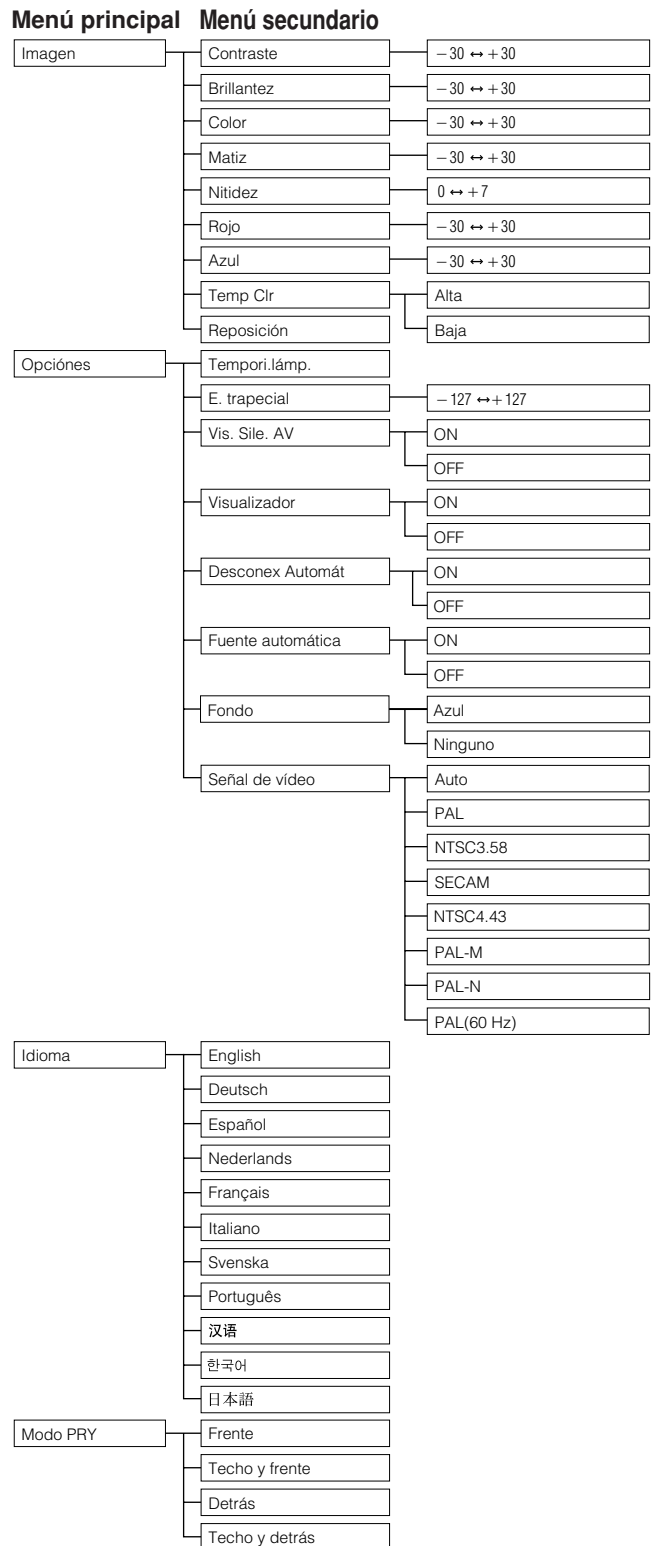




Ítemes en la barra de menú de modo ENTRADA 1 (COMPONENTES)



Ítemes en la barra de menú de modo ENTRADA 2 (S-VÍDEO) ó ENTRADA 3 (VÍDEO)



NOTA

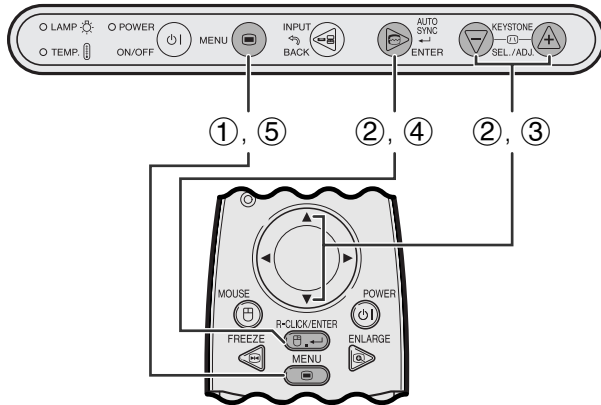
- “Matiz” no aparece cuando se reciben señales “PAL”, “SECAM”, “PAL-M”, “PAL-N” o “PAL (60 Hz)” en el modo ENTRADA 2 (S-VÍDEO) o ENTRADA 3 (VÍDEO).





Selección del idioma de visualización en pantalla

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



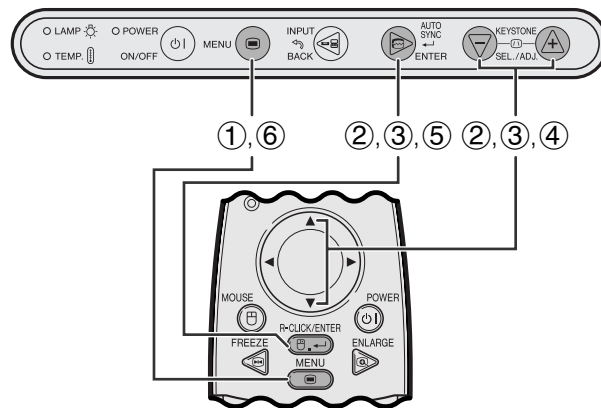
El inglés es el idioma inicial de las visualizaciones en la pantalla. El idioma podrá ser inglés, alemán, español, holandés, francés, italiano, sueco, portugués, chino, coreano o japonés.

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse **▲/▼** para seleccionar "Idioma", y luego pulse **ENTER**.
- ③ Pulse **▲/▼** para seleccionar el idioma deseado.
- ④ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste. La visualización en pantalla queda así para visualizar en el idioma seleccionado.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.



Selección del modo del sistema de entrada de vídeo (ENTRADA 2 ó 3 solamente)

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



El modo del sistema de entrada de vídeo está programado en "Auto"; sin embargo puede cambiarlo a un modo de sistema específico, si el modo de sistema seleccionado no es compatible con el equipo audiovisual conectado.

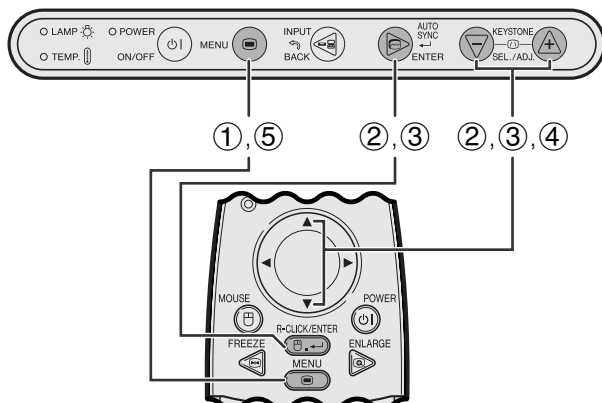
- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse **▲/▼** para seleccionar "Opciones", y luego pulse **ENTER**.
- ③ Pulse **▲/▼** para seleccionar "Señal de vídeo", y luego pulse **ENTER**.
- ④ Pulse **▲/▼** para seleccionar el modo de sistema de vídeo deseado.
- ⑤ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑥ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

NOTA

- Cuando el modo del sistema se ajusta a "Auto", es posible que no se reciba una imagen clara debido a diferencias de la señal. En caso de ocurrir esto, cambie al sistema de vídeo de la señal de la fuente.

🔑 Ajustes de la imagen

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla

Modo ENTRADA 1 (RGB)



Modo ENTRADA 1 (COMPONENTES)



Modo ENTRADA 2 (S-VÍDEO) ó ENTRADA 3 (VÍDEO)



Ajuste de la imagen

Se puede ajustar la imagen del proyector de acuerdo a sus preferencias utilizando los siguientes ajustes de imagen.

Descripción de los ítems de ajuste

Ítem seleccionado	Botón ▼	Botón ▲
Contraste	Disminuir contraste	Aumentar contraste
Brillantez	Disminuir brillantez	Aumentar brillantez
Color	Disminuir intensidad del color	Aumentar intensidad del color
Matiz	Los tonos de la piel se vuelven púrpura	Los tonos de la piel se vuelven verdosos
Nitidez	Disminuir nitidez	Aumentar nitidez
Rojo	Debilitar rojo	Fortalecer rojo
Azul	Debilitar azul	Fortalecer azul
Reposición	Todos los ítems de ajustes de imagen vuelven a los ajustes iniciales de fábrica.	

NOTA

- Estos ajustes no sirven en el modo ENTRADA 1 (DVI).
- “Color”, “Matiz” y “Nitidez” no aparecen en el modo ENTRADA 1 (DVI) o (RGB).

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ▲/▼ para seleccionar “Imagen” y luego pulse **ENTER**.
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar un ítem de ajuste específico y luego pulse **ENTER**.
Los ítems, a excepción del que haya sido seleccionado, se visualizarán en gris.
- ④ Pulse ▲/▼ para mover la marca ▼ del ítem de ajuste seleccionado al ajuste deseado.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

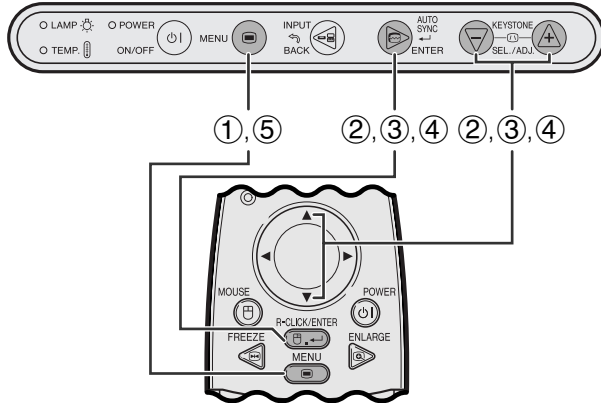
NOTA

- Para reponer todos los ítems de ajuste, seleccione “Reposición”, y luego pulse **ENTER**.





Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Selección de temperatura del color

Esta función puede utilizarse para ajustar la temperatura del color de forma que se adapte al tipo de imagen introducida en el proyector (vídeo, imagen de ordenador, emisión de TV, etc.). Disminuya la temperatura del color para crear unas imágenes rojizas y más cálidas para los tonos naturales de la piel. Aumente la temperatura del color para crear imágenes azuladas y más frías con mayor brillo.

Descripción de la temperatura del color

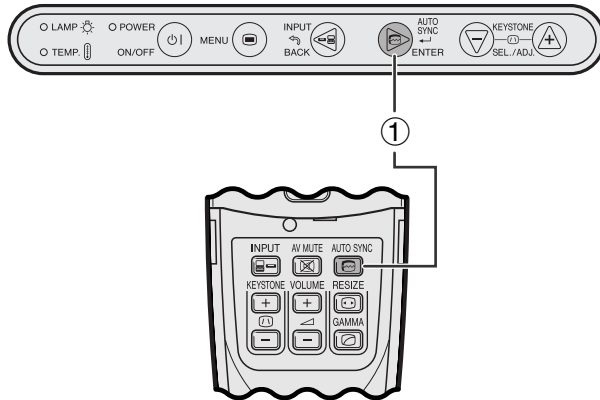
Ítem seleccionado	Descripción
Alta	Aumenta la temperatura del color para proporcionar imágenes más frescas, azuladas y como si fueran fluorescentes. (Temperatura del color alta)
Baja	Disminuye la temperatura del color para proporcionar imágenes más cálidas, rojizas y como si fueran incandescentes. (Temperatura del color baja)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse **▲/▼** para seleccionar "Imagen" y luego pulse **ENTER**.
- ③ Pulse **▲/▼** para seleccionar "Temp Clr" y luego pulse **ENTER**.
- ④ Pulse **▲/▼** para seleccionar "Alta" o "Baja" y luego pulse **ENTER**.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.



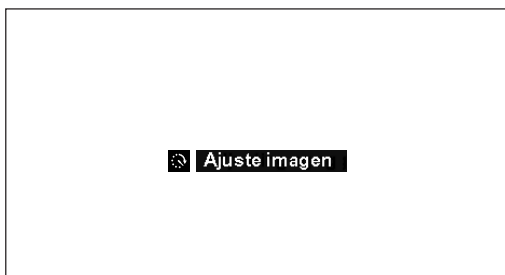
Ajustes de la imagen del ordenador (Modo ENTRADA 1 (RGB) solamente)

Proyector



Mando a distancia

Visualización en pantalla



Ajuste de la sincronización automática

- Se utiliza para ajustar automáticamente una imagen de ordenador.
- El ajuste de sincronización automática se puede hacer manualmente pulsando **AUTO SYNC**.

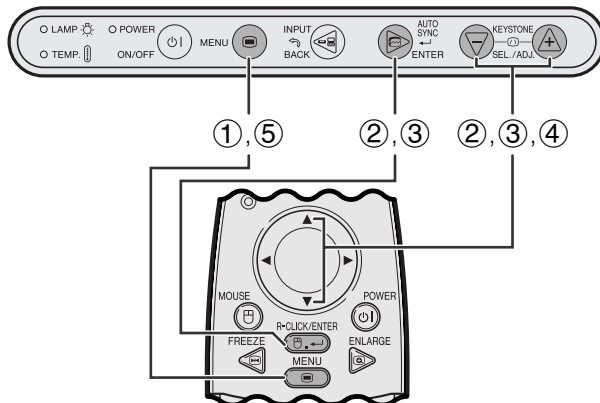
① Pulse **AUTO SYNC**.

Durante el ajuste de sincronización automática se visualiza "Ajuste imagen" como se muestra a la izquierda.

NOTA

- El ajuste de sincronización automática puede tardar un poco en completarse dependiendo de la imagen del ordenador conectado al proyector.
- Cuando no se pueda obtener una imagen óptima con el ajuste de sincronización automática, utilice los ajustes manuales. (Consulte los pasos de abajo.)

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Ajuste de imágenes del ordenador

Cuando muestra patrones de ordenador muy detallados (azulejos, franjas verticales, etc.), se pueden producir interferencias que a su vez causan parpadeos, franjas verticales, o irregularidades en el contraste en partes de la pantalla. En este caso, ajuste "Reloj", "Fase", "Pos.H.", y "Pos.V." para lograr la imagen óptima del ordenador.

Descripción de los ítems de ajuste

Ítem seleccionado	Descripción
Reloj	Ajusta el ruido vertical.
Fase	Ajusta el ruido horizontal (similar al ajuste de seguimiento de su videograbadora).
Pos.H.	Ajusta la imagen en la pantalla al centro moviéndola hacia la izquierda o derecha.
Pos.V.	Ajusta la imagen en la pantalla al centro moviéndola hacia arriba o abajo.

NOTA

- El ajuste de imagen del ordenador se puede hacer fácilmente pulsando **AUTO SYNC** (🔊). Consulte los pasos de arriba para conocer detalles.

(Selección el modo de entrada del ordenador con **INPUT**.)

① Pulse **MENU**.

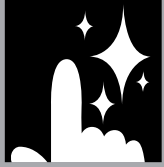
② Pulse **▲/▼** para seleccionar "Sinc.fina" y luego pulse **ENTER**.

③ Pulse **▲/▼** para seleccionar un ítem de ajuste específico, y luego pulse **ENTER**.

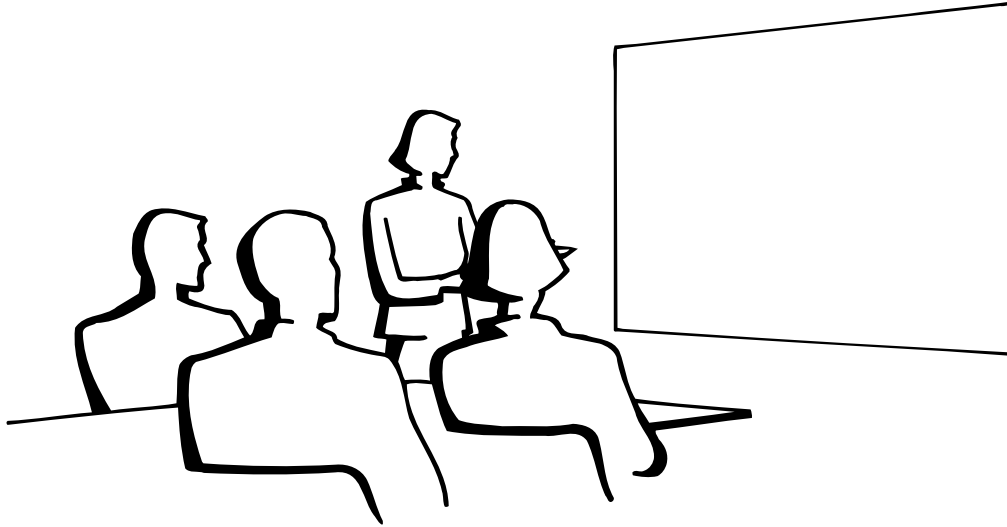
④ Pulse **▲/▼** para mover la marca **▼** del ítem de ajuste seleccionado al ajuste deseado.

⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.



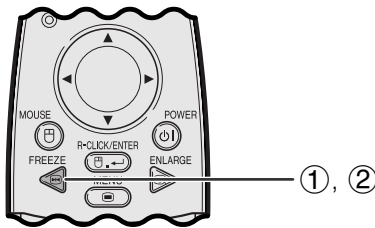


Características útiles



Función de congelación

Mando a distancia



Esta función le permite congelar inmediatamente una imagen en movimiento. Esto resulta muy útil para cuando se desea visualizar una imagen fija de un ordenador o vídeo, para tener más tiempo de explicar la imagen al público.

Usted también podrá utilizar esta función para visualizar una imagen fija procedente de un ordenador mientras prepara la presentación de las siguientes imágenes de ordenador.

① Pulse **FREEZE** en el mando a distancia para congelar la imagen.

② Pulse de nuevo **FREEZE** para volver a la imagen en movimiento.

• Si la señal de entrada se cambia pulsando **INPUT** durante FREEZE, la función se desactivará.

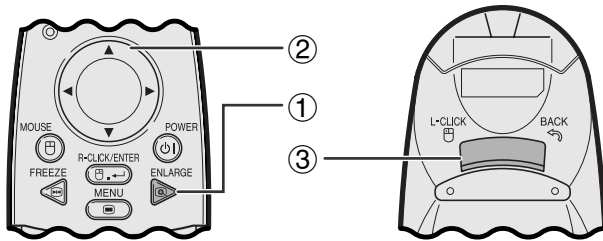
Visualización en pantalla





Aumento de imagen digital

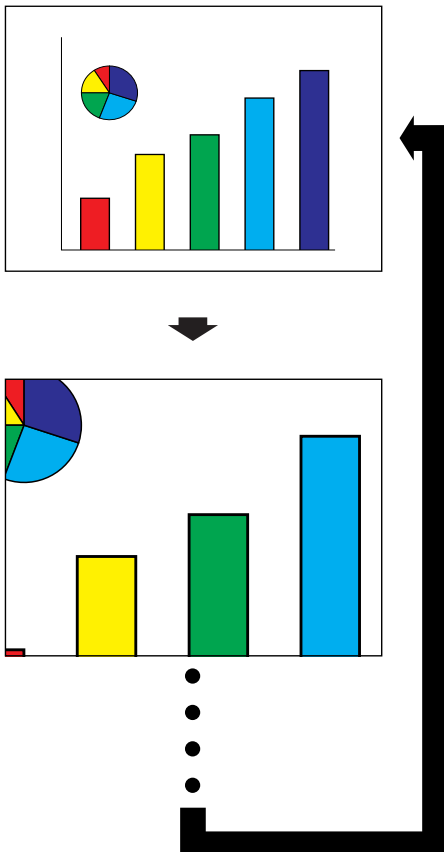
Mando a distancia



Esta función le permite aumentar una parte específica de una imagen. Es útil cuando desea visualizar una parte detallada de la imagen.

- 1 Pulse **ENLARGE** en el mando a distancia. La imagen aumentará cada vez que se pulse **ENLARGE**.
- 2 Cuando la imagen esté aumentada, usted podrá desplazarse por la imagen y explorarla utilizando ▲/◀/▼/▶.
- 3 Para volver a $\times 1$, pulse **BACK** (en el mando a distancia solamente).

Visualización en pantalla



NOTA

- Cada vez que se pulse **ENLARGE**, el aumento de la imagen cambiará como se muestra a continuación.

$\times 1 \rightarrow \times 4 \rightarrow \times 9 \rightarrow \times 16 \rightarrow \times 36 \rightarrow \times 64$

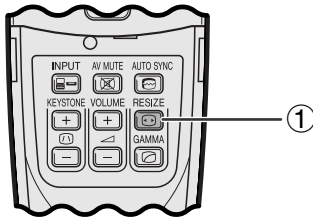
- Si la señal de entrada cambia durante el aumento de imagen digital, la imagen volverá a $\times 1$. La señal de entrada cambia a
(a) cuando se pulsa **INPUT**,
(b) cuando se interrumpe la señal de entrada
(c) cuando cambia la definición o el régimen de renovación.





Selección del modo de visualización de imagen

Mando a distancia



Esta función le permite modificar o personalizar el modo de visualización de la imagen para realzar la imagen de entrada. Dependiendo de la señal de entrada, puede elegir el modo de visualización de imagen que prefiera.

- 1 Pulse **RESIZE** en el mando a distancia. Cada vez que pulse **RESIZE**, el modo de imagen cambiará como se muestra a continuación.

ORDENADOR

EJEMPLO

PG-M15X

		NORMAL	PUNTO POR PUNTO
Relación de aspecto 4:3	SVGA (800 × 600)	1024 × 768	800 × 600
	XGA (1024 × 768)	1024 × 768	–
Otras relaciones de aspecto	SXGA (1280 × 1024)	1024 × 768	1280 × 1024

PG-M15S

		NORMAL	PUNTO POR PUNTO
Relación de aspecto 4:3	SVGA (800 × 600)	800 × 600	–
	XGA (1024 × 768)	800 × 600	1024 × 768
Otras relaciones de aspecto	SXGA (1280 × 1024)	800 × 600	1280 × 1024

	Séñal de entrada	Imagen de pantalla de salida	
		NORMAL Proyecta una imagen de pantalla completa.	PUNTO POR PUNTO Proyecta la señal de resolución original de la imagen.
VGA, SVGA (PG-M15X) VGA (PG-M15S)			
XGA (PG-M15X) SVGA (PG-M15S)			
XGA (PG-M15S)			
SXGA (PG-M15X) SXGA (PG-M15S)			

NOTA

PG-M15X

- Cuando introduzca una señal XGA (1024 × 768), la visualización de la imagen se pondrá en el modo NORMAL y la selección PUNTO POR PUNTO no estará disponible.

PG-M15S

- Cuando introduzca una señal SVGA (800 × 600), la visualización de la imagen se pondrá en el modo NORMAL y la selección PUNTO POR PUNTO no estará disponible.





DVD/VIDEO

EJEMPLO

PG-M15X

		NORMAL	ALARGAMIENTO	BORDE
Relación de aspecto 4:3 480i, NTSC, PAL, SECAM	4:3	1024 × 768	1024 × 576	768 × 576
	Buzón	1024 × 768	1024 × 576	768 × 576
	Apretada	1024 × 768	1024 × 576	768 × 576

PG-M15S

		NORMAL	ALARGAMIENTO	BORDE
Relación de aspecto 4:3 480i, NTSC, PAL, SECAM	4:3	800 × 600	800 × 450	600 × 450
	Buzón	800 × 600	800 × 450	600 × 450
	Apretada	800 × 600	800 × 450	600 × 450

NOTA

- Buzón: El área de píxeles de 4:3 donde está grabada la imagen. Las bandas negras en la parte superior e inferior son píxeles sin utilizar.
- Apretada: Comprime una imagen realizada (ej. 16:9) creando una imagen de 4:3.

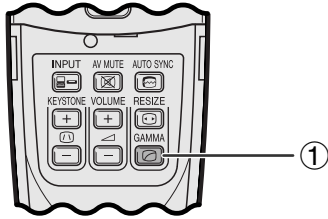
	Séñal de entrada	Imagen de pantalla de salida		
		NORMAL Proyecta una imagen de pantalla completa.	ALARGAMIENTO Proyecta uniformemente una imagen de 16:9 sobre toda la pantalla (parte superior/inferior cortada).	BORDE Proyecta completamente una imagen 4:3 (parte izquierda/derecha cortada) en el modo de imagen 16:9 alargada (consulte la ilustración de la izquierda).
480i, NTSC, PAL, SECAM	 Relación de aspecto 4:3			
	 Buzón			
	 Apretada			





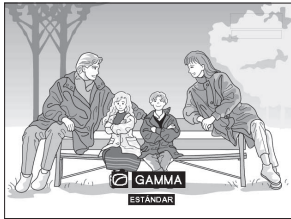
Corrección gamma

Mando a distancia

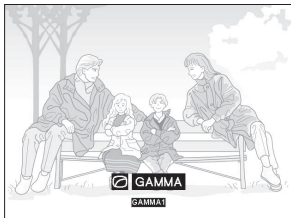


Visualización en pantalla

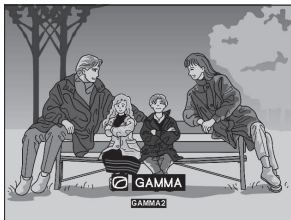
ESTÁNDAR



GAMMA 1



GAMMA 2



- Gamma es una función que mejora la calidad de la imagen. Ofrece una imagen más viva dando brillo a las partes más oscuras de la imagen sin alterar el brillo de las partes más brillantes.
- Son posible tres ajustes gama para permitir diferencias en las imágenes que aparecen y en el brillo de la habitación.
- Cuando aparecen imágenes con escenas oscuras frecuentes, tales como una película o concierto o cuando se ven imágenes en una habitación brillante, esta función permite ver las escenas oscuras más fácilmente y le da una impresión de gran profundidad a la imagen.

Modos gamma

Modo seleccionado	Modo gamma
ESTÁNDAR	Imagen normal sin corrección gamma.
GAMMA 1	Aclara las partes oscuras de la imagen para una presentación más fácil de ver.
GAMMA 2	Da más profundidad a las partes oscuras de la imagen para una experiencia en teatro más excitante.

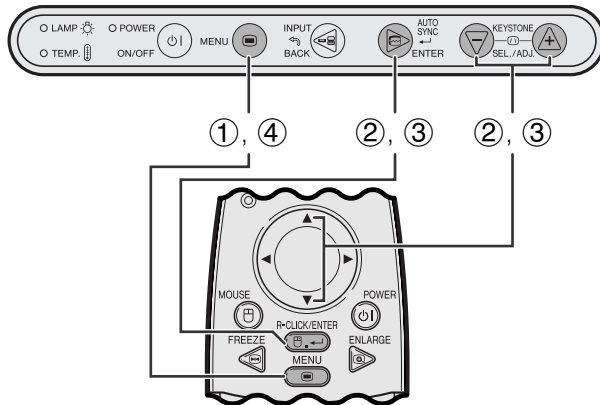
- ① Pulse **GAMMA** en el mando a distancia. Cada vez que pulse **GAMMA**, el nivel de gamma cambiará como se muestra a la izquierda.





Verificación de la señal de entrada (Mode ENTRADA 1 (DVI) o (RGB) solamente)

Proyector



Esta función permite comprobar la información de señal de entrada vigente.

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse **▲/▼** para seleccionar "Sinc.fina" y luego pulse **ENTER**.
- ③ Pulse **▲/▼** para seleccionar "Información de señal" y luego pulse **ENTER**.
- ④ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

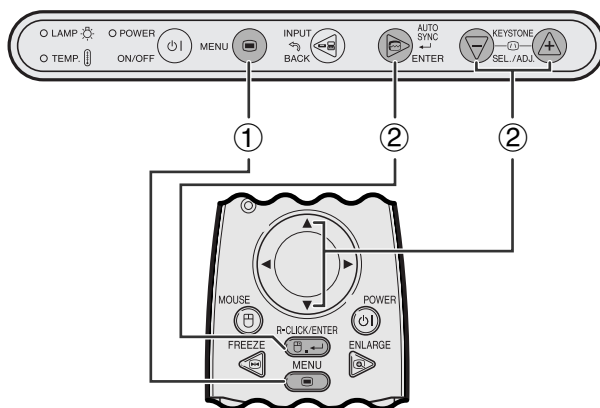
Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Verificación el tiempo de uso de la lámpara

Proyector



Esta función permite comprobar el tiempo de uso acumulado de la lámpara.

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse **▲/▼** para seleccionar "Opciones" y luego pulse **ENTER**. Se visualizará el tiempo de utilización actual de la lámpara.

NOTA

- Se recomienda cambiar la lámpara después de haberla utilizado durante unas 1.400 horas aproximadamente. Vea las páginas 47 y 48 para el cambio de la lámpara.

Mando a distancia

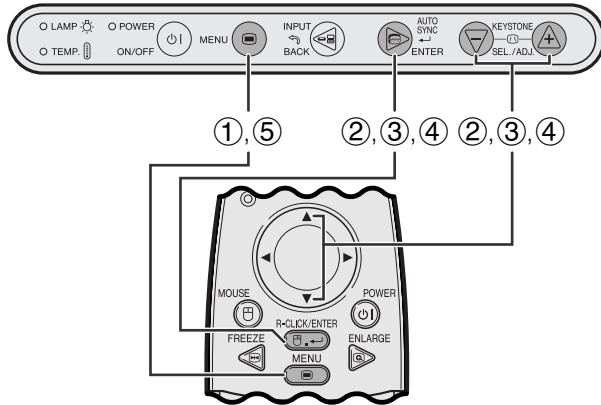
(GUI) Visualización en pantalla





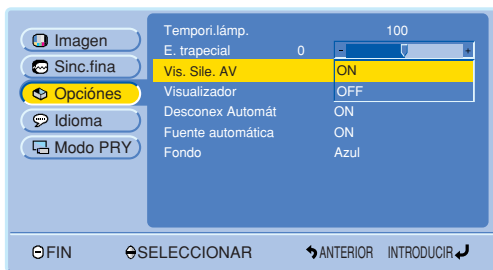
Encendido/apagado del mensaje de silenciamiento AV

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Visualización en pantalla



Esta función le permite apagar el mensaje que aparece en la pantalla estando encendido el silenciamiento AV.

Descripción de la visualización del silenciamiento AV

Ítem seleccionado	Descripción
ON	Se visualiza "AV SILENCIADOR".
OFF	No se visualiza "AV SILENCIADOR".

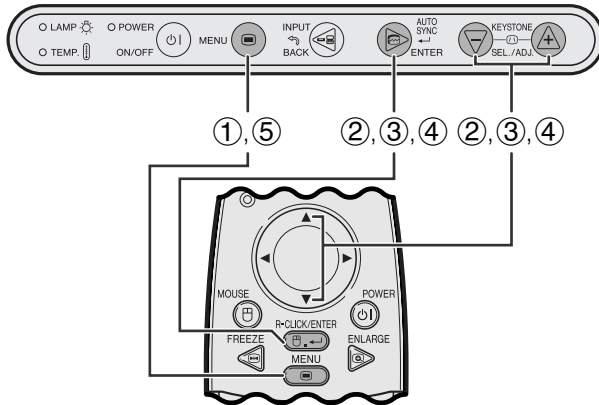
- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ▲/▼ para seleccionar "Opciones" y luego pulse **ENTER**.
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Vis.Sile.AV" y luego pulse **ENTER**.
- ④ Pulse ▲/▼ para seleccionar "ON" o "OFF" y luego pulse **ENTER**.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.





Función de cancelación en la visualización en pantalla

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Visualización en pantalla



Esta función le permite apagar los mensajes en pantalla que aparecen durante la selección de la entrada. Una vez que "Visualizador" se ponga en "OFF" en el menú GUI, los mensajes de la pantalla no aparecerán.

Descripción de la visualización en pantalla

Ítem seleccionado	Descripción
ON	Se muestra la visualización en pantalla.
OFF	No se muestra la visualización en pantalla.

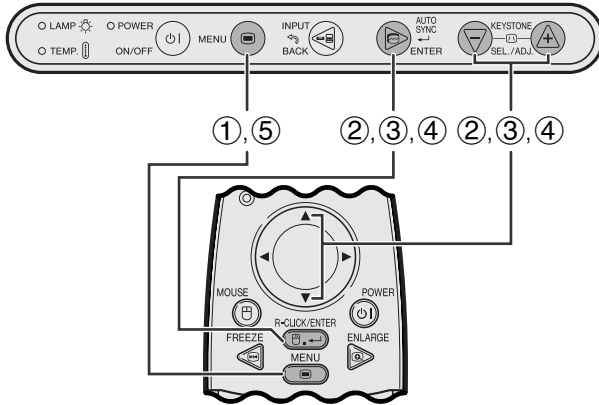
- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse **▲/▼** para seleccionar "Opciones" y luego pulse **ENTER**.
- ③ Pulse **▲/▼** para seleccionar "Visualizador" y luego pulse **ENTER**.
- ④ Pulse **▲/▼** para seleccionar "ON" o "OFF" y luego pulse **ENTER**.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.





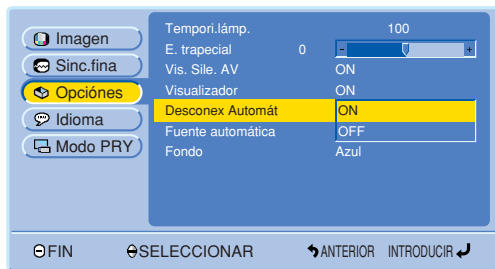
Función de desconexión automática de la alimentación

Proyector

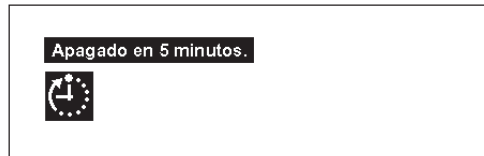


Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Visualización en pantalla



Cuando no se detecte señal de entrada durante 15 minutos aproximadamente, el proyector se apagará automáticamente. El mensaje en pantalla indicado abajo aparecerá cinco minutos antes de que la alimentación se desconecte automáticamente.

Descripción de la desconexión automática de la alimentación

Ítem seleccionado	Descripción
ON	La alimentación se desconecta automáticamente después de unos 15 minutos si no se introduce ninguna señal.
OFF	Desconexión automática de la alimentación desactivada.

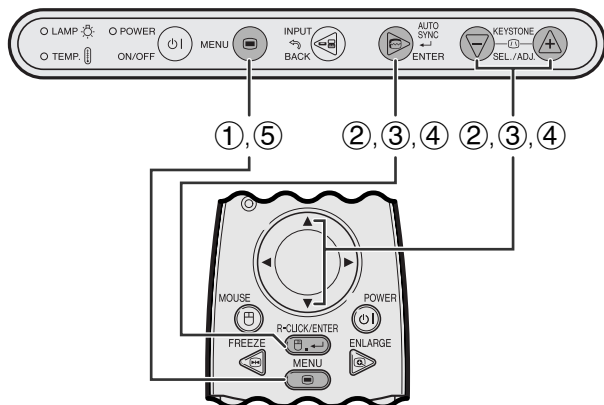
- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ▲/▼ para seleccionar “Opciones” y luego pulse **ENTER**.
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar “Desconex Automát” y luego pulse **ENTER**.
- ④ Pulse ▲/▼ para seleccionar “ON” o “OFF” y luego pulse **ENTER**.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.





Detección automática de la fuente de entrada

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Esta función se utiliza para detectar automáticamente la fuente de entrada.

Descripción de la fuente de audio

Ítem seleccionado	Descripción
ON	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona automáticamente la fuente de entrada conectada al proyector. • Si se detiene la señal, cambia automáticamente a una fuente de entrada que está transmitiendo una señal. • Para la entrada de múltiples señales puede omitir la fuente de entrada que no tiene señal de entrada y selecciona la que tiene una señal.
OFF	<ul style="list-style-type: none"> • Permite seleccionar manualmente la fuente de entrada conectada al proyector.

- 1 Pulse **MENU**.
- 2 Pulse **▲/▼** para seleccionar "Opciones" y luego pulse **ENTER**.
- 3 Pulse **▲/▼** para seleccionar "Fuente automática" y luego pulse **ENTER**.
- 4 Pulse **▲/▼** para seleccionar "ON" o "OFF" y luego pulse **ENTER**.
- 5 Para salir del GUI, pulse **MENU**.

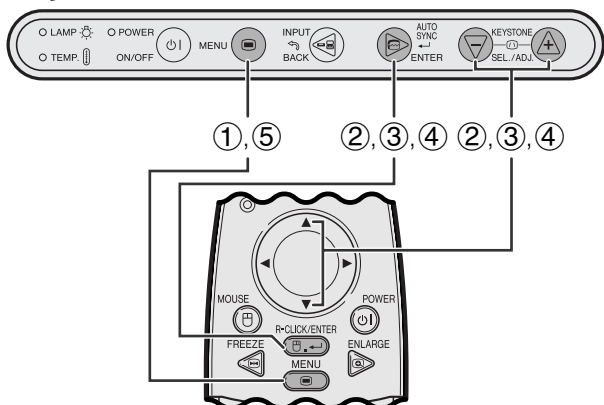
NOTA

- Cuando se ponga en "ON", usted no podrá seleccionar manualmente una entrada inactiva pulsando **INPUT**.



Selección de una imagen del fondo

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Esta función permite seleccionar la imagen visualizada cuando no se envía ninguna señal al proyector.

Descripción de las imágenes del fondo

Ítem seleccionado	Descripción
Azul	Pantalla azul
Ninguno	Pantalla negra

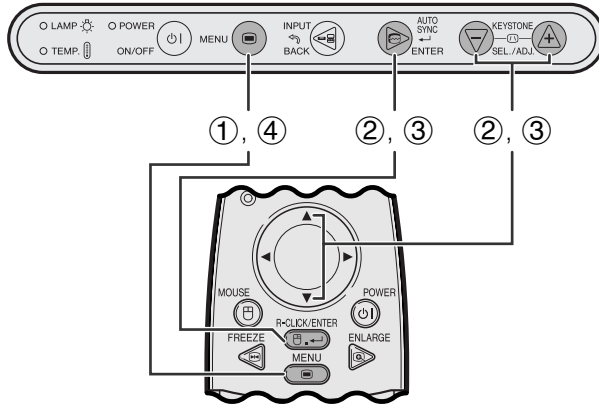
- 1 Pulse **MENU**.
- 2 Pulse **▲/▼** para seleccionar "Opciones" y luego pulse **ENTER**.
- 3 Pulse **▲/▼** para seleccionar "Fondo" y luego pulse **ENTER**.
- 4 Pulse **▲/▼** para seleccionar "Azul" o "Ninguno" y luego pulse **ENTER**.
- 5 Para salir del GUI, pulse **MENU**.





Función de espejo/inversión de imagen

Proyector



Mando a distancia

(GUI) Visualización en pantalla



Este proyector tiene una función de espejo/inversión de imagen que permite hacer una reversión de la imagen o invertir la imagen proyectada para distintas aplicaciones.

Descripción de las imágenes proyectadas

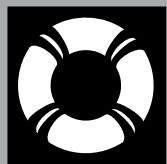
Ítem seleccionado	Imagen proyectada
Frente	Imagen normal
Techo y frente	Imagen inversa
Detrás	Imagen de espejo
Techo y detrás	Imagen de espejo y inversa

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ▲/▼ para seleccionar “Modo PRY” y luego pulse **ENTER**.
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar el modo de proyección deseado, y luego pulse **ENTER**.
- ④ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

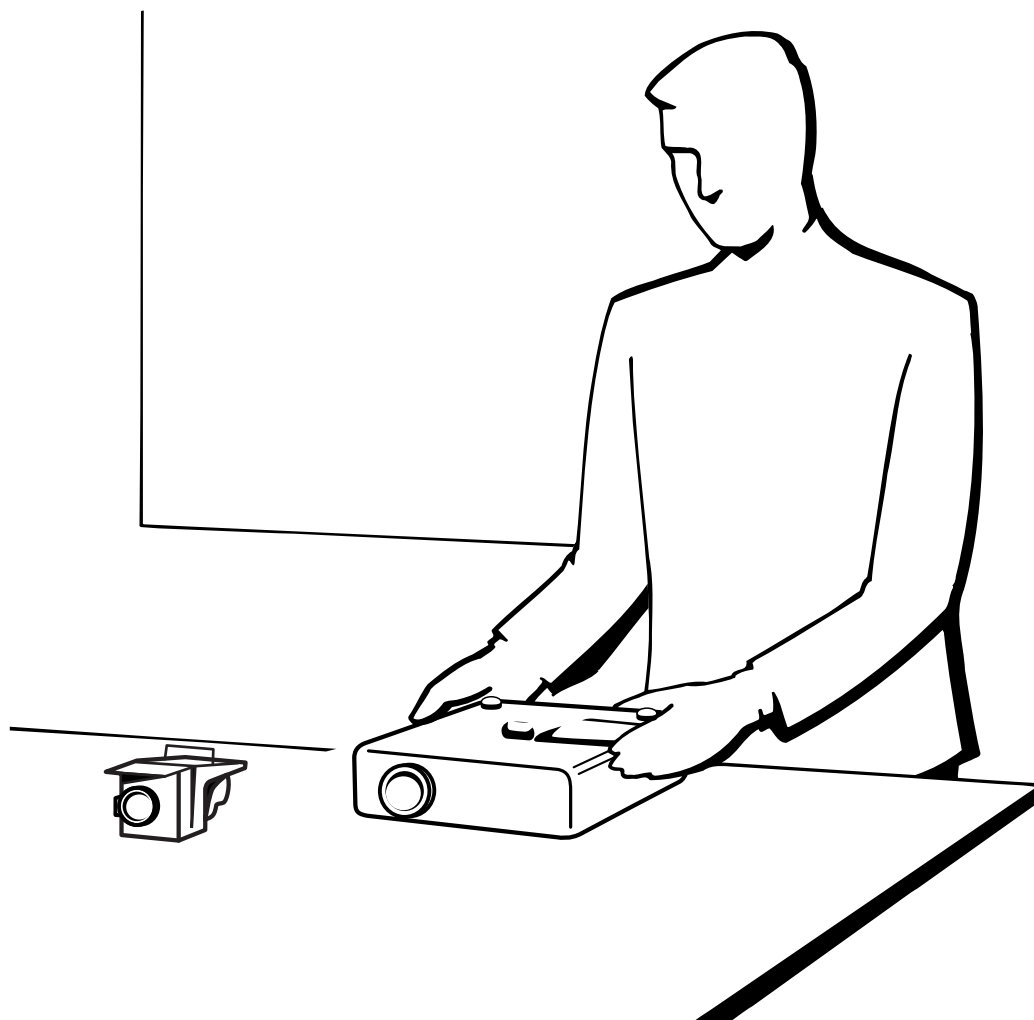
NOTA

- Esta función se utiliza para las instalaciones de imagen de espejo y con montaje en el techo. Vea la página 22 para encontrar más detalles sobre estas instalaciones.





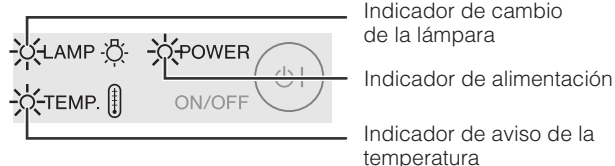
Mantenimiento y solución de problemas





Lámpara/indicadores de mantenimiento

Indicadores de mantenimiento



- La luz de aviso del proyector indica los problemas del interior del proyector.
- Hay dos luces de aviso: Un indicador de aviso de la temperatura que avisa que el proyector está demasiado caliente, y un indicador de cambio de la lámpara que le indica el momento en que debe reemplazarse la lámpara.
- Si se produce un problema, el indicador de aviso de la temperatura o el indicador de cambio de la lámpara se encenderá. Después de desconectarse la alimentación siga los procedimientos se dan a continuación.

Indicador de aviso	Condición	Problema	Solución posible
Indicador de aviso de la temperatura	La temperatura interna es demasiado alta.	<ul style="list-style-type: none"> • Entrada de aire obstruida. • Avería del ventilador de enfriamiento. • Falla en el circuito interno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ponga el proyector en un lugar con buena ventilación. • Lleve el proyector a reparar al concesionario de proyectores autorizado por Sharp o centro de servicio que le quede más cercano.
	El indicador parpadea en rojo.	<ul style="list-style-type: none"> • Refrigerando. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espere hasta que el indicador deje de parpadear y se apague.
Indicador de cambio de la lámpara	La lámpara no se enciende.	<ul style="list-style-type: none"> • Lámpara fundida. • Falla en el circuito de la lámpara. • La cubierta de la jaula de la lámpara no está instalada firmemente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reemplace la lámpara con cuidado. (Vea las páginas 47 y 48.) • Lleve el proyector a reparar al concesionario de proyectores autorizado por Sharp o centro de servicio que le quede más cercano.
	Es necesario reemplazar la lámpara.	<ul style="list-style-type: none"> • Se ha usado la lámpara durante más de 1.400 horas. 	

NOTA

- Si se ilumina el indicador de aviso de la temperatura, siga las posibles soluciones indicadas arriba y luego espere a que el proyector se haya enfriado completamente antes de volver a conectar la alimentación. (Por lo menos 5 minutos.)
- Si se desconecta la alimentación y luego se vuelve a conectar, como en el caso de un breve descanso, es posible que se active el indicador de cambio de la lámpara, evitando que se conecte la alimentación. En ese caso, desenchufe el cable de alimentación de la toma de la pared y vuélvalo a enchufar.

Lámpara

La lámpara de este proyector funcionará durante unas 1.500 horas acumuladas, dependiendo de las condiciones de utilización. Se recomienda reemplazar la lámpara después de 1.400 horas acumuladas o cuando note un deterioro significativo en la calidad de la imagen y los colores. El tiempo de utilización de la lámpara puede comprobarse con la visualización en pantalla (consulte la página 39).

PRECAUCION

- Peligro de luz intensa. No intente mirar por la abertura y el objetivo mientras el proyector esté funcionando.

NOTA

- Como las condiciones de utilización pueden variar de forma significativa, es posible que la lámpara del proyector no dure 1.500 horas.
- "1.500 horas" arriba indica la duración promedio, y sólo deberá utilizarse como referencia. Esta duración es diferente de la del periodo de garantía.
- Por motivos de seguridad, la alimentación no se conectará a partir de la cuarta vez que se intente conectarla si no se ha cambiado la lámpara después de haberla utilizado durante 1.500 horas.

Condición	Problema	Solución posible
El indicador de cambio de la lámpara se enciende en rojo y "LÁMP." aparecerá en la esquina inferior izquierda de la imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Se ha utilizado la lámpara durante más de 1.400 horas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiera una unidad de lámpara/jaula de repuesto (módulo de lámpara/jaula) del tipo utilizado actualmente BQC-PGM15X//1 en su concesionario de proyectores autorizado por Sharp o centro de servicio que le quede más cercano.
Se produce un deterioro importante de la calidad de imagen y color.		
Se desconecta automáticamente la alimentación y el proyector entra en el modo de reserva.	<ul style="list-style-type: none"> • Lamp has been used for over 1.500 hours. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cambie la lámpara. (Vea las páginas 47 y 48.) Si lo desea, puede solicitar a su concesionario de proyectores autorizado por Sharp o centro de servicio que le quede más cercano para que le cambie la lámpara.
"LÁMP." aparecerá en la esquina inferior izquierda de la imagen y la alimentación se desconectará.		





Reemplazo de la lámpara del proyector

PRECAUCION

- Si la lámpara se rompe, las partículas de cristal pueden ser un peligro. Pida a un concesionario de proyectores autorizado por Sharp o centro de servicio que le cambie la lámpara si se produce su rotura.
- No extraiga la jaula de la lámpara directamente después de haber estado funcionando el proyector. La lámpara puede estar muy caliente. Espere por lo menos una hora después de haber desenchufado el cable de alimentación para que la superficie de la jaula de la lámpara pueda enfriarse por completo antes de sacar la jaula de la lámpara.

Se recomienda reemplazar la lámpara después de que ésta haya acumulado aproximadamente unas 1.400 horas de utilización o cuando note un deterioro significativo en la calidad de la imagen y los colores. Cambie la lámpara con mucho cuidado siguiendo las indicaciones siguientes.

Si la lámpara nueva no se enciende después del reemplazo, lleve el proyector a reparar al concesionario de proyectores autorizado por Sharp o centro de servicio que le quede más cercano. Adquiera una unidad de lámpara de recambio (módulo de lámpara/jaula) del tipo BQC-PGM15X//1 en el centro de servicio o en el establecimiento del concesionario de proyectores autorizado por Sharp más cercano. Luego tenga cuidado de cambiar la lámpara siguiendo las instrucciones de abajo. Si lo desea podrá sustituir la lámpara en nuestro centro de servicio o en el establecimiento del concesionario de proyectores autorizado por Sharp más cercano.

AVISO IMPORTANTE PARA LOS CLIENTES DE LOS EE.UU.:

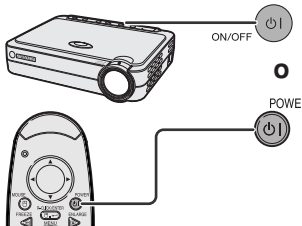
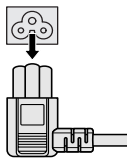
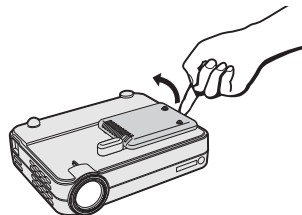
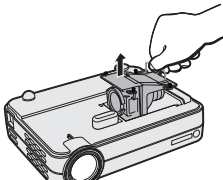
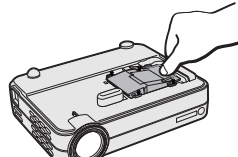
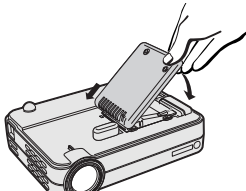
La lámpara incluida con este proyector tiene una garantía limitada para piezas y mano de obra de 90 días. Todas las reparaciones de este proyector cubiertas por la garantía, incluyendo el cambio de la lámpara, deberán hacerse a través de un concesionario de proyectores autorizado por Sharp o un centro de servicio. Para conocer el nombre del concesionario de proyectores autorizado por Sharp o el centro de servicio más cercano a usted, llame gratis al: 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277).

EE.UU. solamente

Extracción e instalación de la unidad de lámpara

PRECAUCION

- Asegúrese de sacar la jaula de la lámpara por el asa. Asegúrese de no tocar la superficie de vidrio de la jaula de la lámpara ni el interior del proyector.
- Para evitar heridas personales y daños en la lámpara, asegúrese de seguir con cuidado los pasos siguientes.

<h3>1 Desconecte la alimentación principal.</h3>	<h3>2 Desenchufe el cable de la alimentación.</h3>	<h3>3 Quite la cubierta de la jaula de la lámpara.</h3>
<p>Pulse ON/OFF en el proyector o POWER en el control remoto. Espere hasta que se pare el ventilador de refrigeración.</p> 	<p>Desenchufe el cable de la alimentación de la toma de CA.</p> 	<p>Dé la vuelta al proyector y afloje los tornillos para el mantenimiento por parte del usuario que aseguran la tapa de la jaula de la lámpara. Luego levante la cubierta en el sentido de la flecha.</p> 
<h3>4 Extraiga la jaula de la lámpara.</h3>	<h3>5 Inserte una jaula de lámpara nueva.</h3>	<h3>6 Coloque la cubierta de la jaula de la lámpara.</h3>
<p>Afloje los tornillos de fijación de la jaula de la lámpara. Sostenga la jaula de la lámpara por el asa y tire de la misma hacia usted.</p> 	<p>Presione firmemente la jaula de la lámpara al compartimiento de la jaula de la lámpara. Apriete los tornillos de fijación.</p> 	<p>Deslice la cubierta de la jaula de la lámpara hacia la dirección de la flecha. Luego apriete los tornillos para mantenimiento por parte del usuario.</p> 



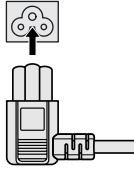


Reemplazo de la lámpara del proyector

Reposición de la lámpara del temporizador

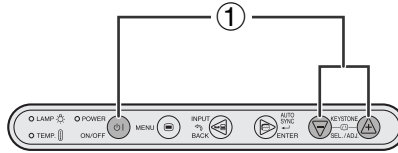
1 Enchufe el cable de alimentación.

Enchufe el cable de alimentación en la toma de CA del proyector.



2 Reponga el temporizador de la lámpara.

Pulse simultáneamente **KEYSTONE (+)** y **KEYSTONE (-)** y pulse **ON/OFF** al mismo tiempo.



Se visualizará "LÁMP. 0000H", indicando que el temporizador de la lámpara ha sido repuesto a cero.

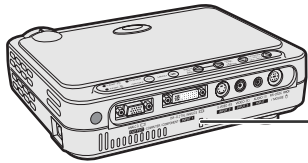
LÁMP.0000H

NOTA

- Reponga a cero el temporizador de la lámpara sólo después de haber cambiado la lámpara.



Empleo del bloqueo Kensington



Conector estándar de seguridad Kensington

Este proyector tiene un conector estándar de seguridad Kensington para poderlo emplear con un sistema de seguridad Kensington MicroSaver. Consulte la información que se sirve con el sistema para ver las instrucciones sobre el empleo para asegurar el proyector.



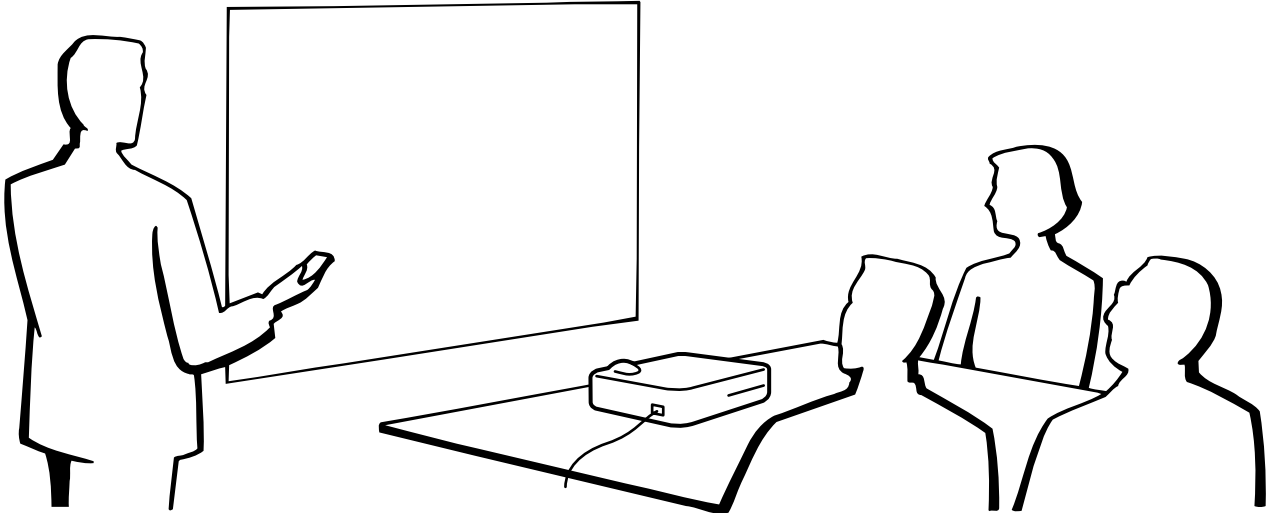
Solución de problemas

Problema	Comprobación
No hay imagen ni sonido.	<ul style="list-style-type: none"> • El cable de alimentación del proyector no está enchufado en la toma de la pared. • La entrada seleccionada no es la correcta. (Vea la página 19.) • Cables mal conectados al panel trasero del proyector. (Vea las páginas 13–17.) • Se han gastado las pilas del mando a distancia. (Vea la página 10.) • La cubierta de la jaula de la lámpara no está firmemente instalada. (Vea la página 47.)
Se oye el sonido pero no aparece la imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Cables mal conectados al panel trasero del proyector. (Vea las páginas 13–17.) • Los ajustes "Contraste" y "Brillantez" no están en la posición mínima. (Vea la página 31.)
El color se debilita o es insatisfactorio.	<ul style="list-style-type: none"> • Los ajustes "Color" y "Matiz" no son correctos. (Vea la página 31.)
La imagen es borrosa.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste el enfoque. (Vea la página 19.) • La distancia de proyección es excesiva para poder realizar correctamente el enfoque. (Vea la página 20–21.)
Aparece la imagen, pero no se oye el sonido.	<ul style="list-style-type: none"> • Cables mal conectados al panel trasero del proyector. (Vea las páginas 13–17.) • El volumen está ajustado al mínimo. (Vea la página 19.)
De vez en cuando se oye un sonido anormal del aparato.	<ul style="list-style-type: none"> • Si la imagen es normal el sonido se debe a la retracción de la estructura causada por los cambios de temperatura. Esto no afecta el funcionamiento ni el rendimiento.
El indicador de mantenimiento se enciende.	<ul style="list-style-type: none"> • Consulte la sección "Lámpara/indicadores de mantenimiento" en la página 46.
Aparece ruido de imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste "Fase". (Vea la página 33.)
La lámpara no se enciende.	<ul style="list-style-type: none"> • La cubierta de la jaula de la lámpara no está firmemente instalada. (Vea la página 47.)



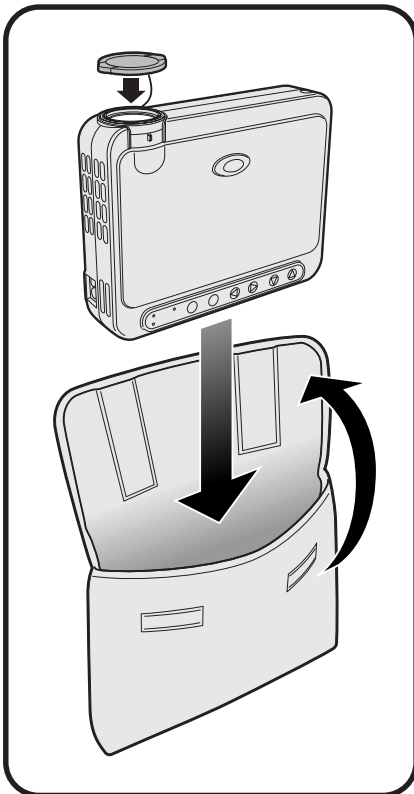


Apéndice



Utilización de la bolsa de transporte blanda

Utilice la bolsa de transporte blanda para impedir estropear su proyector y su objetivo durante el transporte.



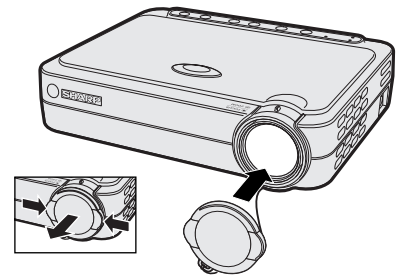
⚠ PRECAUCION

- No levante ni transporte el proyector tomándolo por el objetivo o por la tapa del objetivo porque éste podría estropearse.
- Aparte del proyector, no ponga nada más en la bolsa de transporte blanda.
- Asegúrese de que el proyector se haya enfriado adecuadamente antes de ponerlo en la bolsa de transporte blanda.
- Utilice la bolsa de transporte blanda sólo cuando guarde o transporte el proyector.
- No deje el proyector expuesto a la luz solar directa, en el interior de un automóvil sin ventilación adecuada o cerca de un equipo que genere calor.

Instalación de la tapa del objetivo

Instálela como se muestra en la imagen de la derecha.

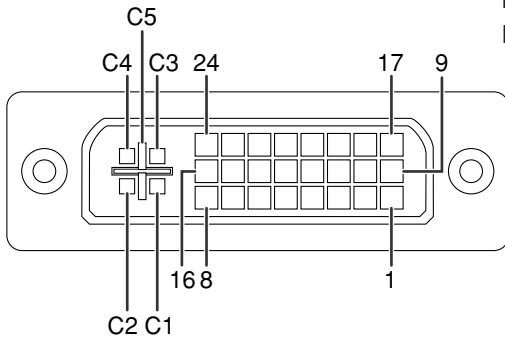
Cuando retire la tapa del objetivo, tire de ella presionando las dos partes convexas.





Asignaciones de las conexiones de clavijas

Puerto de entrada de DVI 1: 29 clavijas



NOTA

- *1 Retorno para +5 V, sincronización horizontal y sincronización vertical
- *2 Estas clavijas no se utilizan en este equipo

Entrada DVI

N.º de clavija	Nombre
1	Datos 2 – T.M.D.S.
2	Datos 2+ T.M.D.S.
3	Blindaje de datos 2/4 T.M.D.S.
4	Datos 4 – T.M.D.S.*2
5	Datos 4+ T.M.D.S.*2
6	Reloj DDC
7	Datos DDC
8	Sincronización vertical
9	Datos 1 – T.M.D.S.
10	Datos 1+ T.M.D.S.
11	Blindaje de datos 1/3 T.M.D.S.
12	Datos 3 – T.M.D.S.*2
13	Datos 3+ T.M.D.S.*2
14	Alimentación de + 5 V
15	Masa*1
16	Detección de clavija conectada
17	Datos 0 – T.M.D.S.
18	Datos 0+ T.M.D.S.
19	Blindaje de datos 0/5 T.M.D.S.
20	Datos 5 – T.M.D.S.*2
21	Datos 5+ T.M.D.S.*2
22	Blindaje de reloj T.M.D.S.
23	Reloj + T.M.D.S.
24	Reloj – T.M.D.S.
C1	Entrada analógica de rojo
C2	Entrada analógica de verde
C3	Entrada analógica de azul
C4	Sincronización horizontal
C5	Masa

Entrada RGB

N.º de clavija	Nombre
1	Sin conectar
2	Sin conectar
3	Sin conectar
4	Sin conectar
5	Sin conectar
6	Reloj DDC
7	Datos DDC
8	Sincronización vertical
9	Sin conectar
10	Sin conectar
11	Sin conectar
12	Sin conectar
13	Sin conectar
14	Alimentación de + 5 V
15	Masa
16	Sin conectar
17	Sin conectar
18	Sin conectar
19	Sin conectar
20	Sin conectar
21	Sin conectar
22	Sin conectar
23	Sin conectar
24	Sin conectar
C1	Entrada analógica de rojo
C2	Entrada analógica de verde
C3	Entrada analógica de azul
C4	Sincronización horizontal
C5	Masa

Entrada COMPONENTES

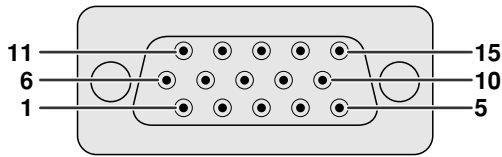
N.º de clavija	Nombre
1	Sin conectar
2	Sin conectar
3	Sin conectar
4	Sin conectar
5	Sin conectar
6	Sin conectar
7	Sin conectar
8	Sin conectar
9	Sin conectar
10	Sin conectar
11	Sin conectar
12	Sin conectar
13	Sin conectar
14	Sin conectar
15	Masa
16	Sin conectar
17	Sin conectar
18	Sin conectar
19	Sin conectar
20	Sin conectar
21	Sin conectar
22	Sin conectar
23	Sin conectar
24	Sin conectar
C1	Entrada analógica Pr
C2	Entrada analógica Y
C3	Entrada analógica Pb
C4	Sin conectar
C5	Masa





Asignaciones de las conexiones de clavijas

Puerto de salida de señales (ENTRADA 1): Conector hembra D-Sub mini de 15 clavijas



Salida RGB

Analógica

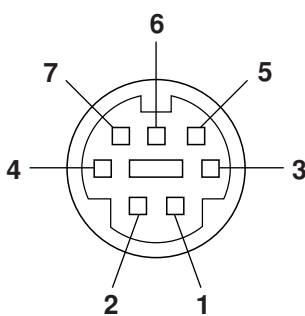
- 1 Salida de vídeo (rojo)
- 2 Salida de vídeo (verde/
sincronización verde)
- 3 Salida de vídeo (azul)
- 4 Sin conectar
- 5 Sin conectar
- 6 Tierra (rojo)
- 7 Tierra
(verde/sincronización verde)
- 8 Tierra (azul)
- 9 Sin conectar
- 10 Tierra
- 11 Tierra
- 12 Sin conectar
- 13 Señal de sincronía horizontal
- 14 Señal de sincronía vertical
- 15 Sin conectar

Salida COMPONENTES

Analógica

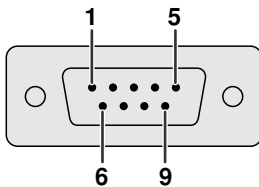
- 1 P_R (C_R)
- 2 Y
- 3 P_B (C_B)
- 4 Sin conectar
- 5 Sin conectar
- 6 Tierra (P_R)
- 7 Tierra (Y)
- 8 Tierra (P_B)
- 9 Sin conectar
- 10 Sin conectar
- 11 Sin conectar
- 12 Sin conectar
- 13 Sin conectar
- 14 Sin conectar
- 15 Sin conectar

Terminal RS-232C: Conector hembra mini DIN de 7 clavijas



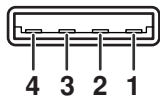
N.º de clavija	Señal	Nombre
1	VCC (USB)	Alimentación USB
2	RD	Datos de recepción
3	SD	Datos de transmisión
4	USB (-)	Datos USB (-)
5	Tierra	Tierra de señal
6	USB (+)	Datos USB (+)
7	NC	(Reservada)

Puerto RS-232C: Conector macho D-sub de 9 clavijas del cable DIN-D-sub RS-232C



N.º de clavija	Señal	Nombre
1	CD	
2	RD	Datos de recepción
3	SD	Datos de transmisión
4	ER	
5	SG	Tierra de señal
6	DR	Datos preparados
7	RS	Solicitud de transmisión
8	CS	Listo para enviar
9	CI	

Conector USB: Conector USB de 4 clavijas del cable de control del ratón USB



N.º de clavija	Señal	Nombre
1	VCC	Alimentación USB
2	USB -	Datos USB -
3	USB +	Datos USB +
4	SG	Tierra de señal





Especificaciones del terminal RS-232C

Control de ordenador

Puede emplearse un ordenador para controlar el proyector conectando un cable RS-232C (modem nulo, tipo cruzado, de venta por separado) al proyector. (Para la conexión, vea la página 17.)

Condiciones de las comunicaciones

Ajuste el terminal en serie del ordenador para que corresponda con los datos.

Formato de la señal: Conforme a las normas RS-232C.

Velocidad de transmisión: 9.600 bps

Longitud de datos: 8 bits

Bit de paridad: NO

Bit de parada: 1 bit

Control del flujo: Ninguno

Formato básico

Los comandos desde el ordenador se transmiten en el orden siguiente: Comando, parámetro y código de retorno. Después de que el proyector ha procesado el comando procedente del ordenador, emite un código de respuesta al ordenador.

Formato del comando



Formato del código de respuesta

Respuesta normal



Respuesta de problema (Fallo debido a un comando/parámetro incorrecto o a otros errores de comunicación)



Cuando se transmite más de un código, transmita cada comando sólo después de que se haya verificado el código de respuesta OK para el comando anterior.

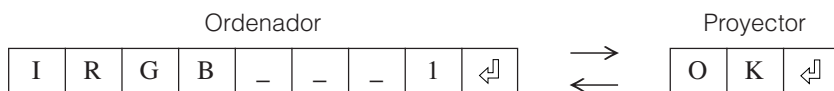
NOTA

- Cuando emplee la función de control de ordenador del proyector, el estado de funcionamiento del proyector no podrá leerse en el ordenador. Por lo tanto, confirme el estado transmitiendo comandos de visualización para cada menú de ajuste y compruebe el estado con la visualización en pantalla. Si el proyector recibe un comando que no sea un comando de visualización de menú, ejecutará el comando sin visualización en pantalla.

Comandos

EJEMPLO

- Cuando CONMUTACIÓN DE ENTRADA se ponga en ENTRADA 1 (DVI).



ÍTEM DE CONTROL	COMANDO				PARÁMETRO				CONTENIDOS DE CONTROL
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
ALIMENTACIÓN	P	O	W	R	_	_	_	0	DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA DE LA ALIMENTACIÓN (ESPERA)
	P	O	W	R	_	_	_	1	CONEXIÓN DE LA ALIMENTACIÓN
CONMUTACIÓN DE ENTRADA	I	R	G	B	_	_	_	1	ENTRADA 1 (DVI)
	I	R	G	B	_	_	_	2	ENTRADA 1 (RGB)
	I	R	G	B	_	_	_	3	ENTRADA 1 (COMPONENTES)
	I	V	E	D	_	_	_	1	ENTRADA 2 (S-VIDEO)
	I	V	E	D	_	_	_	2	ENTRADA 3 (VIDEO)

NOTA

- Si aparece subrayado (_) en la columna de los parámetros, introduzca un espacio.





Gráfica de compatibilidad con ordenador

Frecuencia horizontal: 31,5–80 kHz

Frecuencia vertical: 56–85 Hz

Reloj de pixeles: 25–135 MHz

Compatible con señales de sincronización en verde y [sincronización compuesta](#)

Compatible con SXGA (1.280 × 1.024) en compresión inteligente

Compatible con XGA (1.024 × 768) en compresión inteligente (PG-M15S solamente)

PC/ MAC/ WS	Resolución		Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Estándar VESA	Visualización M15S	Visualización M15X
PC	VGA	640 × 350	27,0	60		Elevado	Elevado
			31,5	70			
			37,9	85	×		
		720 × 350	27,0	60			
			31,5	70			
			27,0	60			
		640 × 400	31,5	70	×		
			37,9	85	×		
			27,0	60			
		720 × 400	31,5	70	×		
			37,9	85	×		
			26,2	50			
		640 × 480	31,5	60	×		
			34,7	70			
			37,9	72	×		
	37,5		75	×			
	43,3		85	×			
	SVGA	800 × 600	31,3	50		Verdadero	
			35,1	56	×		
			37,9	60	×		
			44,5	70			
			48,1	72	×		
			46,9	75	×		
			53,7	85	×		
	XGA	1.024 × 768	35,5	43	×	Compresión inteligente	Verdadero
			40,3	50			
48,4			60	×			
56,5			70	×			
60,0			75	×			
68,7			85	×			
SXGA	1.152 × 864	55,0	60		Compresión inteligente	Compresión inteligente	
		66,2	70				
		67,5	75	×			
	1.152 × 882	54,8	60				
		65,9	72				
1.280 × 1.024	64,0	60	×				
PC/ MAC 13"	VGA	640 × 480	35,0	67		Elevado	Elevado
PC/ MAC 19"	XGA	1.024 × 768	48,4	60	×	Compresión inteligente	Verdadero
			60,0	75	×		
MAC 16"	SVGA	832 × 624	49,7	75		Elevado	
MAC 21"	SXGA	1.152 × 870	68,7	75		Compresión inteligente	Compresión inteligente

NOTA

- Es posible que este proyector no pueda visualizar imágenes de ordenadores Notebook en el modo simultáneo (CRT/LCD). En ese caso, desconecte el visualizador de LCD del ordenador Notebook y emita los datos de visualización en el modo "sólo CRT". Los detalles sobre cómo cambiar los modos de visualización los encontrará en el manual de manejo de su ordenador Notebook.
- Este proyector puede recibir señales VGA del formato VESA de 640 × 350, sin embargo, en la pantalla aparecerá "640 × 400".





Especificaciones

Tipo de producto	Proyector multimedia digital
Modelo	PG-M15X/PG-M15S
Sistema de vídeo	NTSC/NTSC 4.43/PAL/PAL-M/PAL-N/PAL 60/SECAM/DTV480i
Método de visualización	Digital Micromirror Device™ de un solo chip (DMD™) de Texas Instruments
Panel DMD	Tamaño del panel: 17,8 mm (0,7"), XGA DMD/SVGA DMD de 1 chip N.º de puntos: 786.432 puntos (1.024 [H] × 768 [V])/PG-M15X 480.000 puntos (800 [H] × 600 [V])/PG-M15S
Objetivo	Objetivo zoom de 1–1,2×, F2,2–2,4, f = 28,5–34,2 mm
Lámpara de proyección	Lámpara de descarga de alta intensidad (lámpara HID), 120 W CA
Relación de contraste	500:1
Señal de entrada de vídeo	Conector RCA (INPUT 3): VÍDEO, vídeo compuesta, 1,0 Vp-p, sincronización negativa, 75 Ω terminal
Señal de entrada de S-vídeo	Conector DIN Mini de 4 clavijas (INPUT 2) Y (señal de luminancia): 1,0 Vp-p, sincronización negativa, 75 Ω terminal C (señal de crominancia): ráfaga 0,286 Vp-p, 75 Ω terminal
Señal de entrada componente	Conector de 29 clavijas (INPUT 1) Y: 1,0 Vp-p, sincronización negativa, 75 Ω terminal Pb: 0,7 Vp-p, 75 Ω terminal Pr: 0,7 Vp-p, 75 Ω terminal
Definición horizontal	700 líneas de TV (entrada de vídeo)
Señal de entrada RGB de ordenador	Conector de 29 clavijas (INPUT 1) Entrada analógica RGB tipo separado/sincronización en verde: 0–0,7 Vp-p, positiva, 75 Ω terminal SEÑAL DE SINCRONIZACIÓN HORIZONTAL: Nivel TTL (positivo/negativo) SEÑAL DE SINCRONIZACIÓN VERTICAL: Igual que arriba
Reloj de píxeles	25–135 MHz
Frecuencia vertical	56–85 Hz
Frecuencia horizontal	31,5–80 kHz
Señal de entrada de audio	Miniclavija de 3,5 ø: AUDIO, 0,4 Vrms, más de 47 kΩ (estéreo)
Salida de audio	2,0 W (monofónico)
Sistema de altavoz	4 × 2,8 cm
Tensión nominal	100–240 VCA
Corriente de entrada	2,0 A
Frecuencia nominal	50/60 Hz
Consumo	180 W
Disipación térmica	Menos de 680 BTU/hora
Temperatura de funcionamiento	41°F a 95°F (+5°C a +35°C)
Temperatura de almacenaje	14°F a 140°F (–10°C a +60°C)
Caja	Aleación de magnesio (panel de terminales, cubierta de lámpara y cubierta de ventilación lateral de plástico)
Frecuencia de portadora I/R	38 kHz
Dimensiones (aprox.)	8 55/64" × 1 31/32" × 6 59/64" (225 (An) × 50 (Al) × 176 (Prf) mm) (sólo el cuerpo principal) 8 55/64" × 2 19/32" × 6 31/32" (225 (An) × 66 (Al) × 177 (Prf) mm) (incluyendo las patas de ajuste y partes de proyección)
Peso (aprox.)	3,5 lbs (1,6 kg)
Accesorios suministrados	Mando a distancia, Dos pilas del tamaño AAA, Cable de alimentación para los EE.UU., Canadá, etc. (5' 11", 1,8 m), Cable de alimentación para Europa, a excepción del Reino Unido (5' 11", 1,8 m), Cable de alimentación para el Reino Unido, Hong Kong y Singapur (5' 11", 1,8 m), Cable de alimentación para Australia, Nueva Zelanda y Oceanía (5' 11", 1,8 m), Cable DVI analógico a VGA (5' 11", 1,8 m), Adaptador DVI analógico a VGA, Cable de audio de PC (6' 7", 2,0 m), Cable DIN-D-sub RS-232C (6 1/2", 16,5 cm), Cable RGB de ordenador (5' 11", 1,8 m), Cable de control del ratón USB (5' 11", 1,8 m), Cable de vídeo (5' 11", 1,8 m), Cable de S-vídeo (5' 11", 1,8 m), Cable de AV (5' 11", 1,8 m), Bolsa de transporte blanda, Tapa de objetivo con correa, CD-ROM, Manual de manejo del proyector, Guía de referencia rápida del proyector
Partes de recambio	Mando a distancia (9HJ7583104001), Pilas del tamaño AAA (9HJ4683101001), Cable de alimentación para los EE.UU., Canadá, etc. (9HJ4283114001), Cable de alimentación para Europa, a excepción del Reino Unido (9HJ4283116001), Cable de alimentación para el Reino Unido, Hong Kong y Singapur (9HJ4283117001), Cable de alimentación para Australia, Nueva Zelanda y Oceanía (9HJ4283118001), Cable DVI analógico a VGA (9HJ4283119001), Adaptador DVI analógico a VGA (9HJ4283124001), Cable de audio de PC (9HJ4283120001), Cable DIN-D-sub RS-232C (9HJ4283123001), Cable RGB de ordenador (9HJ4283111001), Cable de control del ratón USB (9HJ4283122001), Cable de vídeo (9HJ4283112001), Cable de S-vídeo (9HJ4283113001), Cable de AV (9HJ4283121001), Bolsa de transporte blanda (9HJ5383101001), Tapa de objetivo con correa (9HJ7083117001), CD-ROM (9HJ3683104001), Manual de manejo del proyector (9HJ3683107001), Guía de referencia rápida del proyector (9HJ3683110001)



Este proyector Sharp utiliza un panel DMD. Este sofisticado panel contiene 786.432 (PG-M15X)/480.000 (PG-M15S) píxeles. Como con cualquier equipo electrónico de alta tecnología como por ejemplo televisores grandes, sistemas de vídeo y videocámaras, hay ciertas tolerancias aceptables que el equipo debe cumplir.

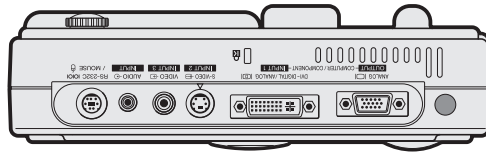
Esta unidad tiene algunos píxeles inactivos, dentro de las tolerancias aceptables, que pueden producir puntos inactivos en la pantalla de la imagen. Esto no afecta a la calidad de la imagen ni a la duración del aparato.

Especificaciones sujetas a cambios sin previo aviso.

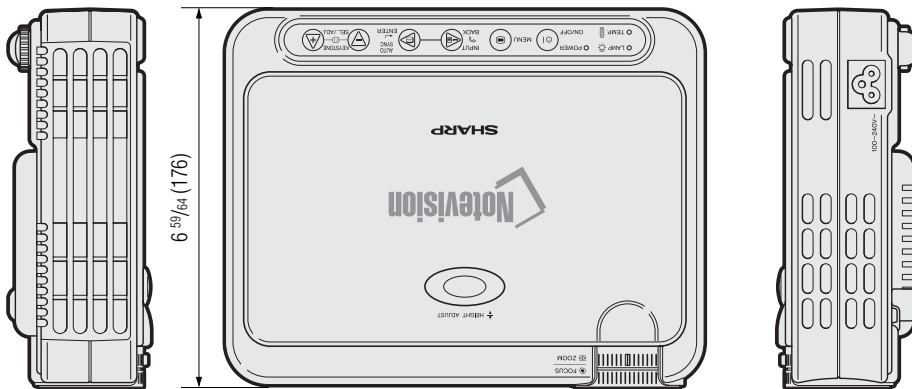


Dimensiones

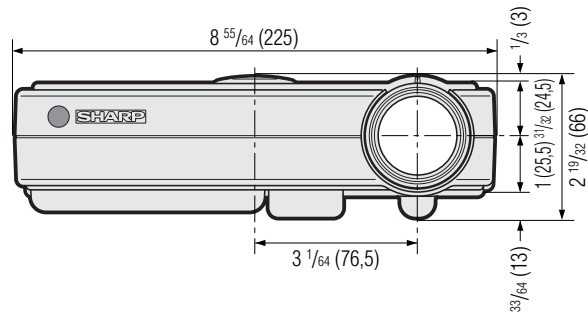
Vista trasera



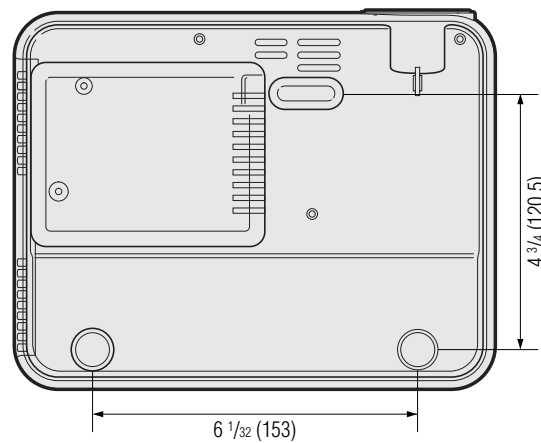
Vista superior



Vista lateral



Vista frontal



Vista inferior

Unidades: pulgadas(mm)





Glosario

Aumento

Acerca digitalmente el zoom sobre una parte de la imagen.

CAMBIO TAMAÑO (RESIZE)

Permite modificar o personalizar el modo de visualización de la imagen para mejorar la imagen entrada. Puede seleccionar cuatro modelos diferentes: NORMAL, PUNTO POR PUNTO, ALARGAMIENTO y BORDE.

Compatibilidad

Es la capacidad para utilizar distintos modos de señal de imagen.

Congelación

Función para congelar una imagen en movimiento.

Corrección digital de distorsión trapecial “anti-aliasing”

Función que corrige digitalmente una imagen distorsionada cuando se instala un proyector en ángulo.

DVI

Interfaz visual digital que superpone visualizaciones digitales y analógicas.

Fase

El desplazamiento de fase es un desplazamiento sincronizado entre las señales isomórficas con la misma resolución. Cuando el nivel de fase es incorrecto, la imagen proyectada muestra típicamente una vibración horizontal.

Fondo

Imagen de ajuste inicial proyectada cuando no se entra ninguna señal.

GUI

Interface de usuario gráfico. Interface de usuario con gráficos para facilitar el funcionamiento.

PDF

Formato de Documentos Portátil. El formato de la documentación utilizada para transferir el texto y las imágenes del CD-ROM.

Punto por punto

Modo que proyecta las imágenes a su resolución original.

Ratón inalámbrico

Función para utilizar el control de ratón de un ordenador con el mando a distancia suministrado.

Relación de aspecto

Es la relación entre el ancho y la altura de una imagen. La relación de tamaño normal de un ordenador o de una imagen de video es 4:3. También hay imágenes anchas con una relación de tamaño de 16:9 y 21:9.

Reloj

Se utiliza el ajuste del reloj para ajustar el ruido vertical cuando el nivel del reloj es incorrecto.

Resolución SVGA

Resolución con 800×600 píxeles que utiliza la señal de un ordenador IBM/AT compatible (DOS/V).

Resolución XGA

Resolución con 1.024×768 píxeles que utiliza la señal de un ordenador IBM/AT compatible (DOS/V).

RS-232C

Función para controlar el proyector del ordenador utilizando los terminales RS-232C del proyector y ordenador.

Sincronización

Sincroniza la resolución y desplazamiento de fase de dos señales. Cuando se recibe una imagen con una resolución diferente del ordenador, la imagen proyectada puede quedar distorsionada.

Sincronización automática

Optimiza las imágenes de ordenador proyectadas ajustando automáticamente determinadas características.

Sincronización compuesta

Es la señal que combina las pulsaciones de sincronización horizontal y vertical.

Sincronización verde

Modo de señal de vídeo de un ordenador que superpone la señal de sincronización horizontal y vertical a la patilla de señal de color verde.

Tecnología de compresión inteligente

Cambio de tamaño de gran calidad de las imágenes de resolución baja y alta para que entre en la resolución original del proyector.





Índice

A	
Adaptador DVI analógico a VGA	14
Ajuste de altura (HEIGHT ADJUST)	22
Ajuste de la sincronización automática	33
Ajustes de la imagen	31
Altavoz	9
Anillo del zoom	19
Anillo FOCUS	9
Aumento de imagen digital	35
B	
Bolsa de transporte blanda	49
Botón AUTO SYNC	33
Botón AV MUTE	19
Botón BACK	27
Botón ENLARGE	35
Botón ENTER	26
Botones KEYSTONE	23
Botones selección/ajuste (SELECT/ADJUST)	26
Botones VOLUME	19
Botón FREEZE	34
Botón GAMMA	38
Botón INPUT	19
Botón L-CLICK	25
Botón MENU	26
Botón MOUSE	25
Botón ON/OFF	18
Botón POWER	18
Botón R-CLICK	25
Botón RESIZE	36
C	
Cable de alimentación	13
Cable de audio de PC	13
Cable de AV	15
Cable de control del ratón USB	24
Cable de S-vídeo	15
Cable de vídeo	15
Cable DIN-D-sub RS-232C	17
Cable DVI analógico a VGA	14
Cable RGB de ordenador	14
Conector estándar de seguridad Kensington	48
Corrección de efecto trapecial	23
D	
Desconex Automát.	42
F	
Fase	33
Fondo	43
Fuente automática	43
G	
GUI (Interface de usuario gráfico)	26
I	
Idioma de visualización en pantalla	30
Indicador de alimentación	18
Indicador de aviso de la temperatura	46
Indicador de cambio de la lámpara	46
Indicador del transmisor de señales del mando a distancia	10
Información de señal	39
M	
Mando a distancia	25
Modo PRY	44
Montaje en el techo	22
P	
PDF	8
Proyección de trasera	22
Puerto de entrada digital DVI/analógica 1 (DVI-DIGITAL/ANALOG INPUT 1)	9
Puerto de salida analógica (ANALOG OUTPUT)	9
Puerto MOUSE	24
Puerto RS-232C	17
R	
Ratón inalámbrico	25
Regulador	22
Rejilla de entrada de aire	9
Relación de aspecto	36
Reloj	33
Resolución SVGA	5
Resolución XGA	5
S	
Sensor del mando a distancia	25
T	
Tapa basculante	10
Techo y detrás	44
Tecnología de compresión inteligente	5
Tempor. lámp	39
Terminal de entrada de audio (AUDIO INPUT)	9
Terminal S-VIDEO INPUT 2	15
Terminal VIDEO INPUT 3	15
Toma de CA	13
V	
Ventanilla transmisora de señales del mando a distancia	10
Ventilador de enfriamiento (salida de escape de aire)	9
Vis. Sile. AV	40
Visualizador	41





Para recibir asistencia de SHARP

Si tiene algún problema durante la instalación o el funcionamiento de este proyector, consulte primero la sección "Solución de problemas" en la página 48. Si este manual de manejo no da respuesta a sus preguntas, póngase en contacto con el departamento de servicio o con su distribuidor autorizado por Sharp más cercano.

EE.UU.	Sharp Electronics Corporation 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277) lcdsupport@sharpsec.com http://www.sharplcd.com
Canadá	Sharp Electronics of Canada Ltd. Sharp Customer Care Center (905) 568-7140 (Local) of 877-742-7722 (toll free) http://www.sharp.ca
México	Sharp Electronics Corporation Mexico Branch Servicio al cliente llame: SHARP GENIAL Respuestas Inmediatas (525) 716-9000
Alemania	Sharp Electronics (Europe) GMBH 01805-234675 http://www.sharp.de
Reino Unido	Sharp Electronics (U.K.) Ltd. 0161-205-2333
Italia	Sharp Electronics (Italy) S.P.A. (39) 02-89595-1 (39) 02-89595-293 (Fax) http://www.sharp.it
Australia	Sharp Corporation of Australia Pty.Ltd. 02-9830-4600 02-9672-1216 (Fax) http://www.sharp.net.au
Nueva Zelanda	Sharp Corporation of New Zealand (09) 634-2059 (09) 636-6972 http://www.sharpnz.co.nz
Singapur	Sharp-Roxy Sales (Singapore) Pte., Ltd. 65-4294342 http://www.sharp.com.sg kwee@global.sharp.co.jp
Malasia	Sharp-Roxy Sales & Service Co. (M) Sdn. Bhd. No: 1A, Persiaran Kuala Langat, Section 27, 40400 Shan Alam, Selangor Arul Ehsan, Malaysia (60) 3-5125678 (60) 3-5154868 (Fax)
E.A.U.	Sharp Middle East Fze 971-4-81-5311 helpdesk@smef.global.sharp.co.jp
Tailandia	Sharp Thebnakorn Co., Ltd. 02-236-0170 02-236-9188 (Fax) http://www.sharp-th.com
Corea	Sharp Electronics Incorporated of Korea (82) 2-3660-2002 (82) 2-3660-2029 (Fax) http://www.sharp-korea.co.kr webmaster@sharp-korea.co.kr



SHARP CORPORATION