

SHARP®



MANUAL DE OPERACION



MODELO XG-NV5XB

PROYECTOR LCD

NOM 1245 



MANUAL DE OPERACIÓN

ESPAÑOL

IMPORTANTE

Para que le sirva de ayuda al notificar la pérdida o el robo de su proyector LCD en color, 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 7.

N.º de modelo: XG-NV5XB

N.º de serie:

Existen dos razones importantes para que registre pronto la garantía de su nuevo proyector LCD SHARP utilizando la TARJETA DE REGISTRO suministrada con el proyector.

1. GARANTIA

Es para asegurar que usted reciba inmediatamente todos los beneficios de garantía de repuestos, servicio y mano de obra aplicables a su adquisición.

2. ACTA DE SEGURIDAD DE PRODUCTOS DE CONSUMO

Para asegurar que usted reciba pronta notificación sobre inspección, modificación o retirada del producto que SHARP puede que tenga que hacer de acuerdo al Acta de Seguridad de Productos de Consumo 1972, LEA ATENTAMENTE LA IMPORTANTE CLAUSULA "GARANTIA LIMITADA".

EE.UU. solamente

ADVERTENCIA: La fuente de iluminación es intensa. No mire fijamente ni directamente el haz de luz. Tenga especial cuidado de que los niños no miren directamente hacia el haz de luz.

ADVERTENCIA: Para reducir el riesgo de incendios o sacudidas electricas, no exponga este aparato a la lluvia ni a la humedad.

	PRECAUCION RIESGO DE DESCARGAS ELECTRICAS. NO quite los tornillos, EXCEPTO EL ESPECIFICADO PARA EL SERVICIO DE MANTENIMIENTO POR PARTE DEL USUARIO.	
PRECAUCION: PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGAS ELECTRICAS, NO quite LA CUBIERTA. EN LA UNIDAD NO EXISTE NINGUNA PIEZA QUE EL USUARIO PUEDA REPARAR. LO UNICO QUE DEBERA HACER ES REEMPLAZAR LA LAMPARA. EN CASO DE AVERIA, SOLICITE LOS SERVICIOS DE PERSONAL CUALIFICADO.		



El símbolo del rayo con punta de flecha, en el interior de un triángulo equilátero, tiene la finalidad de avisar al usuario de que dentro de la caja del aparato se encuentra una "tensión peligrosa" sin aislar que puede ser de suficiente intensidad como para constituir un peligro de sacudida eléctrica para las personas.



El signo de exclamación, en el interior de un triángulo equilátero, tiene la finalidad de avisar al usuario de la existencia de instrucciones importantes de uso y mantenimiento (servicio) en la información impresa suministrada con el aparato.

ADVERTENCIA: Las Normas de la FCC especifican que las modificaciones o cambios hechos en este aparato que no estén aprobados expresamente por el fabricante podrían invalidar la autoridad que tiene el usuario para utilizarlo.

EE.UU. solamente

INFORMACIÓN

Este equipo ha sido sometido a pruebas y ha demostrado cumplir con las limitaciones de dispositivos digitales de la clase A, de acuerdo al Apartado 15 de las Normas de la FCC. Estas limitaciones tienen como fin ofrecer una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación comercial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía radioeléctrica, y si no se instala y utiliza siguiendo las instrucciones del manual de operación, puede causar interferencias perjudiciales en la comunicación por radio. La utilización de este equipo en una zona residencial podría causar interferencias perjudiciales, en cuyo caso, el usuario será responsable de corregir las interferencias pagando los gastos incurridos.

EE.UU. solamente

El cable de ordenador y el adaptador para Macintosh adjuntos deben utilizarse con el aparato. El cable y el adaptador se suministran para asegurar que el aparato satisface la verificación de clase A de FCC.

EE.UU. solamente

Índice

Información importante

Medidas de seguridad importantes	3
Notas acerca de la utilización	4
Características más sobresalientes	5
Para asistencia de SHARP (EE.UU. solamente)	5
Cómo acceder a los manuales de operación PDF (para Windows y Macintosh)	6
Accesorios suministrados	7
Nomenclatura	8
Posición del control remote/receptor del ratón	10
Funcionamiento del control remoto inalámbrico tipo ratón del control remoto "Power"	11

Ajustes y conexiones

Instalación del proyector y pantalla	12
Instalación estándar	12
(proyección de adelante)	12
Ajuste de imagen de espejo	12
Ajuste de montaje en el techo	13
Ajuste de la altura de la imagen	13
Altura de la imagen	13
Utilización de la pata de ajuste	14
Corrección digital de distorsión trapecial	14
Conexión del proyector	15
Conexión del proyector a un ordenador	15
Función "Plug and Play"	17
Empleo del receptor del ratón remoto y del terminal RS-232C	17
Conexión del proyector a un equipo de vídeo	17

Operaciones

Operaciones básicas	18
Conectar el cable de alimentación	18
Conectar la alimentación principal	18
Conexión de la alimentación de lámpara	18
Ajuste del enfoque	18
Ajuste del zoom	18
Selección y comprobación del modo de entrada	19
Ajuste del volumen	19
Desconexión de la alimentación	19
Utilización de las pantallas del menú GUI (Interface de usuario gráfico)	20
Utilización de IrCOM para las demostraciones inalámbricas	22
Selección del idioma de visualización en pantalla	23
Selección del modo de sistema de entrada de vídeo (sólo el modo VÍDEO)	23
Ajustes de la imagen	24
Ajustes del sonido	25
Ajustes de la imagen del ordenador	26
Ajuste de la sincronización automática	27
Función de visualización de sincronización automática	27
Memorización y selección de posiciones de ajuste	28
Ajuste del modo	28

Características útiles

Aumento y reducción de imagen digital	29
Función de pantalla negra	30
Función de cancelación en la visualización en pantalla	30
Función de ajuste al tamaño de pantalla	31
Conversión E/P (sólo el modo VÍDEO)	31
Verificación de la señal de entrada y tiempo de uso de la lámpara	32
Ajuste de la imagen del fondo	32
Selección de la imagen inicial	33
Función de congelación	33
Función de espejo/inversión de imagen	34
Utilización de las herramientas para demostraciones	35
Comprobación del estado del ajuste	36
Función de desconexión automática de la alimentación	36

Mantenimiento y solución de problemas

Mantenimiento del filtro de aire	37
Lámpara/indicadores de mantenimiento	38
Reemplazo de la lámpara del proyector	39
Empleo del bloqueo Kensington	40
Solución de problemas	40

Apéndice

Transporte del proyector	41
Asignaciones de las conexiones de clavijas ...	42
Especificaciones del terminal RS-232C	42
Señales de entrada (temporización recomendada)	44
Especificaciones	45
Dimensiones	46
Guía para una demostración más dinámica ...	47
Glosario	51
Índice	52





Medidas de seguridad importantes

La energía eléctrica puede realizar muchas funciones útiles. Este aparato ha sido diseñado y fabricado para garantizar su seguridad personal. Sin embargo, EL USO INAPROPIADO DEL APARATO PODRÍA PRODUCIR SACUDIDAS ELÉCTRICAS O PELIGROS DE INCENDIO. Para no anular las medidas de seguridad incorporadas en este proyector LCD, siga las normas básicas indicadas a continuación para efectuar la instalación, la utilización y la reparación. Para su propia protección, y para utilizar adecuadamente su proyector LCD, asegúrese de leer atentamente estas “Medidas de seguridad importantes” antes de utilizarlo.

1. Lectura de las instrucciones—Todas las instrucciones de seguridad y uso deben leerse antes de utilizar el aparato.
2. Conservación de las instrucciones—Las instrucciones de seguridad y uso deben guardarse para usarlas como referencia en el futuro.
3. Advertencias—Deben observarse todas las advertencias del aparato y de las instrucciones de uso.
4. Instrucciones—Deben seguirse todas las instrucciones de uso.
5. Limpieza—Desenchufe este aparato del tomacorriente de la pared antes de limpiarlo. No utilice limpiadores líquidos ni limpiadores en aerosol. Utilice un paño húmedo para hacer la limpieza.
6. Aditamentos—No utilice aditamentos que no estén recomendados por el fabricante del aparato porque podrían causar peligros.
7. Agua y humedad—No utilice este aparato cerca del agua. Por ejemplo, no lo utilice cerca de una bañera, un lavabo, un fregadero de cocina, una lavadora de ropa, en un sótano húmedo, cerca de una piscina, etc.
8. Accesorios—No coloque este aparato sobre un carrito, soporte, trípode, ménsula o mesa inestable. El aparato podría caerse y causar heridas graves a niños o adultos, y además podría estropearse seriamente. Utilice solamente un carrito, soporte, trípode, ménsula o mesa recomendados por el fabricante, o vendidos con el aparato. Cualquier trabajo de montaje del aparato deberá realizarse según las instrucciones del fabricante, y deberán utilizarse los accesorios de montaje recomendados por él.
9. El conjunto del aparato y del carrito deberá moverse con cuidado. Las paradas repentinas, la fuerza excesiva y las superficies desniveladas podrían hacer que el conjunto del aparato y del carrito volcasen.
10. Ventilación—Las ranuras y aberturas de la caja tienen la finalidad de ventilar el aparato, asegurar su funcionamiento apropiado y protegerlo para que no se caliente excesivamente. Estas aberturas no deben bloquearse ni taparse. Las aberturas no deberán taparse nunca poniendo el aparato sobre una cama, un sofá, una alfombra u otra superficie similar. Este aparato no deberá colocarse en un mueble cerrado, tal como una librería o una estantería, a menos que disponga de la ventilación apropiada y se cumplan las instrucciones del fabricante.
11. Fuentes de alimentación—Este aparato sólo deberá funcionar con el tipo de fuente de alimentación indicada en la etiqueta. Si no está seguro del tipo de alimentación eléctrica de su hogar, consulte a su concesionario del aparato o a la compañía eléctrica local. Para los aparatos que van a funcionar con pilas, u otras fuentes de alimentación, consulte los manuales de operación respectivos.
12. Puesta a tierra o polarización—Este producto está equipado con una clavija tipo conexión a tierra con tres conductores; una clavija que tiene una tercera patita para hacer la conexión a tierra. Esta clavija sólo podrá conectarse a una toma de corriente con conexión a tierra. Esto constituye una característica de seguridad. Si no puede conectar la clavija en la toma de corriente, póngase en contacto con un electricista para que le cambie la toma de corriente vieja. No anule la característica de seguridad de la clavija tipo conexión a tierra.
13. Protección del cable de la alimentación—Los cables de la alimentación deben instalarse de forma que nadie pueda caminar sobre ellos ni queden atrapados por artículos colocados sobre o contra ellos, poniendo mucha atención a las partes donde los cables entran en contacto con las clavijas, a las tomas de corriente y a los puntos por donde salen del aparato.
14. Relámpagos—Para añadir protección a este aparato durante una tormenta eléctrica, o para cuando se deja sin atender y sin utilizar durante mucho tiempo, desenchúfelo de la toma de corriente y desconecte el cable del sistema. Esto evitará que se estropee el aparato debido a los relámpagos y a los aumentos de tensión en la línea de alimentación.
15. Sobrecarga—No sobrecargue las tomas de corriente de la pared, los cables de extensión ni los receptáculos del aparato porque podrían producirse incendios o sacudidas eléctricas.
16. Introducción de objetos sólidos y líquidos—No introduzca nunca objetos de ninguna clase en este aparato a través de las ranuras de la caja, porque podrían tocar puntos de tensión peligrosa o cortocircuitar partes que causarían incendios o sacudidas eléctricas. Nunca derrame líquidos de ningún tipo encima del aparato.
17. Servicio—No intente reparar este aparato usted mismo ya que si abriese o quitase las cubiertas podría quedar expuesto a tensiones peligrosas o a otros peligros. Solicite cualquier reparación al personal de reparaciones cualificado.
18. Averías que necesitan ser reparadas—Desenchufe este aparato de la toma de corriente de la pared y solicite reparaciones al personal de reparaciones cualificado cuando se produzcan las condiciones siguientes:
 - a. Cuando el cable de alimentación o la clavija esté estropeado.
 - b. Si se ha derramado líquido o han caído objetos en el interior del aparato.
 - c. Si el aparato ha estado expuesto a la lluvia o el agua.
 - d. Si el aparato no funciona normalmente al seguir las instrucciones de uso. Ajuste solamente los controles indicados en este manual de operación, ya que el ajuste inapropiado de otros controles podrá causar averías y quizá requiera el trabajo laborioso de un técnico cualificado para hacer que el aparato vuelva a funcionar normalmente.
 - e. Si se ha caído el aparato o se ha estropeado de cualquier forma.
 - f. Cuando el aparato muestre un cambio notable en su rendimiento. Esto indicará que el aparato necesita ser reparado.
19. Piezas de recambio—Cuando sea necesario reemplazar piezas, asegúrese de que el técnico de reparaciones haya empleado las piezas de recambio especificadas por el fabricante o que posean las mismas características que las originales. Las substituciones no autorizadas podrían causar incendios, descargas eléctricas u otros peligros.
20. Comprobación de seguridad—Tras finalizar los trabajos de mantenimiento o reparación de este aparato, pida al técnico de reparaciones que realice comprobaciones de seguridad para determinar si el aparato se encuentra en las condiciones de funcionamiento apropiadas.
21. Montaje en una pared o en techo—Este aparato deberá montarse en una pared o en un techo sólo como lo recomienda el fabricante.
22. Calor—Este aparato deberá situarse alejado de fuentes de calor como, por ejemplo, radiadores, salidas de calor, estufas y otros aparatos que produzcan calor (incluyendo amplificadores).

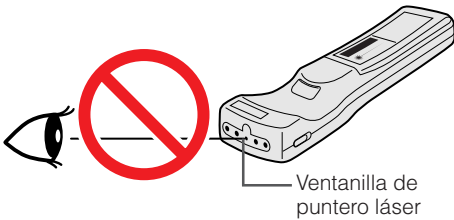
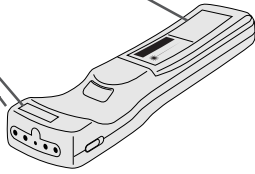


Notas acerca de la utilización

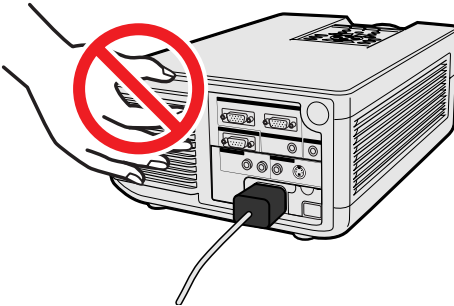
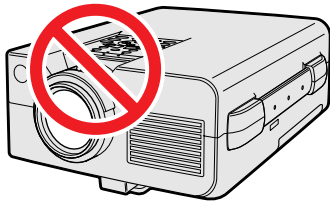


CAUTION LASER RADIATION- DO NOT STARE INTO BEAM 	*COMPLIES WITH 21 CFR SUBCHAPTER J*
	SHARP ELECTRONICS CORPORATION
	SHARP PLAZA, MAHWAH, NEW JERSEY 07430
	TEL.: 1-800-SE-SHARP (USA, CANADA)
REMOTE CONTROL	
MODEL NO.: G140CEBA	
DC/AV (L/AV/AF/CS)	
MADE IN JAPAN	
FABRIQUE AU JAPON	

AVOID EXPOSURE-LASER RADIATION IS EMITTED FROM THIS APERTURE.



104°F (+40°C)
41°F (+5°C)



Precauciones respecto al puntero láser

El puntero láser del control remoto "Power" emite un haz de láser por la ventanilla de puntero láser. El láser emitido es de clase II, que puede dañarle la vista si se dirige a los ojos. Las tres marcas de la izquierda son las etiquetas de precauciones sobre haces láser.

- No mire a la ventanilla de puntero láser ni dirija el rayo láser a usted mismo o a otras personas. (El haz de láser empleado en este producto no es perjudicial cuando se dirige a la piel. Sin embargo, tenga cuidado de no proyectar directamente el haz de láser a los ojos.)
- Emplee siempre el puntero láser a temperaturas entre 41°F y 104°F (+5°C y +40°C).
- El empleo de controles, ajustes, o procedimientos distintos a los especificados en este manual podría resultar en exposición a radiaciones peligrosas.

Precauciones acerca de la instalación del proyector

Para realizar el mínimo servicio y mantener la alta calidad de imagen, SHARP le recomienda instalar el proyector en un lugar exento de humedad, polvo y humo de tabaco. Cuando el proyector se emplea en tales ambientes, el objetivo y el filtro deberán limpiarse con mayor frecuencia. Periódicamente deberá reemplazarse el filtro y deberá limpiarse internamente el proyector. Siempre y cuando el proyector se mantenga correctamente según lo indicado, el empleo en tales ambientes no reducirá la vida útil de funcionamiento total. Tenga presente que toda la limpieza interna la deberá llevar a cabo un concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado o un centro de servicio.

Notas sobre el funcionamiento

- 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 la alimentación enchufando el cable de alimentación en la toma de corriente. Esto volverá a poner el proyector en su modo normal.

Función de comprobación de la temperatura

Si el proyector empieza a sobrecalentarse debido a problemas de instalación o a que el filtro de aire está sucio, "TEMPERATURA" y parpadearán en la esquina inferior izquierda de la imagen. 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 38, 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.



TEMPERATURA



LÁMP.

Función de comprobación de la lámpara

Cuando se conecta la alimentación después de haber utilizado la lámpara durante 1.400 horas, y en la esquina inferior izquierda de la imagen parpadearán "LÁMP." y para indicarle que tiene que reemplazar la lámpara. Con respecto al reemplazo de la lámpara, consulte las páginas 39 y 40. 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 36, para encontrar los detalles.



Características más sobresalientes

1. DEMOSTRACIONES INALAMBRICAS CON IrCOM

La función IrCOM permite hacer una transmisión inalámbrica de imágenes digitales mediante comunicación por infrarrojos, de un ordenador personal, ordenador de mano o cámara digital al proyector.

2. COMPATIBILIDAD AVANZADA CON ORDENADORES PERSONALES O DE ESTACION

Compatible con una relación de refresco vertical de hasta 100 Hz vertical, sincronización del verde y señales de sincronización compuesta para utilizar en una gran variedad de ordenadores personales y de estación en la categoría superior.

3. RESOLUCION XGA PARA DEMOSTRACIONES DE ALTA RESOLUCION

Con la resolución XGA (1.024 × 768), este proyector puede mostrar información detallada sobre la demostración.

4. COMPRESION Y EXPANSION INTELIGENTES

Con el uso de la tecnología de cambio de tamaño, este proyector puede visualizar imágenes de resolución superior e inferior en detalles sin comprometer su calidad.

5. COMPATIBLE CON UXGA

Las imágenes de definición UXGA (1.600 × 1.200) han cambiado de tamaño a 1.024 × 800. Como la definición del proyector es de 1.024 × 768, usted podrá utilizar las teclas de flechas (▲/▼) para desplazar la imagen y verla completamente.

6. CORRECCION DIGITAL DE DISTORSION TRAPEZIAL

Ajusta digitalmente la imagen proyectada en ángulo mientras mantiene la calidad y brillo de las imágenes.

7. INTERFACE DE USUARIO DE GRAFICOS FACIL DE UTILIZAR

Un sistema de menús a base de iconos multicolores permite ajustes simples de imagen.

8. TECNOLOGIA DE SINCRONIZACION AUTOMATICA PARA PERFECCION DE IMAGEN AUTOMATICA

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

9. HERRAMIENTAS DE DEMOSTRACION INTEGRADAS

Hay una serie de utilidades para demostración de gran ayuda para dar más realce a sus demostraciones. Incluyen las funciones de "Sello", "Temporizador de descanso" y "Ampliación digital".

10. DISEÑO DE FACIL USO

El diseño a dos colores y su interface de usuario intuitivo facilitan la instalación y ajuste de este proyector.

11. PANTALLA DE INICIO PROGRAMABLE

Permite colocar una imagen inicial programada (por ejemplo el símbolo de su empresa) para visualizar mientras se está calentando el proyector.



Para asistencia de SHARP (EE.UU. solamente)

Si se encuentra con algún problema durante la instalación u operación de este proyector, mire primero la sección de "Solución de problemas" en la página 40. Si este manual de operación no le puede resolver el problema, llame sin cargo al 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277) para asistencia adicional. También podrá enviarnos un mensaje de correo electrónico a lcdsupport@sharpplcd.com.

Nuestra dirección de World Wide Web es <http://www.sharp-usa.com/>.



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



En el CD-ROM se incluyen manuales de operación 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 "xg-nv5xb".
- 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 "nv5" para tener acceso a los manuales del proyector.
Haga dos veces clic en el archivo pdf "saps" para tener acceso al manual del software de presentaciones avanzadas de Sharp.
- ⑧ 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 "xg-nv5xb".
- 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 "nv5" para tener acceso a los manuales del proyector.
Haga dos veces clic en el archivo pdf "saps" para tener acceso al manual del software de presentaciones avanzadas de Sharp.
- ⑦ Haga dos veces clic en el archivo pdf.

NOTA

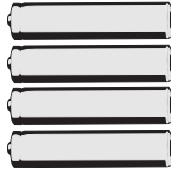
- Si el archivo pdf no puede abrirse haciendo dos veces clic en el ratón, inicie primero Acrobat Reader y luego especifique el archivo deseado utilizando el menú "File", "Open".
- Consulte el archivo "readme.txt" del CD-ROM para obtener la información importante del CD-ROM que no se incluye en este manual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



Accesorios suministrados



Control remoto "Power"
RRMCG1470CESA



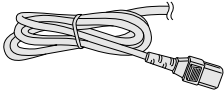
Cuatro pilas del tamaño AA



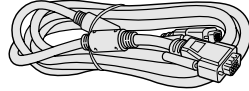
Control remoto simple para demostraciones
RRMCG1480CESA



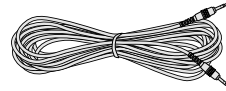
Dos pilas del tamaño AAA



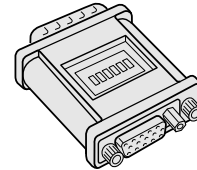
Cable de alimentación
CACCU5013DE01



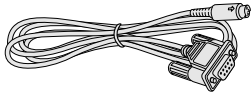
Cable de ordenador
QCNW-5108CEZZ



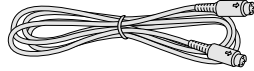
Cable de audio de ordenador
QCNW-4870CEZZ



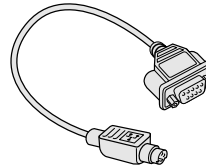
Adaptador para Macintosh
QPLGJ1512CEZZ



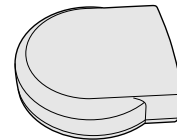
Cable en serie de control del ratón
QCNW-5112CEZZ



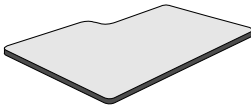
Cable de control del ratón para IBM PS/2
QCNW-5113CEZZ



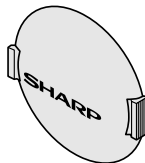
Cable de control del ratón para Macintosh
QCNW-5114CEZZ



Receptor del ratón remoto
RUNTK0648CEZZ



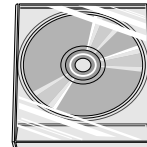
Filtro de aire adicional
PFILD0076CEZZ



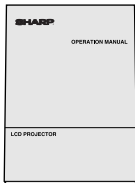
Tapa del objetivo
GCOVH1307CESB



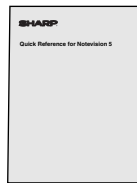
Bolsa para el transporte
GCASN0001CESA



CD-ROM
UDSKA0014CE01



Manual de operación del proyector LCD
TINS-6791CEZZ



Referencia rápida del proyector LCD
TINS-6598CEN1



Manual de operación del software de demostraciones avanzadas de Sharp
TINS-6601CEN1



Referencia rápida del software de demostraciones avanzadas de Sharp
TINS-6676CEZZ



Hoja de instrucciones para la instalación del controlador IrDA
TCAUZ3046CEZZ

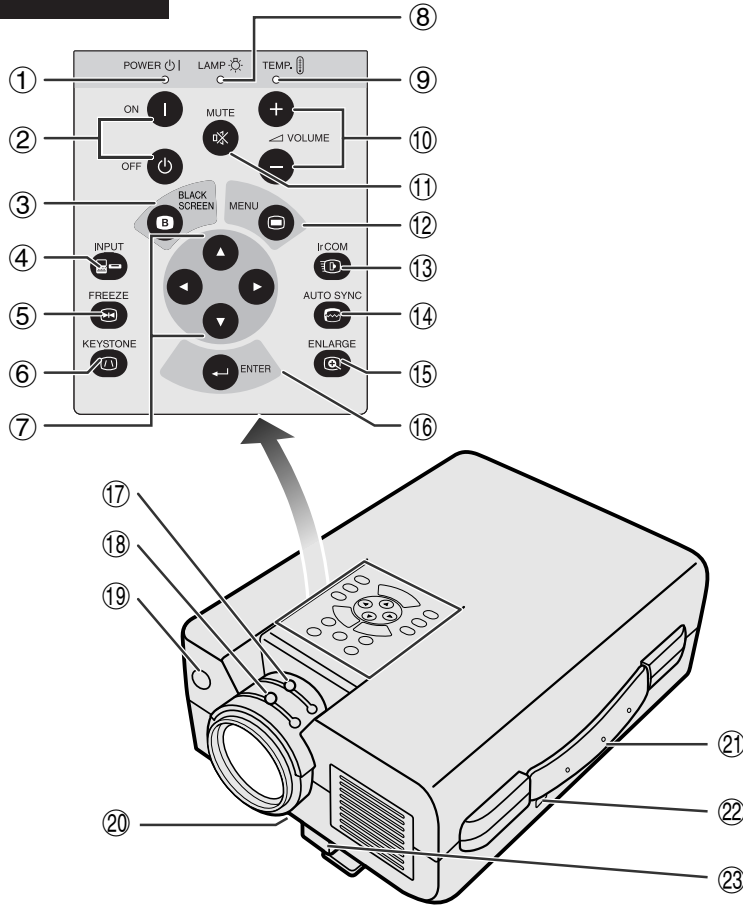


Nomenclatura

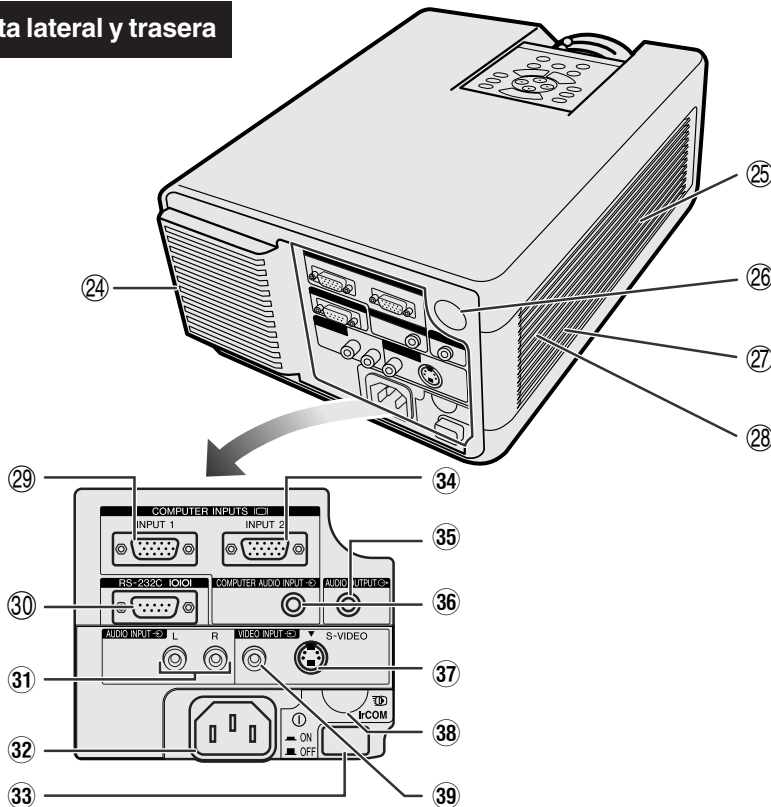


Proyector

Vista delantera



Vista lateral y trasera

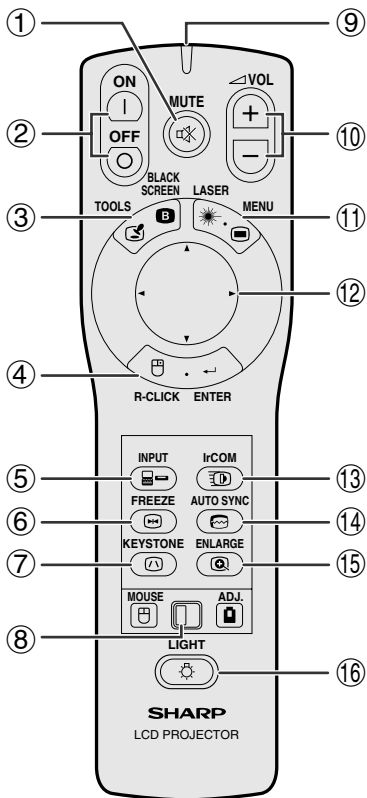


- ① Indicador de alimentación [p. 18, 19, 38]
- ② Botones de la alimentación (ON/OFF) [p. 18, 19, 39]
- ③ Botón de pantalla negra (BLACK SCREEN) [p. 30]
- ④ Botón de entrada (INPUT) [p. 19, 22, 26, 29]
- ⑤ Botón de imagen congelada (FREEZE) [p. 33]
- ⑥ Botón de distorsión trapecial (KEystone) [p. 14]
- ⑦ Botones de ajuste (▲/▼/◀/▶) [p. 14, 20, 21, 23-36, 40]
- ⑧ Indicador de cambio de la lámpara [p. 18, 19, 38]
- ⑨ Indicador de aviso de la temperatura [p. 4, 38]
- ⑩ Botones del volumen (VOLUME +/-) [p. 19]
- ⑪ Botón de silenciamiento (MUTE) [p. 19]
- ⑫ Botón del menú (MENU) [p. 20, 23-28, 30-34, 36]
- ⑬ Botón de comunicación por infrarrojos (IrCOM) [p. 22]
- ⑭ Botón de sincronización automática (AUTO SYNC) [p. 26, 27]
- ⑮ Botón de ampliación (ENLARGE) [p. 29]
- ⑯ Botón de introducción (ENTER) [p. 14, 20, 23-36, 40]
- ⑰ Mando del zoom [p. 18]
- ⑱ Mando de enfoque [p. 18]
- ⑲ Sensor del control remoto [p. 10]
- ⑳ Filtro de aire [p. 37]/ventilador de enfriamiento (rejilla de entrada de aire)
- ㉑ Asa para el transporte [p. 41]
- ㉒ Conector estándar de seguridad Kensington [p. 40]
- ㉓ Liberación de pata [p. 14]
- ㉔ Ventilador de enfriamiento (salida de escape)
- ㉕ Altavoz
- ㉖ Sensor del control remoto [p. 10]
- ㉗ Ventilador de enfriamiento (rejilla de entrada de aire)
- ㉘ Filtro de aire [p. 37]
- ㉙ Terminal de entrada de ordenador 1 (HD-15) [p. 15, 16, 42]
- ㉚ Terminal RS-232C (D-sub de 9 clavijas) [p. 15, 17, 42, 43]
- ㉛ Terminales de entrada de audio: RCA [p. 17]
- ㉜ Toma de CA
- ㉝ Interruptor de la alimentación principal (MAIN POWER) [p. 18, 37, 39, 40]
- ㉞ Terminal de entrada de ordenador 2 (HD-15) [p. 15, 16, 42]
- ㉟ Terminal de salida de audio (minitoma estéreo de 3,5 mm) [p. 17]
- ㊱ Terminal de entrada de audio de ordenador (minitoma estéreo de 3,5 mm) [p. 15]
- ㊲ Terminal de entrada de S-Vídeo: mini DIN de 4 clavijas [p. 17]
- ㊳ Sensor de comunicación por infrarrojos (IrCOM) [p. 22]
- ㊴ Terminal de entrada de vídeo: RCA [p. 17]

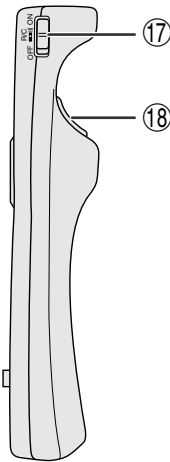


Control remoto "Power"

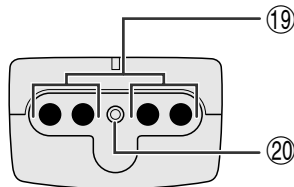
Vista delantera



Vista lateral



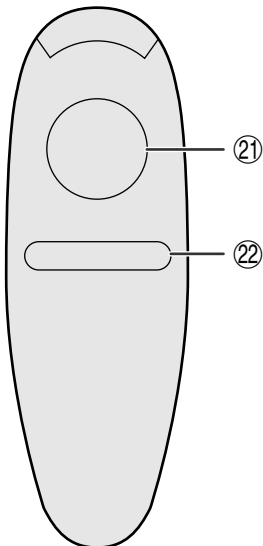
Vista superior



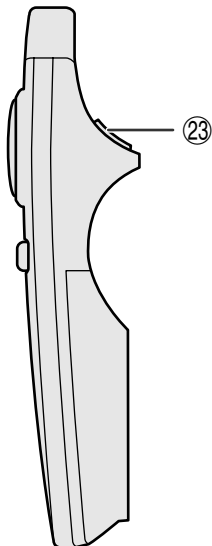
- ① Botón de silenciamiento (MUTE) [p. 19]
- ② Botones de la alimentación (ON/OFF) [p. 18, 19, 39]
- ③ Botón de pantalla negra/herramientas (BLACK SCREEN/TOOLS) [p. 30, 35]
- ④ Botón de clic derecho/introducción (R-CLICK/ENTER) [p. 11, 14, 20, 23-36]
- ⑤ Botón de entrada (INPUT) [p. 19, 22, 26, 29]
- ⑥ Botón de imagen congelada (FREEZE) [p. 33]
- ⑦ Botón de distorsión trapecial (KEYSTONE) [p. 14]
- ⑧ Interruptor de ratón/ajuste (MOUSE/ADJ.) [p. 11, 14, 20, 22-36]
- ⑨ Indicador de transmisión
- ⑩ Botones del volumen (VOL +/-) [p. 19]
- ⑪ Botón del puntero de láser/menú (LASER/MENU) [p. 11, 20, 23-28, 30-34, 36]
- ⑫ Botones de ratón/ajuste (▲/▼/◀/▶) [p. 14, 20, 21, 23-36]
- ⑬ Botón de comunicación por infrarrojos (IrCOM) [p. 22]
- ⑭ Botón de sincronización automática (AUTO SYNC) [p. 26, 27]
- ⑮ Botón de ampliación (ENLARGE) [p. 29]
- ⑯ Botón de iluminación de fondo (LIGHT) [p. 11]
- ⑰ Interruptor de la alimentación principal [p. 11]
- ⑱ Botón de clic izquierdo (atrás) (L-CLICK/BACK) [p. 11, 14, 20, 35]
- ⑲ Transmisor de la señal de control remoto
- ⑳ Ventanilla de puntero láser [p. 4]
- ㉑ Botón del ratón (MOUSE) [p. 11]
- ㉒ Botón de clic derecho (R-CLICK) [p. 11]
- ㉓ Botón de clic izquierdo (L-CLICK) [p. 11]

Control remoto simple para demostraciones

Vista delantera

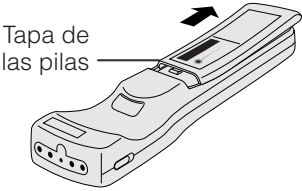

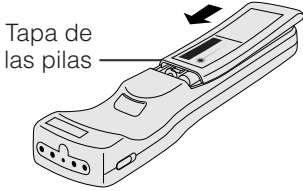
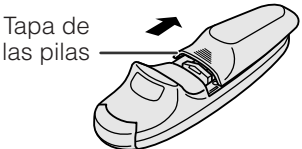

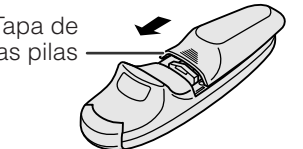


Vista lateral





Inserción de las pilas

<p>1 Pulse hacia abajo en la flecha para sacar la tapa de las pilas.</p>	<p>2 Inserte cuatro pilas del tamaño AA para el control remoto "Power" y dos pilas del tamaño AAA para el control remoto simple para demostraciones asegurándose de que sus polaridades correspondan con las marcas + y - del interior del compartimiento de las pilas.</p>	<p>3 Inserte las lengüetas laterales de la tapa de las pilas en sus ranuras y presione la tapa hasta que quede correctamente sentada.</p>
		
		



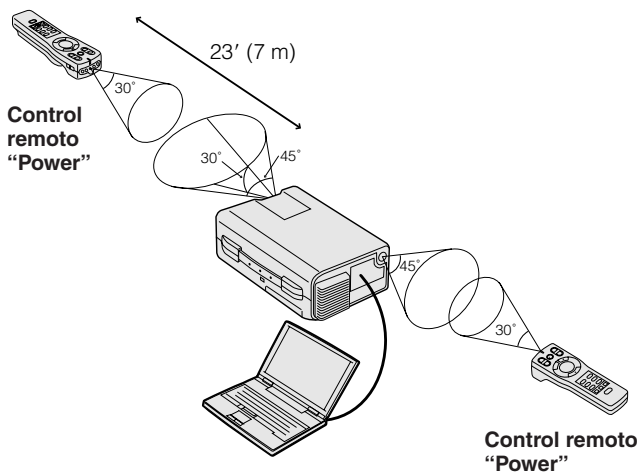
Posición del control remoto/receptor del ratón

- El control remoto "Power" puede emplearse para controlar el proyector en los márgenes de abajo.
- El receptor del ratón remoto puede emplearse con el control remoto "Power" o el control remoto simple para demostraciones en los márgenes de abajo para controlar las funciones del ratón de un ordenador conectado. (Vea la página 15 para encontrar más detalles al respecto.)

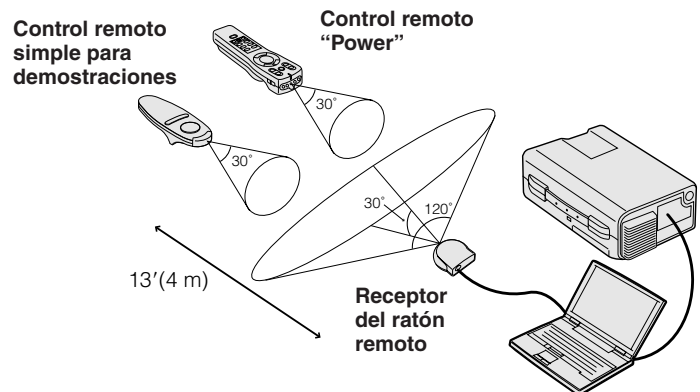
NOTA

- La señal de los controles remotos 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



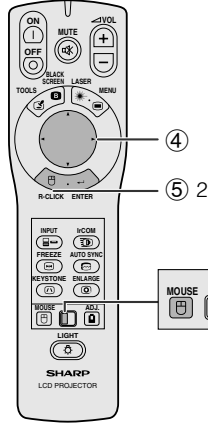
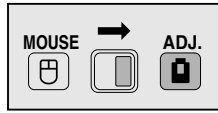
Utilización del ratón inalámbrico



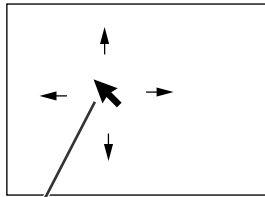
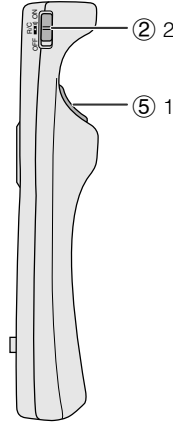
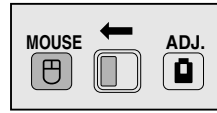


Funcionamiento del control remoto inalámbrico tipo ratón del control remoto "Power"

Quando se utilizan los controles del proyector

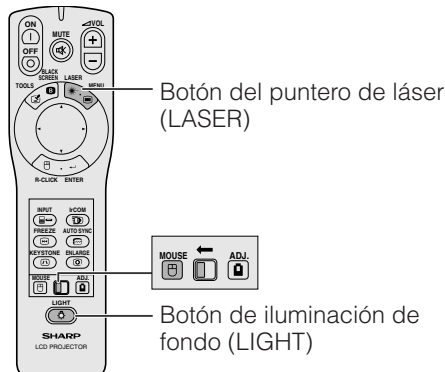


Quando se utilice el ratón inalámbrico o el puntero láser



Cursor del ratón

Nombre del botón	Posición del interruptor MOUSE/ADJ.	
	MOUSE (M)	ADJ. (A)
LASER/MENU	LASER (VERDE)	MENU (ROJO)
BLACK SCREEN/TOOLS	BLACK SCREEN (VERDE)	TOOLS (ROJO)
R-CLICK/ENTER	R-CLICK (VERDE)	ENTER (ROJO)
▲/▼/◀/▶	▲/▼/◀/▶ (NO ILUMINADO)	▲/▼/◀/▶ (NO ILUMINADO)
L-CLICK/BACK	L-CLICK (NO ILUMINADO)	BACK (NO ILUMINADO)
ON/OFF	Sí (ROJO)	
VOL +/-		
MUTE		
INPUT		
IrCOM		
FREEZE		
AUTO SYNC		
KEystone		
ENLARGE		



El control remoto "Power" tiene las siguientes tres funciones:

- Hace funcionar los controles del proyector.
- Hace funcionar el ratón inalámbrico.
- Permite utilizar el puntero láser.

Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **MOUSE** o **ADJ.** para utilizar la función.

① Conectar el proyector a un ordenador

Vea las páginas 15 y 16 para encontrar los detalles.

② Operación del ratón inalámbrico

1. Después de conectar el proyector y el ordenador, conecte siempre la alimentación del proyector antes de conectar el ordenador.
2. Deslice el interruptor de la alimentación principal del control remoto "Power" a la posición ON.

③ Selección del modo de funcionamiento

Para utilizar el control remoto "Power" como ratón inalámbrico, deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **MOUSE**.

NOTA

- Cuando emplee el control remoto "Power" para operar el proyector, deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**
- El ratón inalámbrico o la función RS-232C pueden dejar de operar si el terminal del ordenador no está correctamente configurado. Consulte el manual de operación del ordenador para ver los detalles sobre la configuración/instalación del controlador del ratón correcto.

④ Movimiento del cursor del ratón

Pulse **▲/▼/◀/▶** del control remoto "Power" para mover el cursor del ratón en la pantalla.

NOTA

- El control remoto suministrado simple para demostraciones puede utilizarse para operación inalámbrica del ratón.

⑤ Utilización de los botones ratón para sistemas de ratón de dos botones

El ratón inalámbrico fue diseñado para utilizar como ratón estándar de dos botones (ratón de escritorio).

1. Utilice **L-CLICK** en la parte trasera del control remoto "Power" como control de "pulsación izquierda" de un ratón de escritorio estándar.
2. Utilice **R-CLICK** en el lado delantero del control remoto "Power" como "pulsación derecha" de un ratón de escritorio estándar.

NOTA

- Para sistemas de un botón, emplee el botón **L-CLICK** o **R-CLICK**.

Empleo del puntero láser

Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **MOUSE**, y luego pulse **LASER** (☼) para activar el puntero láser. Cuando se suelta el botón, la luz se apaga automáticamente.

NOTA

- Por razones de seguridad, el puntero láser se apaga automáticamente después de 1 minuto de utilización continua. Para encenderlo de nuevo, pulse otra vez **LASER** (☼).

Utilización del control remoto "Power" en una sala oscura

El control remoto "Power" tiene una función de reserva. Cuando se pulsa **LIGHT** se encienden los botones del control remoto "Power". La luz verde se refiere al funcionamiento del ratón y la luz roja a los ajustes del proyector.

NOTA

- Si se deja conectado el interruptor de la alimentación principal del control remoto "Power" durante más de 10 minutos sin realizar ninguna operación, la alimentación se desconectará automáticamente. Para volver a conectar la alimentación, pulse cualquier botón del control remoto durante más de un segundo.



Instalación del proyector y pantalla

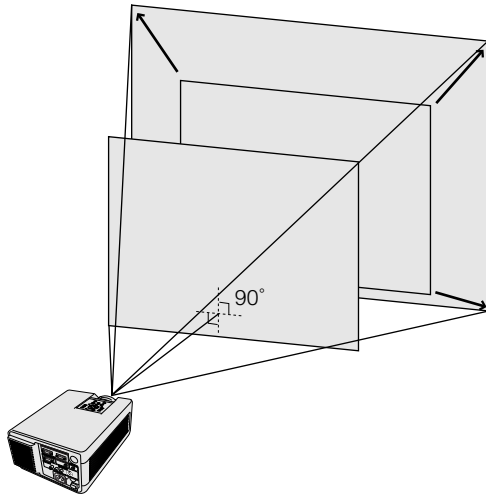
Instale el proyector en posición perpendicular a la pantalla con las patas planas para obtener una imagen óptima. Mueva el proyector hacia adelante o atrás si los bordes de la imagen están distorsionados.

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).



Tamaño de la imagen (diag.)	Distancia de proyección	
	Máxima	Mínima
300" (240" An x 180" Al)	46' 0" (14,0 m)	35' 4" (10,8 m)
200" (160" An x 120" Al)	30' 7" (9,3 m)	23' 6" (7,2 m)
150" (120" An x 90" Al)	23' 5" (7,1 m)	17' 11" (5,5 m)
100" (80" An x 60" Al)	15' 6" (4,7 m)	11' 11" (3,6 m)
80" (64" An x 48" Al)	12' 4" (3,8 m)	9' 6" (2,9 m)
60" (48" An x 36" Al)	9' 3" (2,8 m)	7' 1" (2,2 m)
40" (32" An x 24" Al)	6' 1" (1,9 m)	4' 8" (1,4 m)

Fórmula para el tamaño de la imagen y la distancia de proyección

$$y_1 = 0,1533x + 0,1057$$

$$y_2 = 0,118x + 0,0048$$

x : Tamaño de la imagen (diag.) (pulgadas)

y_1 : Distancia máxima de proyección (pies)

y_2 : Distancia mínima de proyección (pies)

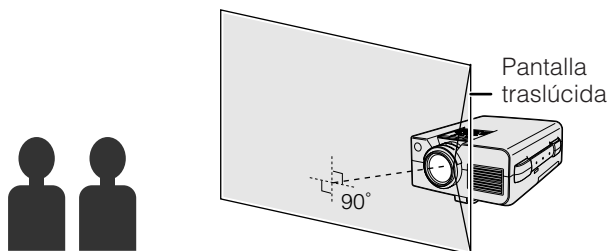
NOTA

- Hay un error de ± 4 pulgadas (± 10 cm) en la fórmula de arriba.

Ajuste de imagen de espejo

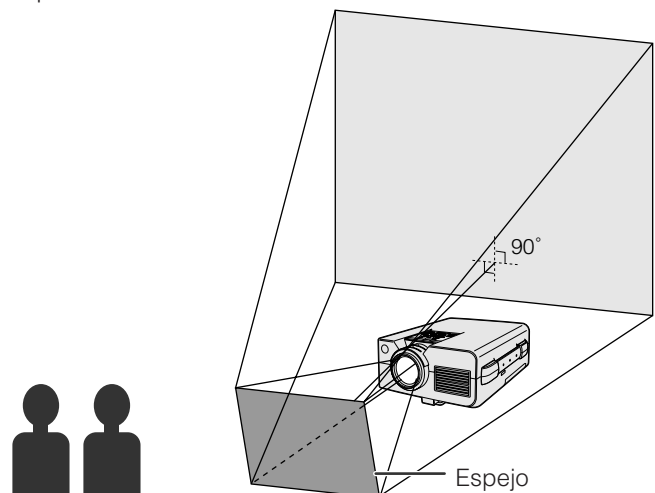
Proyección de trasera

- 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 34 para el uso de esta función.)



Proyección con un espejo

- Instale un espejo (de tipo plano normal) delante del objetivo.
- Utilice el sistema de menús del proyector para hacer una reversión de la imagen proyectada. (Vea la página 34 para el uso de esta función.)
- La imagen reflejada en el espejo se proyecta a la pantalla.



PRECAUCION

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

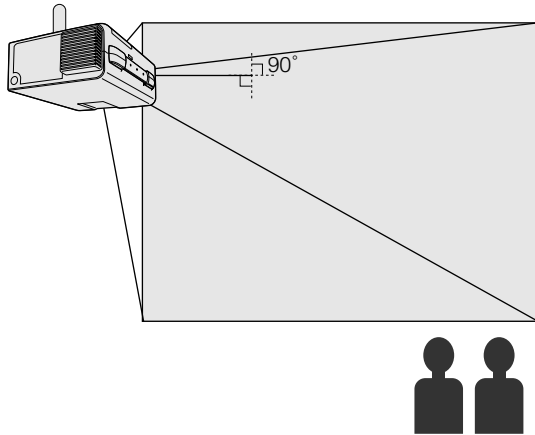




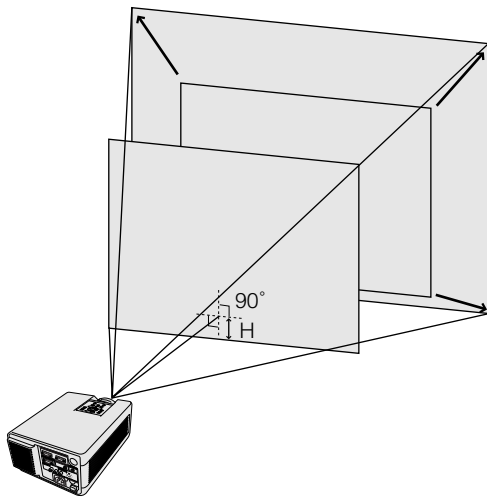
Instalación del proyector y pantalla

Ajuste de montaje en el techo

- Utilice la ménsula de montaje en el techo para hacer esta instalación.
- Antes de montar el proyector, asegúrese de ponerse en contacto con el concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado o centro de servicio que le quede más cercano para obtener la ménsula de montaje en el techo (de venta por separado) recomendada. (Ménsula de montaje en el techo AN-XGCM50, tubo de extensión AN-EP101AP para AN-XGCM50.)
- 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 34 para el uso de esta función.)



Ajuste de la altura de la imagen



Altura de la imagen

Vea la tabla de abajo para las distancias exactas del centro del objetivo al borde inferior de la imagen.

Tamaño de la imagen (diag.)	Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H)
300" (240" An × 180" Al)	17 ⁷ / ₈ " (45,4 cm)
200" (160" An × 120" Al)	11 ⁵⁹ / ₆₄ " (30,3 cm)
150" (120" An × 90" Al)	9 ⁹ / ₆₄ " (23,2 cm)
100" (80" An × 60" Al)	6 ⁷ / ₆₄ " (15,5 cm)
80" (64" An × 48" Al)	4 ⁷ / ₈ " (12,4 cm)
60" (48" An × 36" Al)	3 ²¹ / ₃₂ " (9,3 cm)
40" (32" An × 24" Al)	2 ⁷ / ₁₆ " (6,2 cm)



Utilización de la pata de ajuste

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

- 1 Pulse el dispositivo de liberación del ajustador y eleve el proyector al ángulo deseado.
- 2 Quite su mano del dispositivo de liberación del ajustador. Una vez la liberación de la pata del ajustador esté bloqueada en posición, deje sujetar el proyector.

Para poner el proyector en su posición original

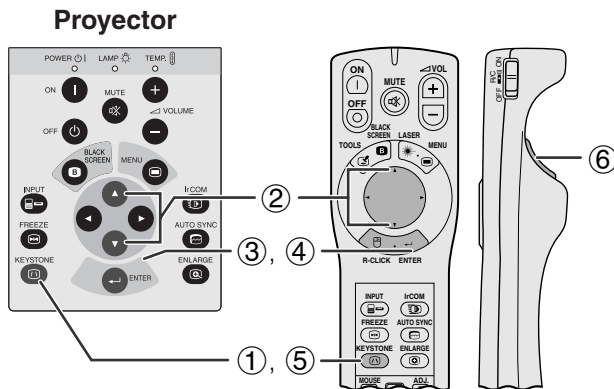
Mientras sujeta el proyector, pulse el dispositivo de liberación del ajustador y baje lentamente el proyector a su posición original.

NOTA

- El proyector se puede ajustar a hasta aproximadamente 5° de la posición estándar.
- 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 el dispositivo de liberación del ajustador cuando la pata del ajustador esté extendida sin sostener firmemente el proyector.
- No tome el objetivo cuando eleve o baje el proyector.
- Cuando baje el proyector, tenga cuidado de no pillarse los dedos en la parte entre la pata del ajustador y el proyector.



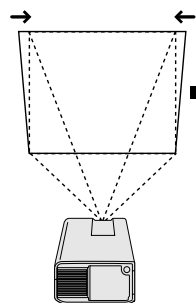
Corrección digital de distorsión trapecial

Cuando se distorsiona la imagen debido al ángulo de la proyección, la función de corrección digital de distorsión trapecial permite hacer la corrección.

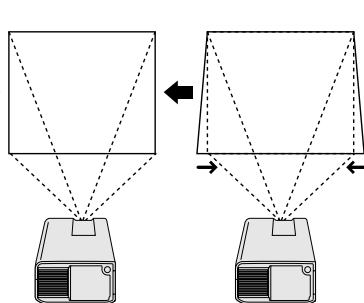
(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- 1 Pulse **KEYSTONE**.
- 2 Pulse **▲** para comprimir la parte superior de la imagen.
Pulse **▼** para comprimir la parte inferior de la imagen.
- 3 Pulse **ENTER** para visualizar un patrón de prueba.
- 4 Pulse **ENTER** otra vez para borrar el patrón de prueba.
- 5 Para salir, pulse **KEYSTONE**.
- 6 Para reponer, pulse **L-CLICK**.

Pulsando **▲** en el paso 2

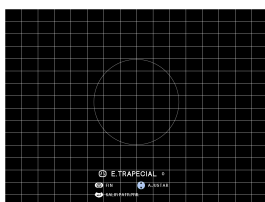


Pulsando **▼** en el paso 2



Visualización en pantalla

3 Patrón de prueba



4



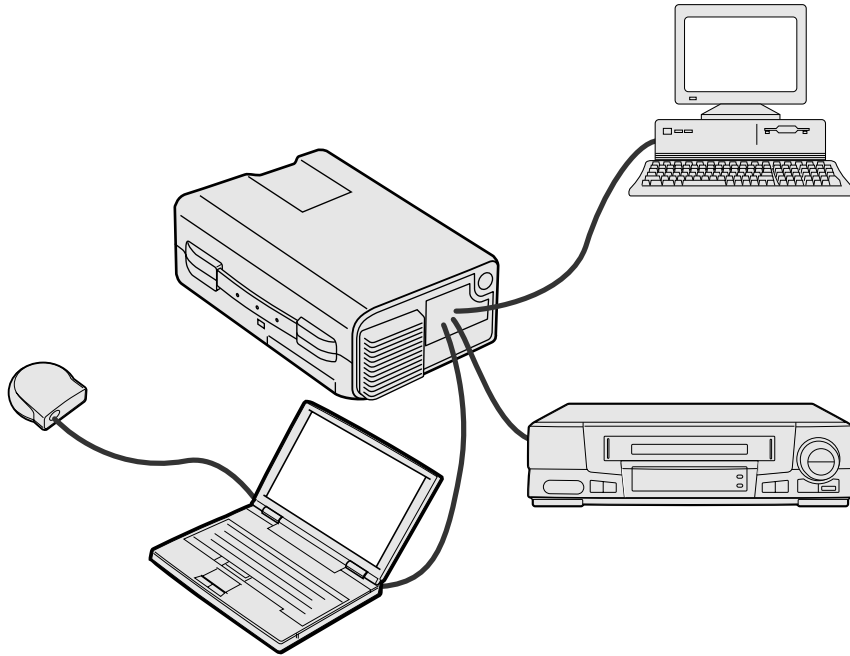
NOTA

- Las líneas o los bordes rectos de la imagen visualizada pueden aparecer borrosas.





Conexión del proyector



Conexión del proyector a un ordenador

Podrá conectar el proyector a un ordenador para proyectar imágenes de ordenador a todo color. Vea la página siguiente para encontrar los detalles sobre las conexiones.

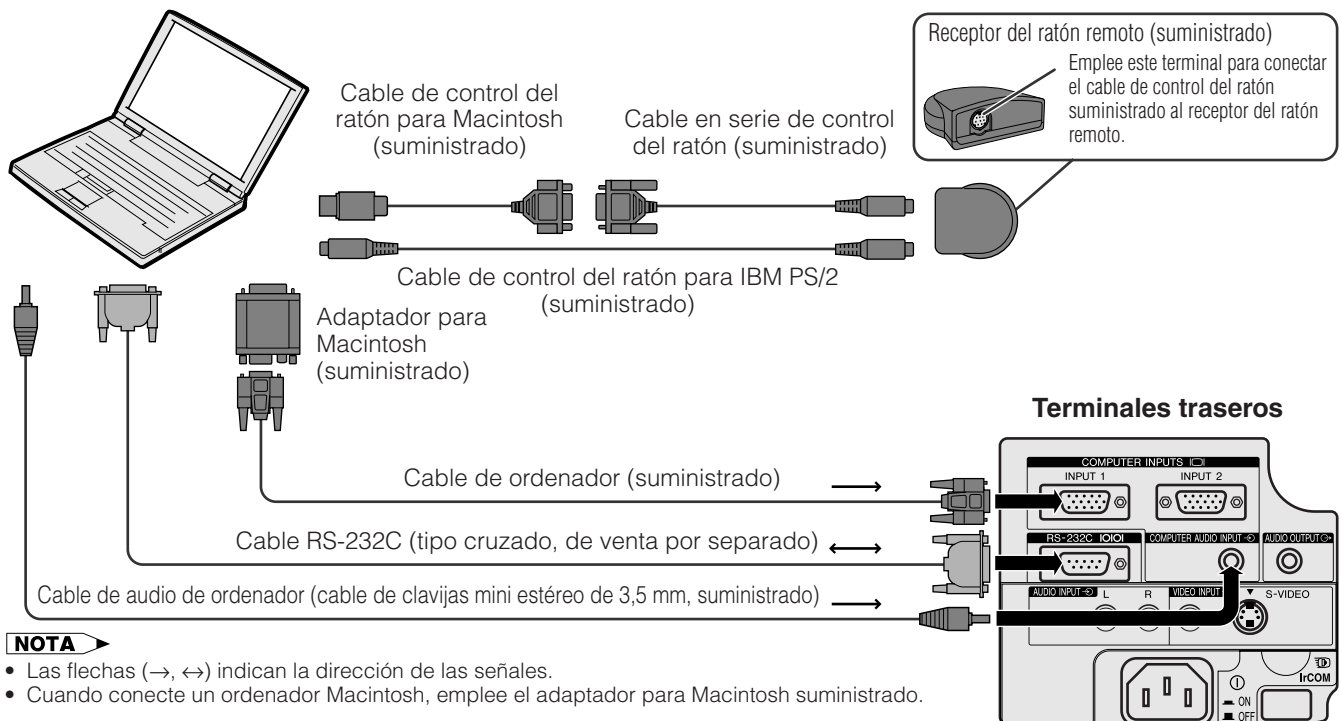
PRECAUCIÓN

- 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 operación del ordenador.
- Consulte la página 44 "Señales de entrada (temporización recomendada)" para ver la lista de señal de ordenador que pueden conectarse al proyector. El empleo con ordenador que no se mencionan en la lista puede producir que algunas funciones no operen.

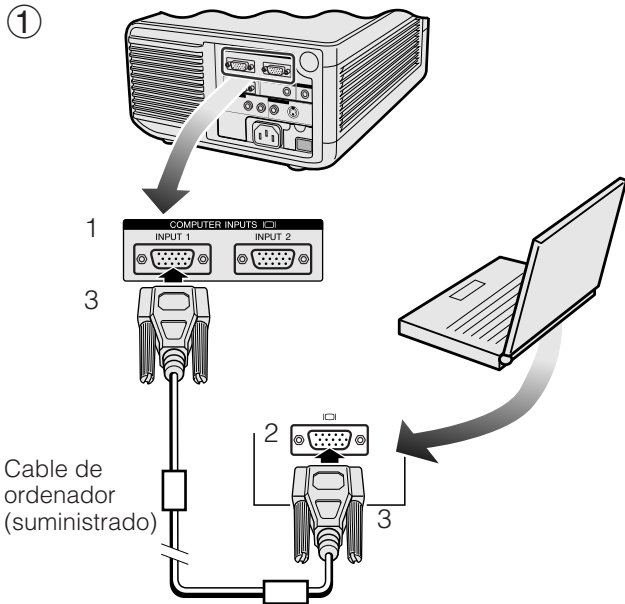
Ordenador



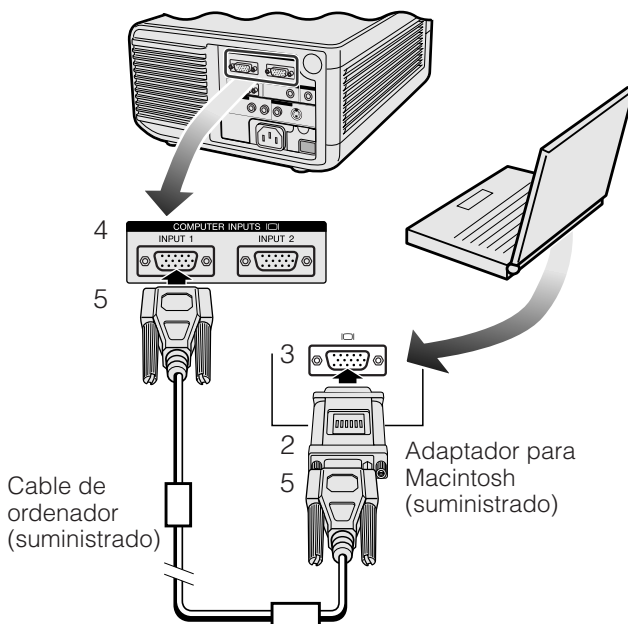
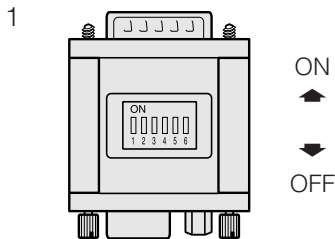


Conexión del proyector

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



② Adaptador para Macintosh (suministrado)



① Conexión de un ordenador IBM-PC

1. Enchufe un extremo del cable de ordenador suministrado en el terminal COMPUTER INPUT del proyector.
2. Enchufe el otro extremo al terminal de salida de monitor RGB del ordenador.
3. Fije las clavijas apretando los tornillos con la mano.

② Conexión de un ordenador Macintosh

1. Ajuste los interruptores adecuados del adaptador para Macintosh suministrado a la resolución que desee. A continuación se dan algunos ejemplos:
 - Para la resolución de 640×480 , ajuste los interruptores 1 y 2 a "ON" y los interruptores 3, 4, 5, y 6 a "OFF".
 - Para la resolución de 832×624 , ajuste los interruptores 2 y 4 a "ON" y los interruptores 1, 3, 5, y 6 a "OFF".
 - Para la resolución de 1.024×768 , ajuste los interruptores 2 y 3 a "ON" y los interruptores 1, 4, 5 y 6 a "OFF".
2. Conecte el adaptador para Macintosh suministrado al cable de ordenador suministrado.
3. Enchufe el otro extremo al terminal de salida de monitor RGB de su ordenador Macintosh.
4. Enchufe el otro extremo del cable de ordenador suministrado al terminal COMPUTER INPUT del proyector.
5. Fije las clavijas apretando los tornillos con la mano.

NOTA

- Una vez se ha conectado el adaptador a un ordenador y se conecta la alimentación del ordenador, el modo de visualización no podrá cambiarse aunque se repongan los interruptores del adaptador.
- El adaptador para Macintosh suministrado sólo se utiliza para salida H-SYNC y V-SYNC. Cuando conecte un ordenador Macintosh que sólo tiene salida C-SYNC, emplee un adaptador de salida C-SYNC (de venta por separado).

③ 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/UXGA) o Macintosh (por ejemplo, ordenadores de estación), es posible que necesite un cable separado. Solicite más información a su concesionario.

NOTA

- La conexión de ordenadores que no son los recomendados, puede producir daños en el proyector, en el ordenador, o en ambos.

④ Conexión de la alimentación del proyector y ordenador

Una vez hechas las conexiones, conecte primero la alimentación del proyector (vea la página 18) y después la de su ordenador.





Función “Plug and Play”

Este proyector es compatible con normas VESA DDC 1 y DDC 2B. El proyector y el ordenador compatible con VESA DDC comunicarán sus requisitos de ajuste para poder realizar una configuración rápida y fácil.

NOTA

- La función “Plug and Play” compatible con DDC de este proyector opera sólo cuando se emplea junto con un ordenador compatible con VESA DDC.

Empleo del receptor del ratón remoto y del terminal RS-232C

- El receptor del ratón remoto puede emplearse con el control remoto “Power” y control remoto simple para demostraciones para operar el ratón del ordenador. Enchufe el cable de control del ratón suministrado desde el receptor de ratón remoto al ordenador. (Vea la página 16.)
- Cuando se conecta el terminal RS-232C del proyector a un ordenador con cable RS-232C (tipo cruzado, de venta por separado), el ordenador podrá emplearse para controlar el proyector y comprobar el estado del proyector. Vea las páginas 42 y 43 para encontrar más detalles al respecto.

PRECAUCIÓN

- No conecte ni extraiga los cables de control de ratón ni cable RS-232C del o al ordenador mientras la alimentación esté conectada. Podría causar daños en el ordenador.

NOTA

- Las funciones de ratón inalámbrico pueden operar ordenadores compatibles con sistemas de ratón IBM PS/2 (RS-232C) o Apple del tipo ADB.
- El ratón inalámbrico o la función RS-232C pueden dejar de funcionar si el terminal su ordenador no está correctamente configurado. Consulte el manual de operación del ordenador para ver los detalles sobre la configuración/instalación del controlador correcto de ratón.

Conexión del proyector a un equipo de vídeo

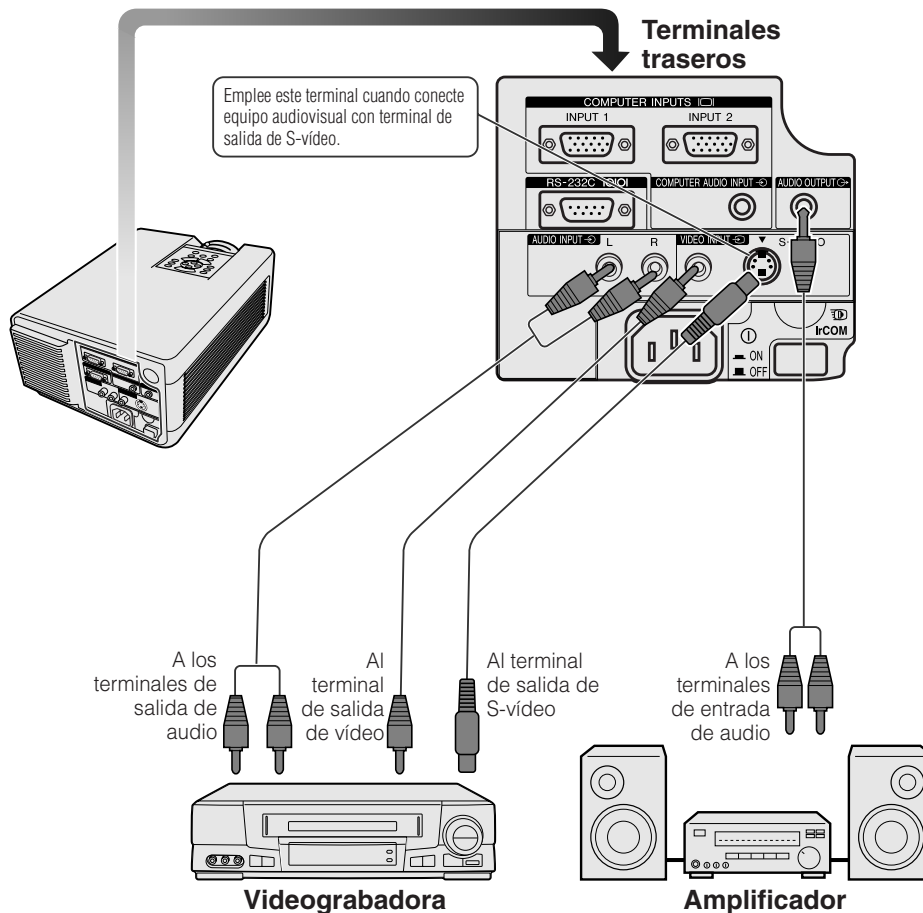
Podrá conectar el proyector a una videogradora, reproductor de discos láser o componentes de audio externos.

PRECAUCIÓN

- Desconecte siempre la alimentación del proyector antes de conectar equipos de vídeo, con el fin de proteger el proyector y el equipo que se esté conectando.

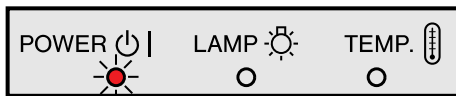
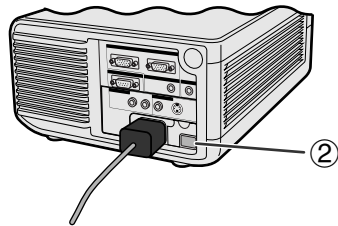
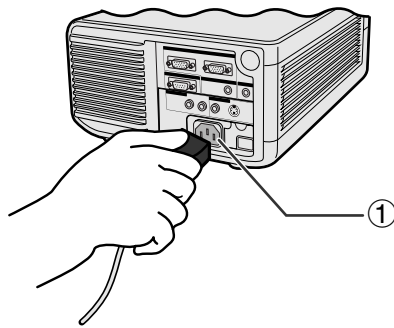
NOTA

- Empleando componentes de audio externos, podrá amplificar el sonido para conseguir un sonido más potente.





Operaciones básicas



① Conectar el cable de alimentación

Enchufe el cable de alimentación a la toma de CA de la parte posterior del proyector.

② Conectar la alimentación principal

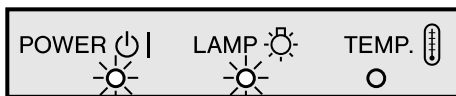
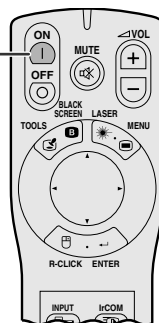
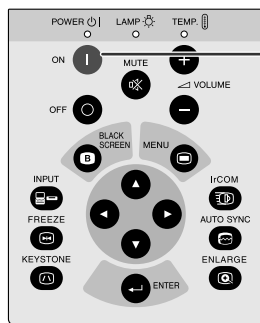
Pulse el interruptor **MAIN POWER** de la parte posterior del proyector. Se encenderá el indicador de alimentación en rojo y el proyector se establecerá en el modo de reserva.

NOTA

- Si la cubierta del filtro inferior no está bien instalada, parpadea el indicador de alimentación.
- Cuando la alimentación principal no está conectada, el control remoto "POWER" no podrá utilizarse para operar el proyector.

Cuando la alimentación principal está conectada, se enciende en rojo el indicador de alimentación.

Proyector



③ Conexión de la alimentación de la lámpara

Pulse **ON** en el proyector o en el control remoto "Power".

NOTA

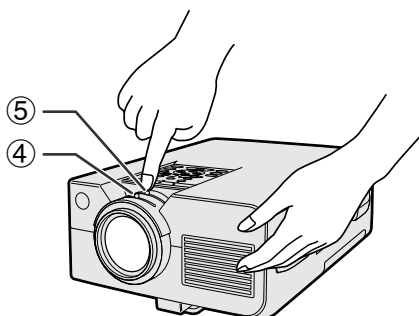
- El indicador verde de cambio de la lámpara parpadeando indica que se está calentando la lámpara. Espere a que el indicador deje de parpadear antes de operar el proyector.
- Si se desconecta la alimentación y luego se vuelve a conectar inmediatamente, es posible que la lámpara tarde un poco en encenderse.
- 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.

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.



④ Ajuste del enfoque

Deslice el mando de enfoque hasta que la imagen se vea con claridad en la pantalla.

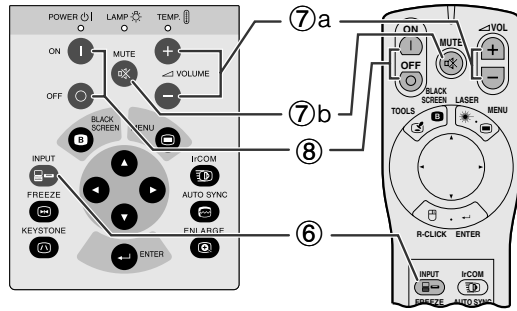
⑤ Ajuste del zoom

Deslice el mando del zoom. La imagen podrá ajustarse al tamaño deseado dentro del margen del zoom.

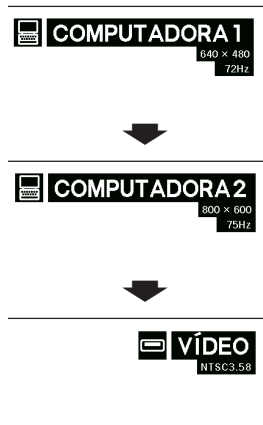




Proyector

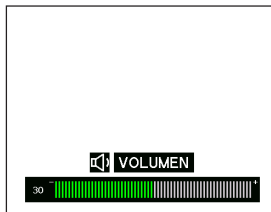


Visualización en pantalla



Para ver la imagen de una fuente conectada a: Entrada de ordenador 1
Entrada de ordenador 2
Entrada de vídeo

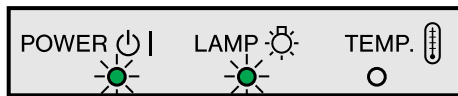
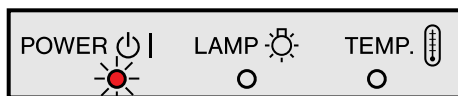
7a



7b



8



6 Selección y comprobación del modo de entrada

Pulse **INPUT** del proyector o del control remoto "Power" para seleccionar el modo de entrada deseado. Pulse otra vez para cambiar el modo tal como se muestra a la izquierda.

NOTA

- 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 "No Regist".
- El tamaño de imagen y la relación de tamaño son diferentes en los modos "COMPUTADORA", "PAL", "SECAM" y "NTSC".

7 Ajuste del volumen

- Pulse **VOLUME +/VOLUME -** del proyector o del control remoto "Power" para ajustar el volumen.
- Pulse **MUTE** del proyector o del control remoto "Power" para desactivar momentáneamente el sonido. Pulse **MUTE** otra vez para volver a activar el sonido.

8 Desconexión de la alimentación

- Pulse **OFF** del proyector o del control remoto "Power". Aparecerá la pantalla de la izquierda.
- Pulse otra vez **OFF** mientras se visualiza esta pantalla.

NOTA

- Si pulsa **OFF** por error y no desea desconectar la alimentación, espere hasta que desaparezca la visualización.

Cuando pulsa **OFF** dos veces, el indicador de alimentación se tornará rojo y el ventilador de enfriamiento funcionara durante 90 segundos. Entonces, el proyector se establecerá en el modo de reserva.

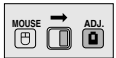
La alimentación puede conectarse de nuevo pulsando **ON** del proyector o del control remoto "Power". Cuando la alimentación está conectada, el indicador de alimentación y el indicador de cambio de la lámpara se encienden en verde.

NOTA

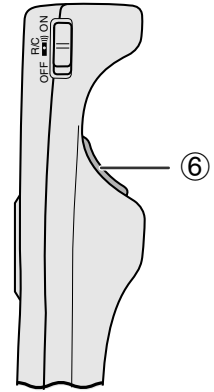
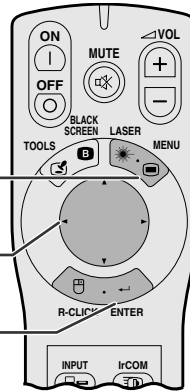
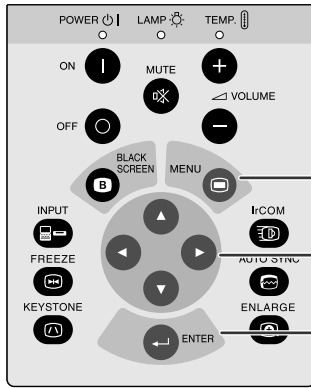
- Si la cubierta del filtro inferior no está bien instalada, parpadea el indicador de alimentación.



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

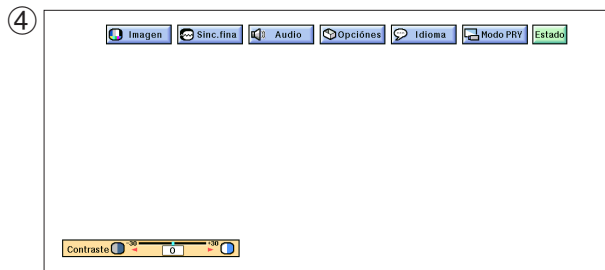
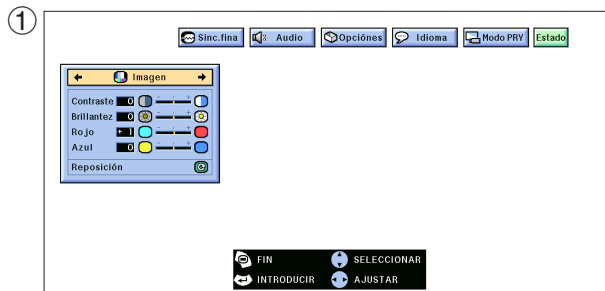


Proyector

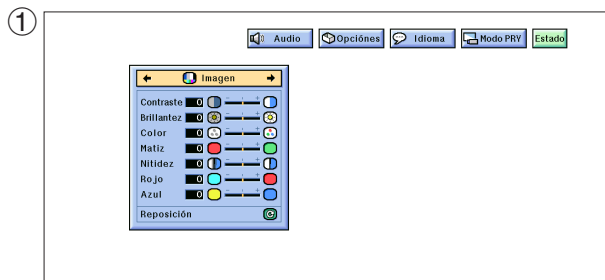


(GUI) Visualización en pantalla

Barra del menú en modo COMPUTADORA



Barra del menú en modo VÍDEO



Este proyector tiene dos juegos de pantallas de menú (Computadora/Vídeo) que le permiten ajustar la imagen y realizar diversos ajustes del proyector. Estas pantallas de menú pueden operarse desde el proyector o el control remoto "Power" con los botones siguientes.

(Para utilizar el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú de modo COMPUTADORA o VÍDEO.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar un menú de ajuste en la barra del menú.
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar un ítem de ajuste específico.
- ④ Para visualizar sólo el ítem del ajuste, pulse **ENTER** después de seleccionar el ítem. Sólo se visualizarán la barra de menú y el ítem de ajuste seleccionado.
- ⑤ Pulse ◀/▶ para ajustar el ítem.
- ⑥ Pulse **L-CLICK** para volver a la visualización anterior.
- ⑦ Pulse **MENU** para salir del GUI.

NOTA

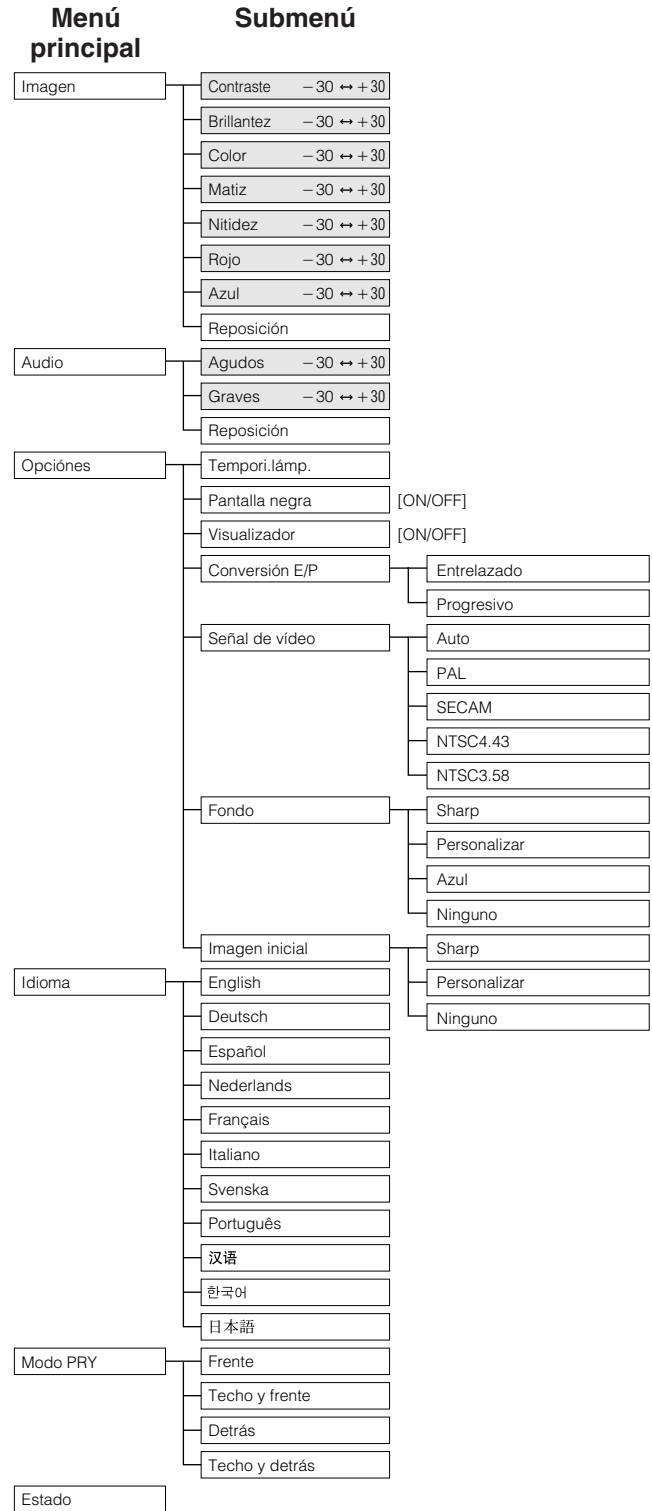
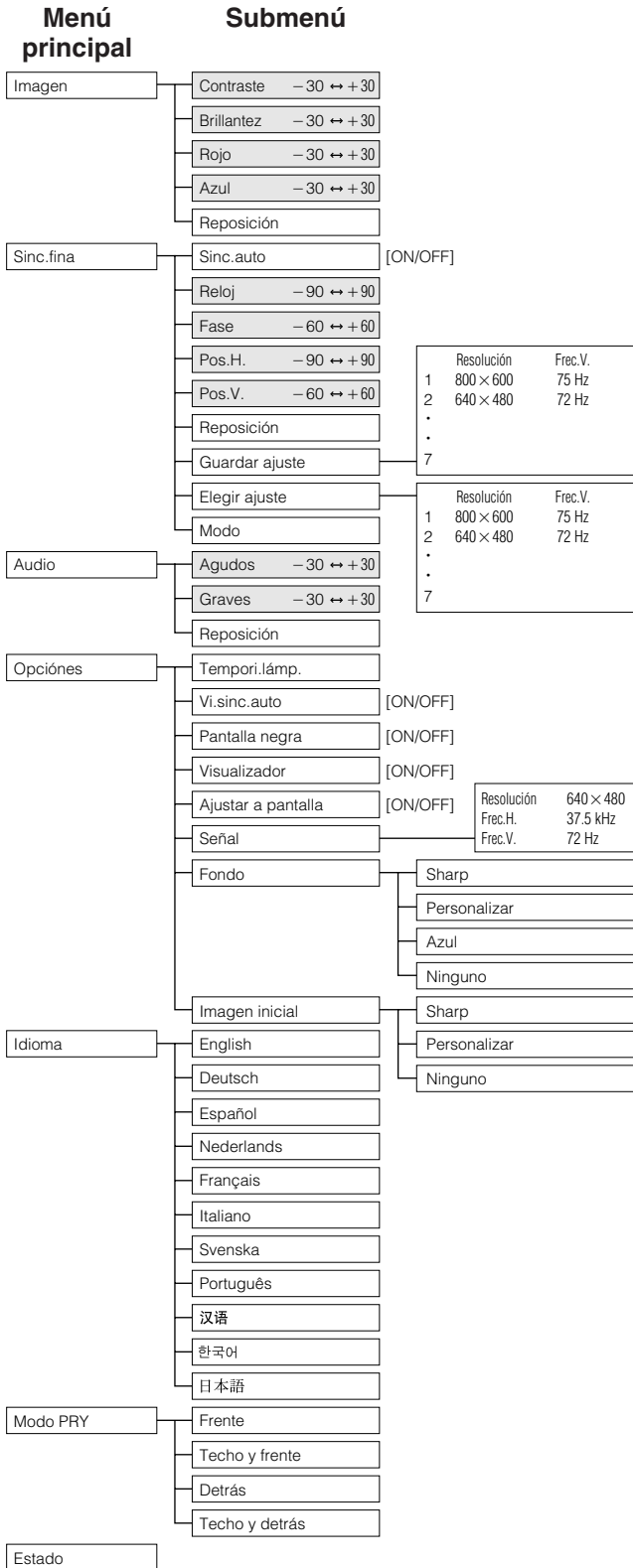
- Para más detalles sobre los ítems de la pantalla de menú, vea el cuadro de árbol jerárquico en la siguiente página.





Ítems en la barra de menú de modo COMPUTADORA1 o COMPUTADORA2

Ítems en la barra de menú de modo VÍDEO



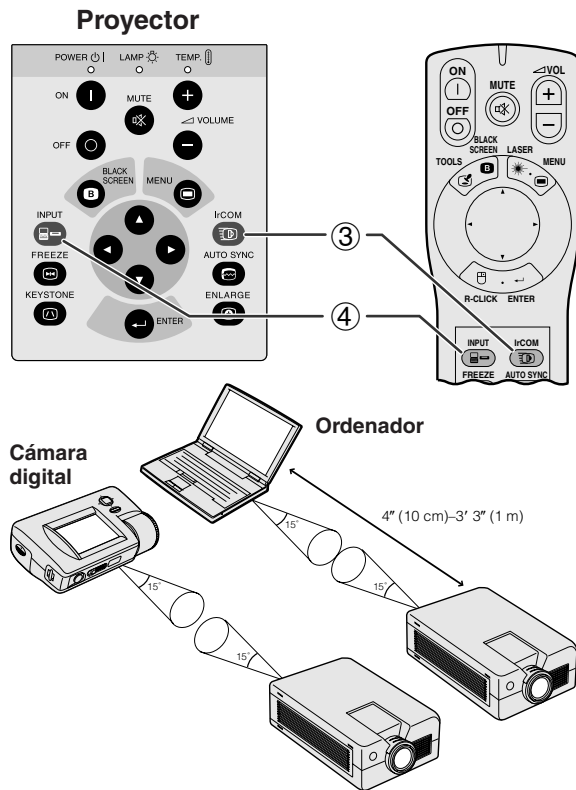
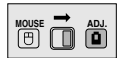
NOTA

- Sólo los ítems resaltados en el árbol jerárquico anterior pueden ajustarse.
- Para ajustar los ítems en el submenú, pulse ► después de entrar el submenú.

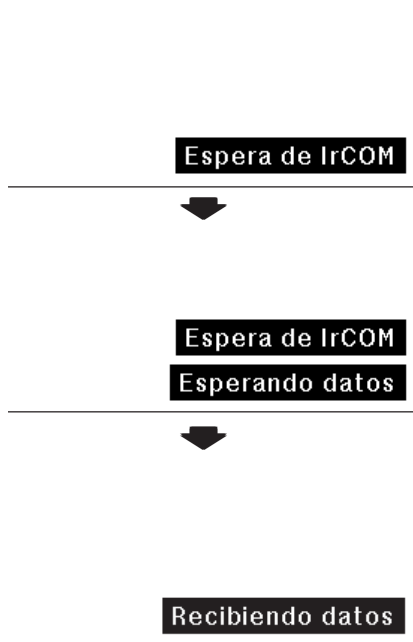




Utilización de IrCOM para las demostraciones inalámbricas



Visualización en pantalla



- La función IrCOM puede utilizarse para transferir sin cables las imágenes fijas de un ordenador, ordenador de mano o cámara digital al proyector mediante comunicaciones por infrarrojos. Esta función puede utilizarse cuando se ha instalado el software de demostración avanzada de Sharp. Vea el manual de operación del software para su instalación e instrucciones de uso.
- Instale el proyector y el aparato de transmisión IrCOM dentro del margen mostrado a la izquierda.

NOTA

- Para evitar los errores en la transmisión o cambios en la imagen, compruebe lo siguiente cuando instale el proyector y el aparato de transmisión.
 - Los sensores IrCOM tanto en el proyector como en el aparato de transmisión están protegidos de los rayos directos del sol o luz fuerte en la habitación.
 - El aparato de transmisión tiene suficiente alimentación de las pilas.
 - El proyector y el aparato de transmisión están dentro del margen de funcionamiento especificada.
 - Los sensores IrCOM en el proyector y el aparato de transmisión están bien alineados.

- 1 Antes de preparar el proyector y el ordenador, instale en el ordenador el software de presentación avanzada de Sharp que se encuentra en el CD-ROM suministrado. Consulte el manual de operación del software para conocer los detalles de la instalación.

NOTA

- La distancia necesaria entre el proyector y el aparato de transmisión puede ser de menos de 4 pulgadas (10 cm) según el aparato de transmisión utilizado.
- Cuando se utiliza la cámara fotográfica digital, prepare en el modo de transmisión de imágenes y prepare el ordenador al modo de recepción de imágenes.

- 2 Alinee el proyector y el aparato de transmisión a la misma altura y ángulo, con una distancia de 4 pulgadas (10 cm) a 3' 3" (1 metro) sin obstáculos.
- 3 Pulse **IrCOM** del proyector o del control remoto "Power" para entrar en el modo IrCOM. Cambian las indicaciones en la pantalla tal como se muestra a la izquierda.

NOTA

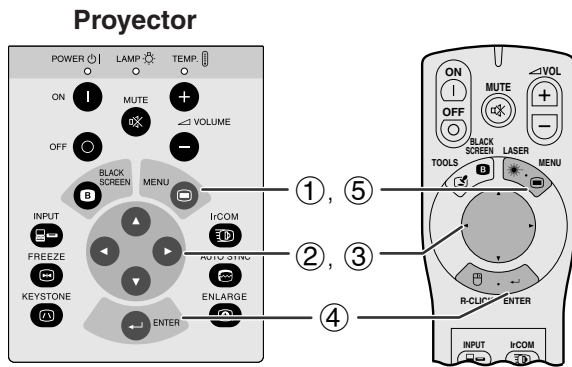
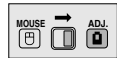
- Para utilizar el control remoto "Power" para utilizar esta función, deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.** antes de pulsar **IrCOM**.
- Si la indicación en la pantalla no cambia tal como se muestra a la izquierda, el proyector puede no estar dentro del margen de recepción del aparato de transmisión IrCOM.

- 4 Pulse **INPUT** del proyector o del control remoto "Power" para salir del modo IrCOM.





Selección del idioma de visualización en pantalla

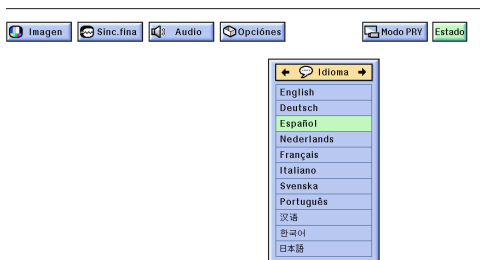


El inglés es el idioma inicial de las visualizaciones en la pantalla. Puede cambiarlo entre el inglés, alemán, español, holandés, francés, italiano, sueco, portugués, chino, coreano, o japonés.

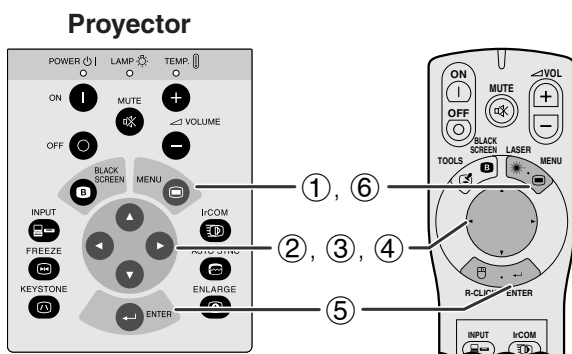
(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Idioma".
- 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**.

(GUI) Visualización en pantalla



Selección del modo de sistema de entrada de vídeo (sólo el modo VÍDEO)

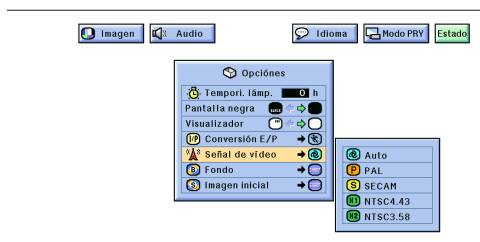


El modo del sistema de entrada de vídeo está programado en "Auto"; sin embargo puede cambiarlo a un modo de sistema específico, si el modo de sistema seleccionado no es compatible con el equipo audiovisual conectado.

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Opciones".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Señal de vídeo", y luego pulse ▶.
- 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**.

(GUI) Visualización en pantalla

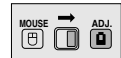


NOTA

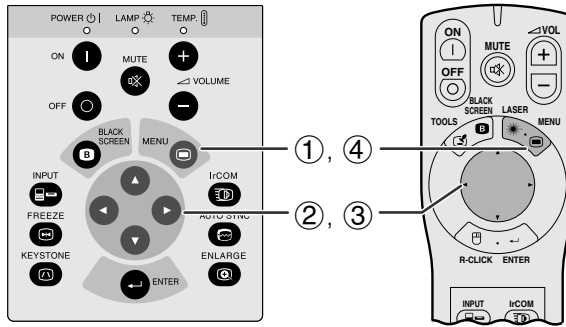
- Cuando el modo del sistema se ajusta a "Auto", es posible que no se reciba una imagen clara debido a diferencias de la señal. En caso de ocurrir, cambie al sistema de vídeo que esté utilizando.



Ajustes de la imagen



Proyector

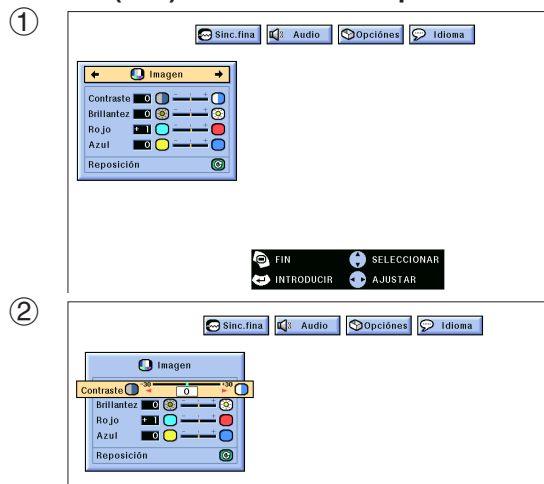


Se puede ajustar la imagen del proyector de acuerdo a sus preferencias utilizando los siguientes ajustes de imagen.

Descripción de los ítems de ajuste

Ítem seleccionado en el modo COMPUTADORA	Botón ◀	Botón ▶
Contraste	Disminuir contraste	Aumentar contraste
Brillantez	Disminuir brillantez	Aumentar brillantez
Rojo	Debilitar rojo	Fortalecer rojo
Azul	Debilitar azul	Fortalecer azul
Reposición	Todos los ítems de ajuste de ordenador vuelven a los ajustes iniciales de fábrica.	

(GUI) Visualización en pantalla



Ítem seleccionado en el modo VÍDEO	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 vídeo vuelven a los ajustes iniciales de fábrica.	

(Los siguientes pasos se utilizan como ejemplo para el ajuste de imagen en el modo "COMPUTADORA".)

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- 1 Pulse **MENU**. Aparecen la barra de menú y la pantalla de menú "Imagen". También se visualiza la guía de instrucciones GUI.
- 2 Pulse **▲/▼** para seleccionar un ítem de ajuste específico.
- 3 Pulse **◀/▶** para mover la marca (●) del ítem de ajuste seleccionado al ajuste deseado.
- 4 Para salir del GUI, pulse **MENU**.

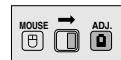
NOTA

- Para reponer todos los ítems de ajuste, seleccione "Reposición" en la pantalla del menú "Imagen" y pulse **ENTER**.
- Los ajustes pueden almacenarse en los modos "COMPUTADORA1", "COMPUTADORA2" y "VÍDEO" por separado.
- "Matiz" sólo aparece en los modos "NTSC3.58" y "NTSC4.43".

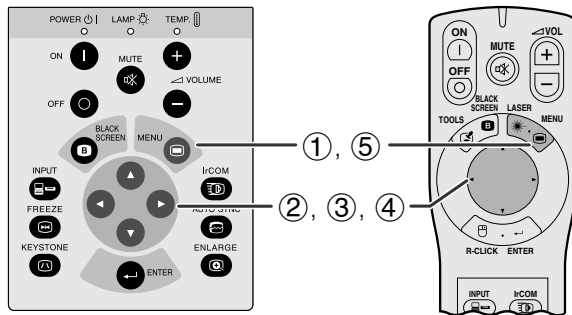




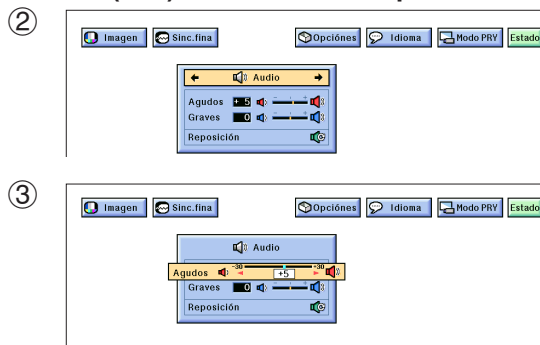
Ajustes del sonido



Proyector



(GUI) Visualización en pantalla



El audio del proyector fue ajustado de fábrica a los ajustes estándar. Sin embargo, puede ajustarlo a sus propias preferencias con los siguientes ajustes de audio.

Descripción de los ítemes de ajuste

Ítem seleccionado	Botón ◀	Botón ▶
Agudos	Debilita los agudos	Fortalece los agudos
Graves	Debilita los graves	Fortalece los graves
Reposición	Todos los ítemes de ajuste de sonido vuelven a los ajustes iniciales de fábrica.	

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU**. Aparecen la barra de menú "Imagen". También se visualiza la guía de instrucciones
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Audio".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar un ítem de ajuste específico.
- ④ Pulse ◀/▶ para mover la marca (◐) del ítem de ajuste seleccionado al ajuste deseado.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

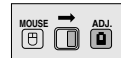
NOTA

- Para reponer todos los ítemes de ajuste, seleccione "Reposición" en la pantalla del menú "Audio" y pulse **ENTER**.

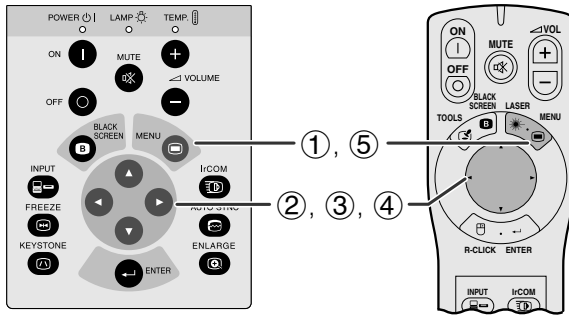




Ajustes de la imagen del ordenador



Proyector



Cuando visualice patrones de ordenador que están detallados (efectos de baldosas, rayas verticales, etc.), pueden producirse interferencias entre los píxeles del LCD, causando parpadeos, franjas verticales, o irregularidades del contraste en partes de la pantalla. En este caso, ajuste “Reloj”, “Fase”, “Pos. H.”, y “Pos. V.” para lograr la imagen óptima del ordenador.

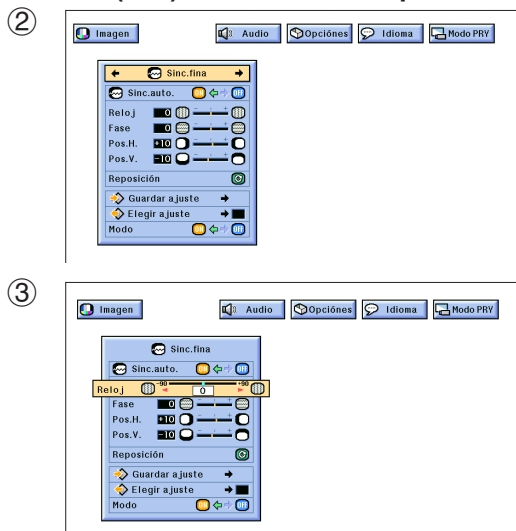
Descripción de los ítems de ajuste

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** (🔄) del proyector o del control remoto “Power”. Para más detalles vea la siguiente página.

(GUI) Visualización en pantalla



(Selecciona el modo de entrada del ordenador con **INPUT** del proyector o del control remoto “Power”).

(Para utilizar con el control remoto “Power”, deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- Pulse **MENU**. Aparecen la barra de menú “Imagen”. También se visualiza la guía de instrucciones.
- Pulse **◀/▶** para seleccionar “Sinc. fina”.
- Pulse **▲/▼** para seleccionar un ítem de ajuste específico.
- Pulse **◀/▶** para mover la marca (●) del ítem de ajuste seleccionado al ajuste deseado.
- Para salir del GUI, pulse **MENU**.

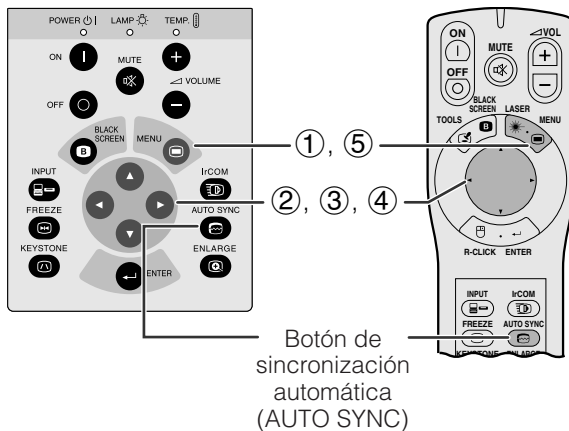
NOTA

- Para reponer todos los ítems de ajuste, seleccione “Reposición” en la pantalla del menú “Sinc. fina” y pulse **ENTER**.





Proyector



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** del proyector o del control remoto "Power" o automáticamente ajustando "Sinc. auto." a "ON" en el menú GUI del proyector.

Cuando "Sinc. auto." está en "ON":

- Se hace automáticamente el ajuste de sincronización cada vez que se conecta el proyector mientras está conectado a un ordenador o se cambia la selección de entrada.
- Se borra el ajuste de sincronización automática hecho previamente cuando se cambia el ajuste del proyector.

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición ADJ.)

- 1 Pulse **MENU**.
- 2 Pulse **◀/▶** para seleccionar "Sinc. fina".
- 3 Pulse **▲/▼** para seleccionar "Sinc. auto.".
- 4 Pulse **◀/▶** para seleccionar "ON".
- 5 Para salir del GUI, pulse **MENU**.

NOTA

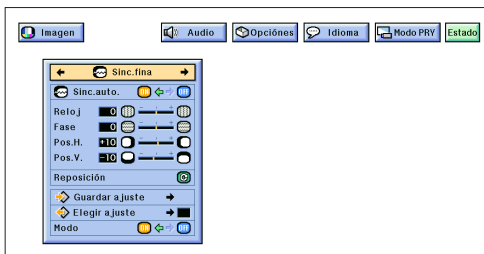
- Se pueden hacer ajustes automáticos pulsando **AUTO SYNC** del proyector o del control remoto "Power".
- Cuando no se puede obtener una imagen óptima con el ajuste de sincronización automática, utilice los ajustes manuales. (Vea la página anterior.)

Durante el ajuste de sincronización automática, la visualización en pantalla cambia como se muestra a la izquierda.

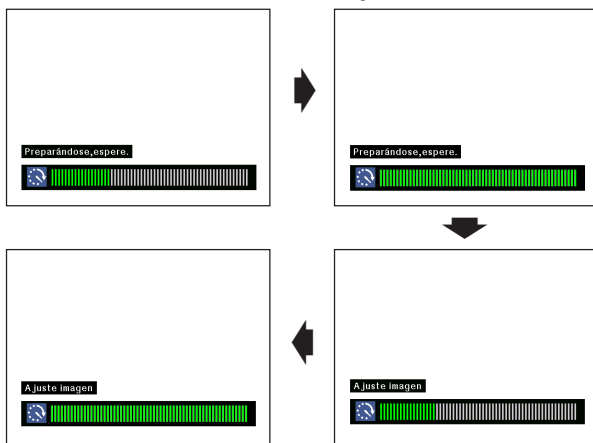
NOTA

- El ajuste de sincronización automática puede tardar un poco en completarse dependiendo de la imagen del ordenador conectado al proyector.

(GUI) Visualización en pantalla



Visualización en pantalla



(GUI) Visualización en pantalla



Función de visualización de sincronización automática

Normalmente, durante el ajuste de sincronización automática no se superpone ninguna imagen. Sin embargo, usted podrá elegir que se superponga una imagen Sharp durante el ajuste de sincronización automática.

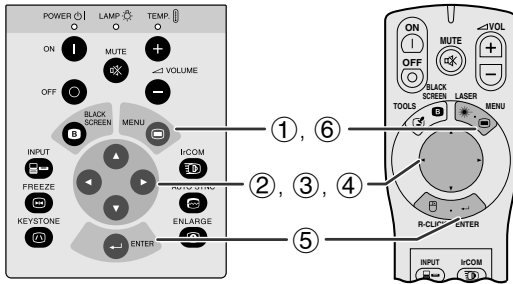
(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición ADJ.)

- 1 Pulse **MENU**.
- 2 Pulse **◀/▶** para seleccionar "Opciones".
- 3 Pulse **▲/▼** para seleccionar "Vi. sinc. auto."
- 4 Pulse **◀/▶** para seleccionar "□" y superponer una imagen Sharp o "⊞" para quitar la imagen Sharp durante el ajuste de sincronización automática.
- 5 Para salir del GUI, pulse **MENU**.

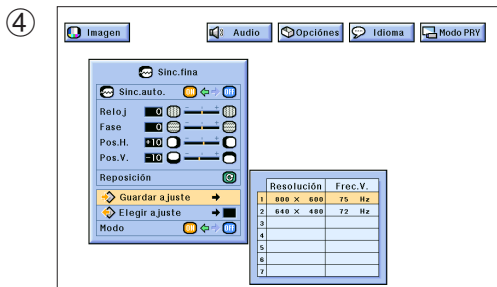
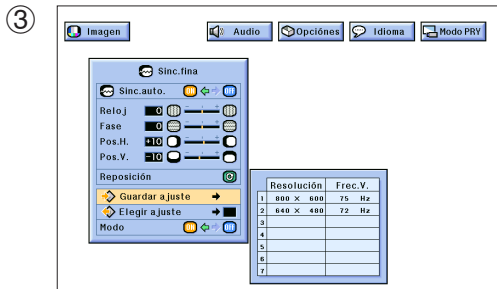
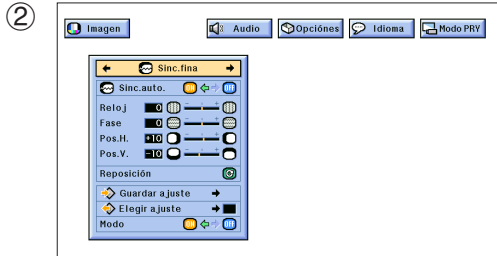




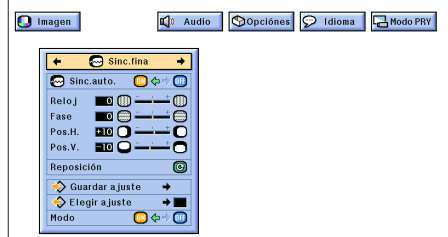
Proyector



(GUI) Visualización en pantalla



Ajuste del modo



Memorización y selección de posiciones de ajuste

Este proyector permite almacenar hasta siete ajustes de configuración para poder utilizar varios ordenadores. Una vez se han almacenado estos ajustes, pueden seleccionarse con facilidad cada vez que se conecta el ordenador al proyector.

Memorización de las posiciones de ajuste

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Sinc. fina".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Guardar ajuste", y luego pulse ▶.
- ④ Pulse ▲/▼ para seleccionar la posición de memoria deseada del ajuste.
- ⑤ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑥ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

Selección de un ajuste memorizado

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Sinc. fina".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Elegir ajuste", y luego pulse ▶.
- ④ Pulse ▲/▼ para seleccionar el ajuste de memoria deseado.
- ⑤ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑥ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

NOTA

- Si la posición de la memoria no se ha ajustado, la resolución y la frecuencia no se visualizarán.
- Cuando seleccione la posición de ajuste memorizado con "Elegir ajuste", el sistema de ordenador debe coincidir con la posición memorizada.

Ajuste del modo

Se utiliza para visualizar la imagen en los modos de texto y gráficos.

CONEXIÓN A ORDENADORES IBM-PC

- Normalmente, el tipo de la señal de entrada se detecta y se selecciona automáticamente el modo de resolución correcto (texto o gráficos). Sin embargo, para las señales siguientes, ajuste "Modo" en "ON" u "OFF" en la pantalla del menú "Sinc. fina" para seleccionar el modo de resolución del proyector para que corresponda correctamente con el modo de pantalla del ordenador.

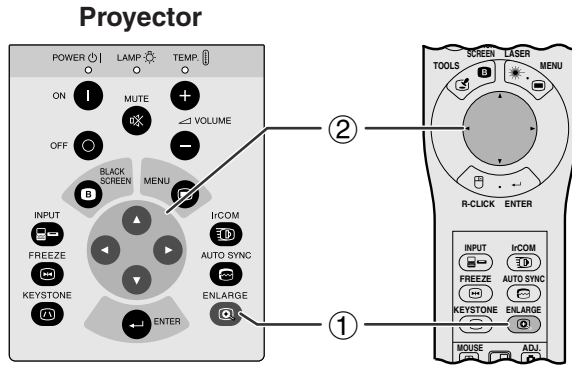
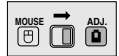
(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Sinc. fina".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Modo".
- ④ Pulse ◀/▶ para seleccionar "ON" para el modo de gráficos (640 puntos × 350 líneas, 640 puntos × 400 líneas o 1.152 puntos × 864 líneas, 60 Hz) o "OFF" para el modo de texto (720 puntos × 350 líneas, 720 puntos × 400 líneas o 1.024 puntos × 864 líneas, 60 Hz) . (Para IBM-PC)
Pulse ◀/▶ para seleccionar "ON" cuando conecte a Macintosh II con una frecuencia de punto de 35 kHz, o "OFF" cuando conecte un ordenador Macintosh LC con una frecuencia de punto de 34,79 kHz. (Para serie Macintosh LC)
- ⑤ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑥ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

NOTA

- Cuando se conecten tarjetas de vídeo de terceros y otros ordenadores Macintosh, ponga "Modo" en la pantalla de menú "Sinc. fina" en "ON" u "OFF" para seleccionar el modo de visualización correcto.
- No visualice patrones de ordenador que se repitan en una línea sí y en otra no (rayas horizontales). (Se producirían parpadeos, dificultando la visión de la imagen.)



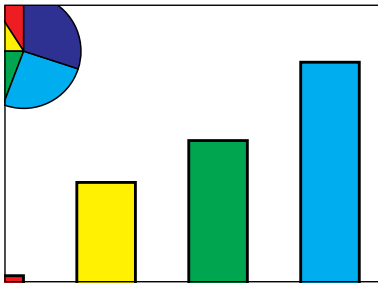
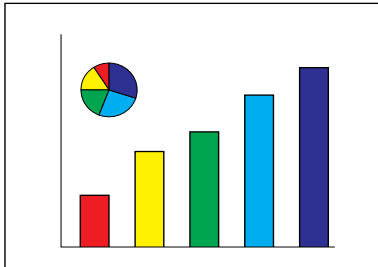


Esta función le permite aumentar una parte específica de una imagen. Es útil cuando desea visualizar una parte detallada de la imagen o visualizarla a su resolución original.

(Para utilizar con el control remoto "Power" para operar esta función, deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición ADJ. antes de pulsar **ENLARGE.**)

- ① Pulse **ENLARGE**. La imagen aumentará cada vez que se pulse **ENLARGE**.
- ② Cuando la imagen esté aumentada, usted podrá desplazarse por la imagen y explorarla utilizando ▲/▼/◀/▶.

Visualización en pantalla



NOTA

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

1. Cuando la definición de entrada sea inferior a XGA (VGA, SVGA)

× 1 → × 2 → × 4 → × 8 → Punto por punto

2. Cuando la definición de entrada sea XGA

× 1 → × 2 → × 4 → × 8

3. Cuando la definición de entrada sea superior a XGA (SXGA, UXGA)

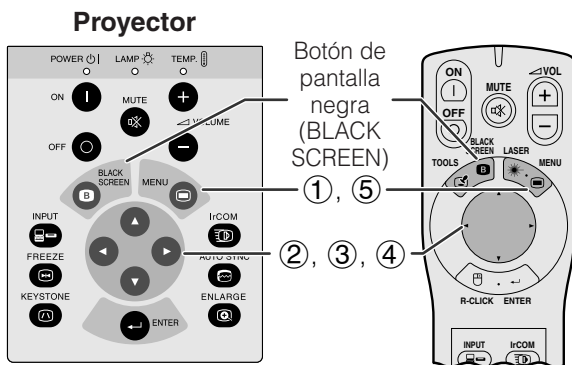
× 1 → Punto por punto → × 2 → × 4 → × 8

- Si la señal de entrada cambia durante el aumento de imagen digital, la imagen volverá a × 1. La señal de entrada cambia a (a) cuando se pulsa **INPUT**, (b) cuando no hay entrada de señal o (c) cuando cambia la definición o el régimen de renovación.

Visualización del modo punto por punto

Este modo visualiza las imágenes a su resolución original en lugar de ampliarlas para que entren en la resolución de la pantalla de cristal líquido. Vea los pasos anteriores y la nota para visualizar una imagen en puntos en el modo de puntos.

Función de pantalla negra



Esta función puede utilizarse para superponer una pantalla negra encima de la imagen proyectada.

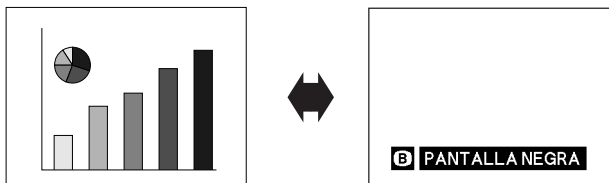
Para poner negra la imagen proyectada

Pulse **BLACK SCREEN**. Aparecerá "PANTALLA NEGRA" en la pantalla. Para volver a la imagen proyectada original, pulse de nuevo **BLACK SCREEN**.

NOTA

- Para utilizar con el control remoto "Power" para operar esta función, deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **MOUSE** antes de pulsar **BLACK SCREEN**.

Imagen proyectada



Para desactivar la visualización en pantalla



La visualización en pantalla ("PANTALLA NEGRA") que aparece durante la pantalla negra puede desactivarse. Cuando "Pantalla negra" se ponga en "●" en el menú GUI del proyector, no aparecerá "PANTALLA NEGRA" durante la función.

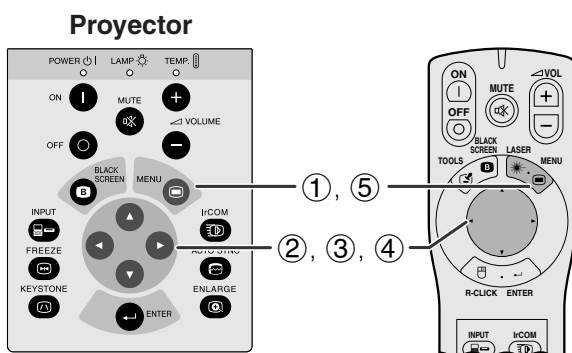
(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Opciones".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Pantalla negra".
- ④ Pulse ◀/▶ para seleccionar "●" para activar o "○" para desactivar la función.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

(GUI) Visualización en pantalla



Función de cancelación en la visualización en pantalla



Esta función permite desactivar los mensajes en la pantalla visualizados durante la "selección de entrada" y "IrCOM". Cuando se ajusta "Visualizador" a "○" en el menú GUI del proyector, los mensajes en la pantalla dejan de visualizarse cuando se pulsa **INPUT** y **IrCOM** del proyector o del control remoto "Power".

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

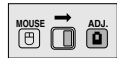
- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Opciones".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Visualizador".
- ④ Pulse ◀/▶ para seleccionar "○" y encender la visualización en pantalla o "○" para apagarla.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

(GUI) Visualización en pantalla

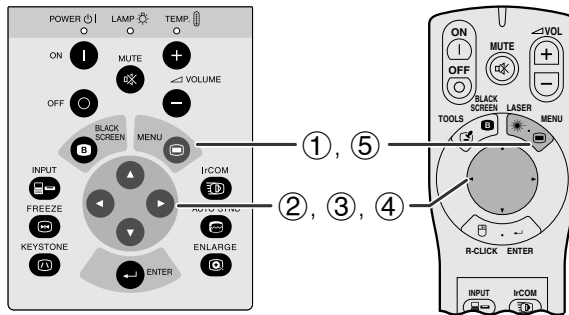




Función de ajuste al tamaño de pantalla



Proyector

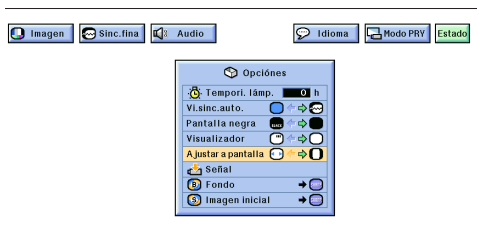


Esta función puede utilizarse para ampliar o comprimir imágenes que no tienen originalmente la **relación de tamaño 4:3** (resolución 1.280 × 1.024 por ejemplo).

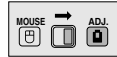
(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición ADJ.)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Opciones".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Ajustar a pantalla".
- ④ Pulse ◀/▶ para seleccionar "O" para visualizar la imagen en su resolución original o "⊕" para ampliar la imagen hasta llenar toda la pantalla.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

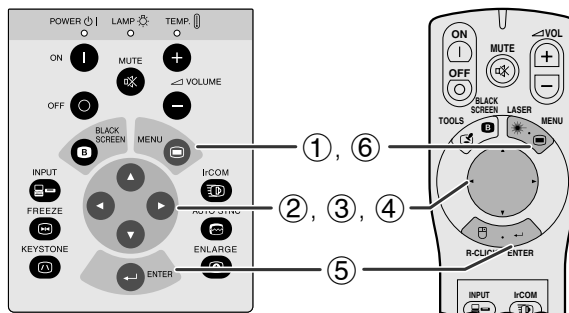
(GUI) Visualización en pantalla



Conversión E/P (Sólo el mode VÍDEO)



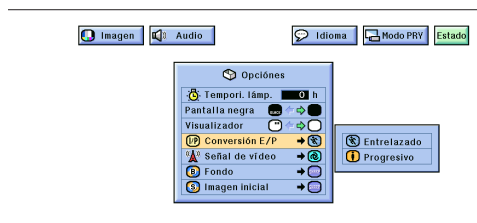
Proyector



Esta función permite seleccionar una visualización interlazada o una visualización progresiva de una señal de vídeo. La visualización progresiva proyecta una imagen suave de vídeo.

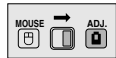
(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición ADJ.)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Opciones".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Conversión E/P", y luego pulse ▶.
- ④ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Entrelazado" o "Progresivo".
- ⑤ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑥ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

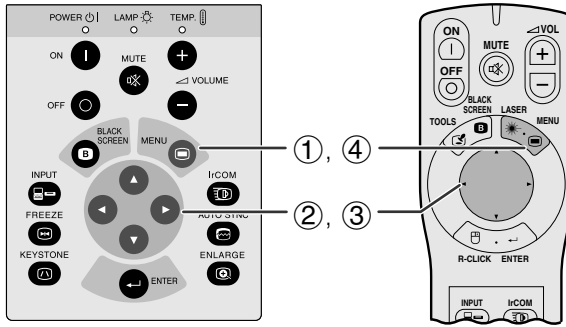




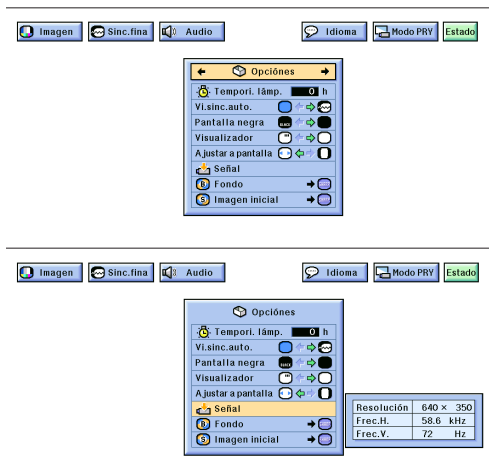
Verificación de la señal de entrada y tiempo de uso de la lámpara



Proyector



(GUI) Visualización en pantalla



Esta función permite comprobar la información de señal de entrada vigente y el tiempo de uso acumulado de la lámpara.

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

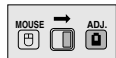
- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse **◀/▶** para seleccionar "Opciones". Se visualiza el tiempo de utilización de la lámpara.
- ③ Pulse **▲/▼** para seleccionar "Señal" para visualizar la señal actual de entrada.
- ④ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

NOTA

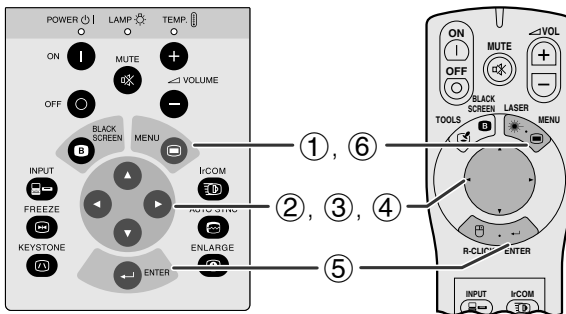
- Se recomienda cambiar la lámpara después de unas 1.400 horas de uso. Vea la página 39 y 40 para el cambio de la lámpara.
- En el modo VIDEO, la resolución y la resolución y la frecuencia no se visualizarán.



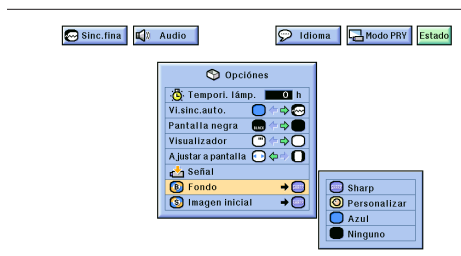
Ajuste de la imagen del fondo



Proyector



(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	Imagen del fondo
Sharp	Imagen original de SHARP
Personalizar	Imagen preparada por el cliente (esto es, el logotipo de la compañía)
Azul	Pantalla azul
Ninguno	Pantalla negra

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse **◀/▶** para seleccionar "Opciones".
- ③ Pulse **▲/▼** para seleccionar "Fondo", y luego pulse **▶**.
- ④ Pulse **▲/▼** para seleccionar la imagen del fondo que desea visualizar en la pantalla.
- ⑤ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑥ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

NOTA

- Selección "Personalizar" para que el proyector visualice una imagen personalizada (por ejemplo el símbolo de su empresa) como imagen de fondo. La imagen personalizada debe ser BMP de 256 colores. Lea el manual de operación del software de demostraciones avanzadas de Sharp suministrado para la memorización (o cambio) de una imagen personalizada.

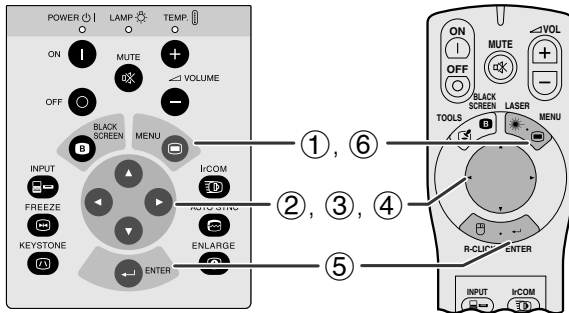




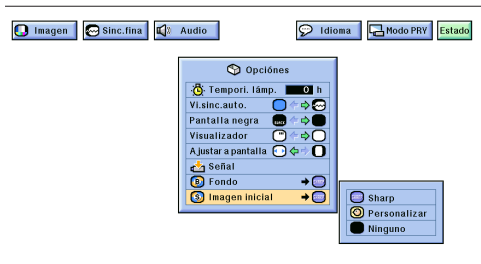
Selección de la imagen inicial



Proyector



(GUI) Visualización en pantalla



- Esta función permite especificar la imagen que desea visualizar al poner en funcionamiento el proyector.
- Puede cargar su propia imagen (por ejemplo el símbolo de su empresa) en el proyector con el IrCOM o un cable RS-232C. Vea las páginas 15 y 22 de este manual de operación y el manual de operación del software de demostraciones avanzadas de Sharp suministrado para instrucciones detalladas.

Descripción de las imágenes iniciales

Ítem seleccionado	Imagen inicial
Sharp	Imagen original de SHARP
Personalizar	Imagen preparada por el cliente (esto es, el logotipo de la compañía)
Ninguno	Pantalla negra

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- 1 Pulse **MENU**.
- 2 Pulse **◀/▶** para seleccionar "Opciones".
- 3 Pulse **▲/▼** para seleccionar "Imagen inicial", y luego pulse **▶**.
- 4 Pulse **▲/▼** para seleccionar la imagen inicial que desea visualizar en la pantalla.
- 5 Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- 6 Para salir del GUI, pulse **MENU**.

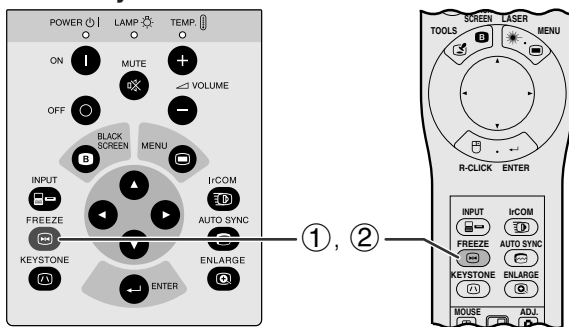
NOTA

- Seleccione "Personalizar" para que el proyector visualice una imagen personalizada (por ejemplo el símbolo de su empresa) como imagen inicial. La imagen personalizada debe ser BMP de 256 colores. Lea el manual de operación del software de demostraciones avanzadas de Sharp para la memorización (o cambio) de una imagen personalizada.



Función de congelación

Proyector



Visualización en pantalla



Esta función le permite congelar inmediatamente una imagen en movimiento. Es útil cuando de sea visualizar una imagen fija de un vídeo, para tener más tiempo de explicar la imagen al público.

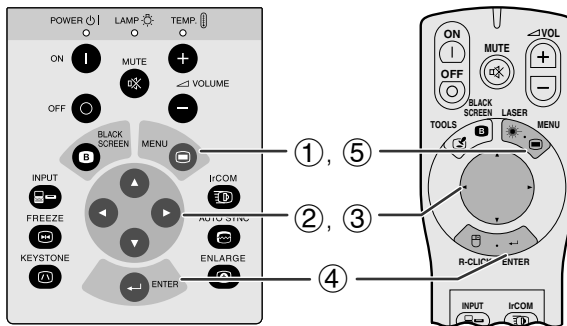
- 1 Pulse **FREEZE** para congelar la imagen.
- 2 Pulse de nuevo **FREEZE** para volver a la imagen en movimiento.



Función de espejo/inversión de imagen



Proyector



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

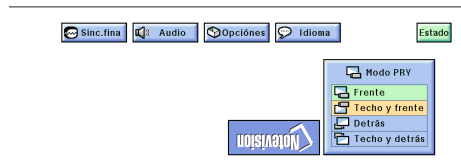
Ítem seleccionado	Imagen proyectada
Frente	Imagen normal
Techo y frente	Imagen inversa
Detrás	Imagen de espejo
Techo y detrás	Imagen de espejo y inversa

(GUI) Visualización en pantalla

Cuando "Frente" está seleccionado



Cuando "Techo y Frente" está seleccionado



Cuando "Detrás" está seleccionado



Cuando "Techo y Detrás" está seleccionado



(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **ADJ.**)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Modo PRY".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar el modo de proyección deseado.
- ④ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

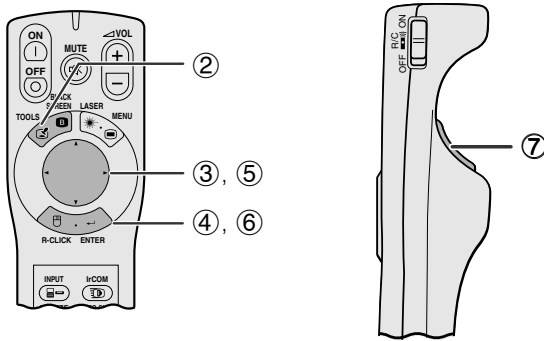
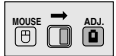
NOTA

- Esta función se utiliza para las instalaciones de imagen de espejo y con montaje en el techo. Vea las páginas 12 y 13 para encontrar más detalles sobre estas instalaciones.

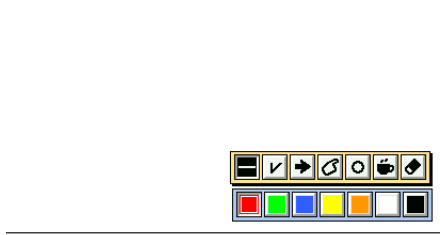




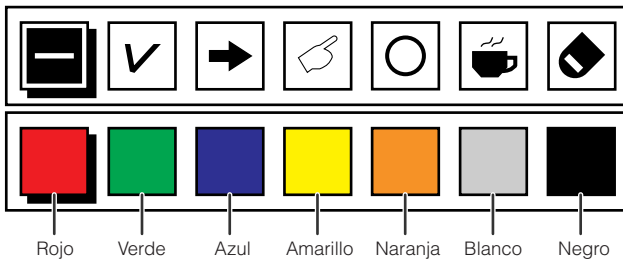
Utilización de las herramientas para demostraciones



Visualización en pantalla



Ventana del menú



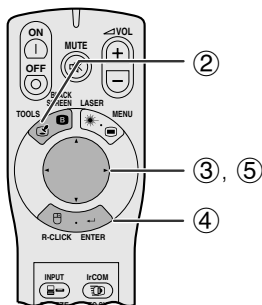
Este proyector viene equipado con herramientas de demostración para tener acceso del control remoto "Power". Ayudarán a dar énfasis a los puntos básicos de su demostración.

- ① Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición ADJ.
- ② Pulse **TOOLS** para visualizar la ventana del menú de herramientas de demostración en la pantalla.
- ③ Pulse **▲/▼/◀/▶** para seleccionar la herramienta y color que desea utilizar.
- ④ Pulse **ENTER** para seleccionar.
- ⑤ Cuando se visualiza la herramienta en la pantalla, pulse **▲/▼/◀/▶** para moverla por la pantalla.
- ⑥ Pulse **ENTER** para estampar la herramienta en la pantalla.
- ⑦ Utilice **L-CLICK** para borrar individualmente las herramientas estampadas en la pantalla.

NOTA

- Se puede estampar cada herramienta todas las veces que desea en la pantalla.
- Para borrar todas las herramientas de demostración en la pantalla, pulse **▲/▼/◀/▶** para seleccionar "☒" y **ENTER**.

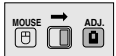
Características útiles



Quando la imagen original de SHARP está seleccionado



Visualización del tiempo de reposo



- ① Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición ADJ.
- ② Pulse **TOOLS** para visualizar la ventana del menú de herramientas de demostración en la pantalla.
- ③ Pulse **▲/▼/◀/▶** para seleccionar "☒" en la ventana del menú.
- ④ Pulse **ENTER** para empezar la cuenta regresiva del tiempo de reposo.
- ⑤ Pulse **▲** para aumentar o **▼** para disminuir el tiempo de reposo.

NOTA

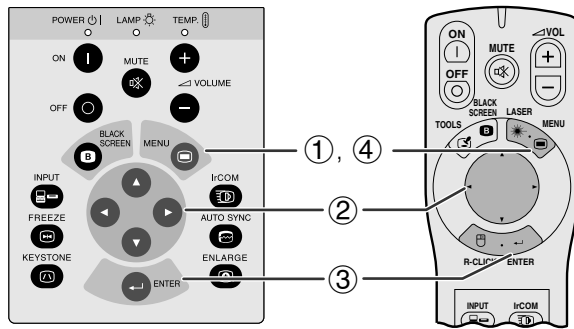
- El tiempo de reposo se visualiza contra la imagen de fondo seleccionada en el "Selección de la imagen inicial". (Vea la página 33.)



Comprobación del estado del ajuste



Proyector



Esta función puede utilizarse para visualizar simultáneamente todas las posiciones de ajuste.

(Para utilizar con el control remoto "Power", deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición ADJ.)

- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse **◀▶** para seleccionar "Estado".
- ③ Pulse **ENTER** para visualizar todas las posiciones de ajuste.
- ④ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

(GUI) Visualización en pantalla



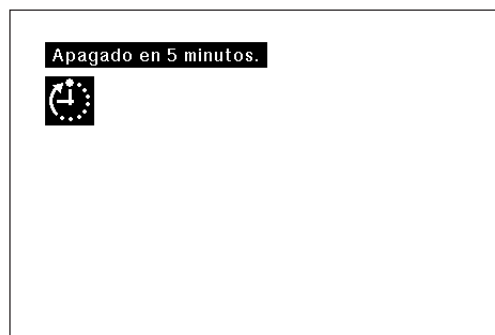
Imagen	Sinc.fina	Audio	Opciones	Idioma	Modo PRY	Estado
Contraste	Sinc.auto.	Agudos + 6	Vi.sinc.auto.	Español		
Brillantez	Reloj	Graves	Pantalla negra	Frente		
Rojo	Fase		Visualizador			
Azul	Pos.H.		A justar a pantalla			
	Pos.V.		Fondo			
	Elegir ajuste		Imagen inicial			
	Modo					

Características útiles



Función de desconexión automática de la alimentación

Visualización en pantalla



Cuando no se detecta una señal de entrada durante más de 15 minutos, el proyector se apaga automáticamente. Se visualizará el mensaje en la pantalla de la izquierda cinco minutos antes de desconectarse automáticamente la alimentación.

NOTA

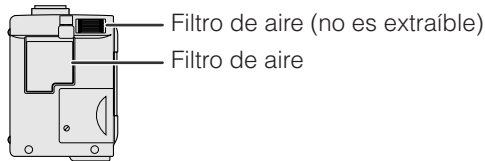
- Cuando se selecciona "Ninguno" en el ajuste "Fondo", no puede activar la función de desconexión automática de la alimentación.



Mantenimiento del filtro de aire

- Este proyector está provisto de tres filtros de aire para asegurar la óptima condición de funcionamiento del proyector.
- Los filtros de aire deben limpiarse cada 100 horas de utilización. Limpie los filtros con más frecuencia cuando se emplee el proyector en lugares polvorientos o con humo.
- Solicite a su concesionario de proyectos LCD industriales Sharp autorizado o centro de servicio que le quede mas cercano que le cambie el filtro (PFILD0076CEZZ) cuando ya no sea posible limpiarlo.

Vista inferior



Vista lateral y trasera



Limpieza y cambio del filtro de aire inferior

<p>1 Desconecte la alimentación principal.</p> <p>Desconecte el interruptor MAIN POWER. Luego, desenchufe el cable de alimentación.</p>	<p>2 Extraiga la tapa del filtro inferior.</p> <p>Dé la vuelta al proyector. Presione la lengüeta y levante y abra la tapa del filtro en la dirección de la flecha.</p>	<p>3 Extraiga el filtro de aire.</p> <p>Tome el filtro de aire con los dedos y levántelo de la tapa del filtro.</p>
<p>4 Limpie el filtro de aire.</p> <p>Saque el polvo del filtro de aire y de la tapa con el tubo de extensión de una aspiradora.</p>	<p>5 Vuelva a colocar el filtro.</p> <p>Ponga el filtro de aire debajo de las lengüetas del marco del filtro.</p>	<p>6 Vuelva a colocar la tapa del filtro.</p> <p>Inserte la lengüeta del extremo de la tapa del filtro en la abertura de la tapa del filtro y presione la tapa del filtro a su posición.</p>

NOTA

- Asegúrese de que la tapa del filtro está instalada con seguridad. La alimentación no se conectará a menos que esté correctamente instalada.

Limpieza de los filtros de aire lateral y inferior (no son extraíbles)

Si se ha acumulado polvo o suciedad dentro de los filtros de aire, limpie los filtros con el tubo de extensión de una aspiradora.

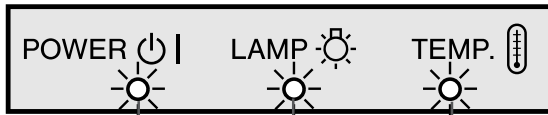
NOTA

- Los filtros de aire lateral y inferior no pueden sacarse.



Lámpara/indicadores de mantenimiento

Indicadores de mantenimiento



Indicador de alimentación

Indicador de cambio de la lámpara

Indicador de aviso de la temperatura

- 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 de un indicador de cambio de la lámpara que le indica el momento en que debe reemplazarse la lámpara.
- Si ocurre algún problema, se enciende en rojo el indicador de aviso de la temperatura o el indicador de cambio de la lámpara, y se desconecta la alimentación. 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.	• Entrada de aire obstruida.	• Ponga el proyector en un lugar con buena ventilación.
		• Filtro de aire obstruido.	• Limpie el filtro. (Vea la página 37.)
		• Avería del ventilador de enfriamiento. • Falla en el circuito interno.	• Lleve el proyector a reparar al concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado o centro de servicio que le quede más cercano.
Indicador de cambio de la lámpara	La lámpara no se enciende.	• Lámpara fundida. • Falla en el circuito de la lámpara.	• Reemplace la lámpara con cuidado. (Vea las páginas 39 y 40.)
	Es necesario reemplazar la lámpara.	• Se ha usado la lámpara durante más de 1.400 horas.	• Lleve el proyector a reparar al concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado o centro de servicio que le quede más cercano.
Indicador de alimentación	El indicador de alimentación parpadea en rojo cuando ON está pulsado.	• La cubierta del filtro inferior está abierta.	• Instale firmemente la cubierta del filtro inferior.

NOTA

- Si se enciende el indicador de temperatura, siga las soluciones posibles de arriba y espere a que se enfríe el proyector por completo 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.

PRECAUCIÓN

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

NOTA

- El tiempo de utilización de la lámpara podrá comprobarse con la visualización en pantalla (vea la página 32).
- Como las condiciones de utilización pueden variar de forma significativa, es posible que la lámpara del proyector no dure 1.500 horas.

Condición	Problema	Solución posible
Se enciende el indicador de cambio de la lámpara en rojo y parpadean en amarillo "LAMP" y  en la esquina inferior izquierda de la imagen.	• Se ha utilizado la lámpara durante más de 1.400 horas.	• Adquiera una unidad de lámpara de repuesto (jaula/módulo de lámpara) del tipo utilizado actualmente BQC-XGNV5XB/1 en su concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado 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.	• Se ha utilizado la lámpara durante más de 1.500 horas.	• Cambie la lámpara. (Vea las páginas 39 y 40.) Si lo desea, puede solicitar a su concesionario de productos de LCD industrial Sharp autorizado o centro de servicio que le quede más cercano para que le cambie la lámpara.
"LAMP" y  parpadean en rojo en la esquina inferior izquierda de la imagen y se desconectará la alimentación.		





Reemplazo de la lámpara del proyector

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. 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 productos LCD industriales Sharp autorizado o centro de servicio que le quede más cercano.

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

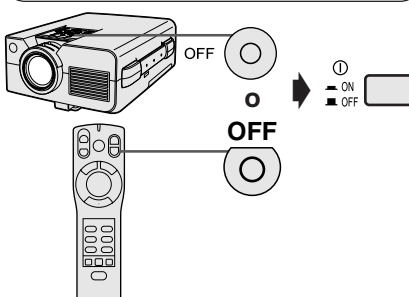
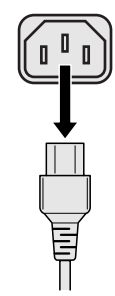
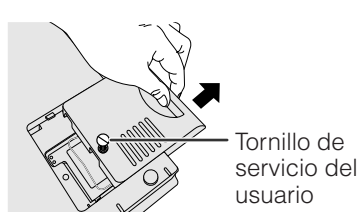
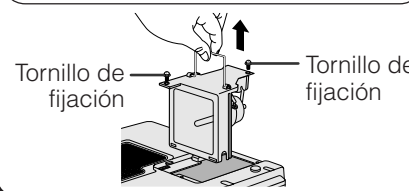
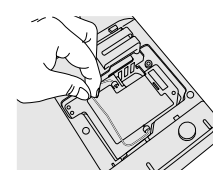
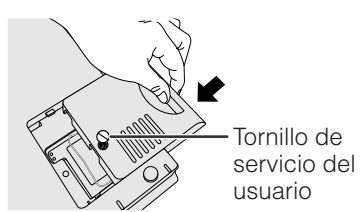
La lámpara suministrada con este proyector tiene una garantía limitada de 90 días (lámpara y mano de obra). Todas las reparaciones de ese proyector cubiertas por la garantía, incluyendo el cambio de la lámpara, deben obtenerse a través de un concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado o centro de servicio. Para conocer el nombre del concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado o centro de servicio que le quede más cercano, llame gratis al 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277).

EE.UU. solamente

Extracción e instalación de la unidad de lámpara

PRECAUCION

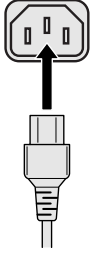
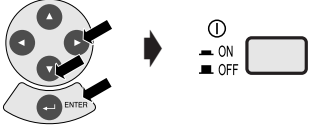

- No extraiga la jaula de la lámpara directamente después de haber estado funcionando el proyector. La lámpara puede estar muy caliente. Espere por lo menos una hora después de haber desenchufado el cable de alimentación para que la superficie de la jaula de la lámpara pueda enfriarse por completo antes de sacar la jaula de la lámpara.
- 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.
- Antes o después de haber reemplazado la lámpara, asegúrese de limpiar los filtros de aire. Con respecto a la limpieza de los filtros de aire, consulte la página 37.

<p>1 Desconecte la alimentación principal.</p> <p>Pulse OFF. Después de haberse parado el ventilador de enfriamiento, desconecte el interruptor MAIN POWER.</p> 	<p>2 Desenchufe el cable de la alimentación.</p> <p>Desenchufe el cable de la alimentación de la toma de CA.</p> 	<p>3 Deslice afuera la jaula de la lámpara.</p> <p>Dé la vuelta al proyector y afloje el tornillo de servicio del usuario que fija la cubierta de la jaula de la lámpara. Luego, deslice la tapa en la dirección de la flecha.</p>  <p>Tornillo de servicio del usuario</p>
<p>4 Extraiga la jaula de la lámpara.</p> <p>Extraiga 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>Tornillo de fijación</p> <p>Tornillo de fijación</p>	<p>5 Vuelva a colocar la jaula de la lámpara (después de haber cambiado la lámpara).</p> <p>Presione firmemente la jaula de la lámpara al compartimiento de la jaula de la lámpara. Apriete los tornillos de fijación.</p> 	<p>6 Deslice adentro la tapa de la jaula de la lámpara.</p> <p>Deslice la tapa de la jaula de la lámpara hacia la dirección de la flecha. Luego, apriete el tornillo de servicio del usuario.</p>  <p>Tornillo de servicio del usuario</p>



Reemplazo de la lámpara del proyector

Reposición de la lámpara del temporizador

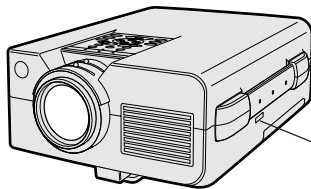
1 Enchufe el cable de alimentación.	2 Reponga el temporizador de la lámpara.	
<p>Enchufe el cable de alimentación en la toma de CA del proyector.</p> 	<p>Mientras pulsa ▼/► y ENTER en el proyector, conecte el interruptor MAIN POWER.</p> 	<p>Se visualizará "LÁMP. 0000H", indicando que el temporizador de la lámpara ha sido repuesto a cero.</p> 

NOTA

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



Empleo del bloqueo Kensington



Conector de normas de seguridad Kensington

Este proyector tiene un conector de normas 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. • El interruptor MAIN POWER no está conectado. • La cubierta del filtro inferior no está bien instalada. • La entrada es incorrecta. (Vea la página 19.) • Cables incorrectamente conectado al panel trasero del proyector. (Vea las páginas 15, 16, y 17.) • Se han gastado las pilas del control remoto "Power". (Vea la página 10.) • No se ha conectado la alimentación principal del control remoto "Power". • El interruptor de ratón/ajuste del control remoto está ajustado a la posición MOUSE.
Se oye el sonido pero no aparece la imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Cables incorrectamente conectado al panel trasero del proyector. (Vea las páginas 15, 16, y 17.) • Los ajustes "Contraste" y "Brillantez" no están en la posición mínima. (Vea la página 24.) • La visualización en pantalla ("PANTALLA NEGRA") está desactivada y la función de pantalla negra está activada, creando una imagen negra. (Vea la página 30.)
El color se debilita o es insatisfactorio.	<ul style="list-style-type: none"> • Los ajustes "Color" y "Matiz" no son correctos. (Vea la página 24.)
La imagen es borrosa.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste el enfoque. (Vea la página 18.) • La distancia de proyección es excesiva para poder realizar correctamente el enfoque. (Vea la página 12.)
Aparece la imagen, pero no se oye el sonido.	<ul style="list-style-type: none"> • Cables incorrectamente conectado al panel trasero del proyector. (Vea las páginas 15, 16, y 17.) • El volumen está ajustado al mínimo. (Vea la página 19.)
De ven 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.
Se enciende el indicador de mantenimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Consulte la sección "Lámpara/indicadores de mantenimiento" en la página 38.
Los datos no se pueden recibir en el IrCOM	<ul style="list-style-type: none"> • La distancia y ángulo entre el proyector y el aparato transmisión no están dentro de los márgenes especificados. (Vea la página 22.) • Consulte el manual de operación del aparato de transmisión. • Consulte la sección de "Solución de problemas" en el manual de operación del software suministrado.

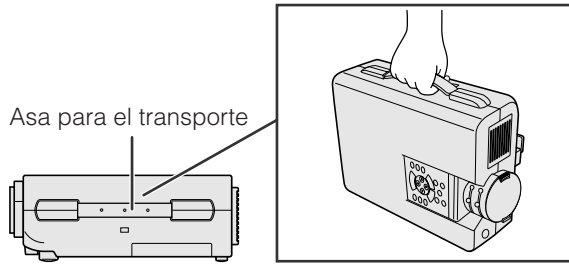




Transporte del proyector

Cuando transporte el proyector, llévelo por el asa para el transporte del lado del proyector. También tendrá disponible una bolsa blanda para el transporte del proyector.

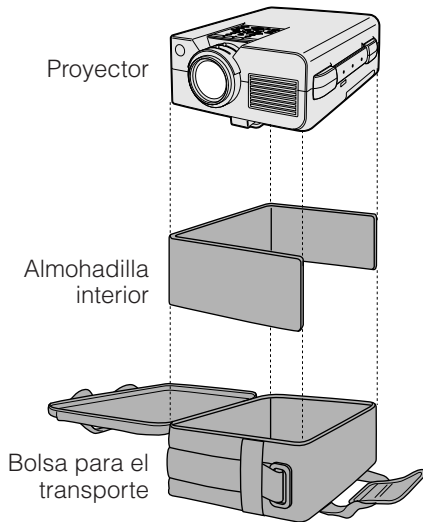
Empleo del asa para el transporte



PRECAUCION

- Ponga siempre la tapa del objetivo para protegerlo cuando transporte el proyector.
- No levante ni transporte el proyector por el objetivo ni por la tapa del objetivo porque podría quedar dañado.

Empleo de la bolsa para el transporte



Antes de poner el proyector en la bolsa para el transporte, prepare la almohadilla del interior de la bolsa como se muestra.

PRECAUCION

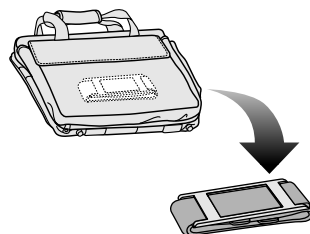
- La bolsa para el transporte suministrada está hecha exclusivamente para el proyector y sus accesorios suministrados. No ponga ninguna otra cosa en la bolsa con el proyector, ni emplee la bolsa para transportar otros artículos que no sean el proyector y sus accesorios.
- Esta bolsa se suministra sólo para transportar el proyector y sus accesorios, y no para proteger tales productos contra daños debidos a una manipulación brusca. No exponga estos productos a golpes ni impactos cuando los transporte con la bolsa para el transporte.
- Espere a que el proyector se haya enfriado lo suficiente antes de ponerlo en la bolsa para el transporte. Si se pone el proyector en la bolsa cuando todavía está caliente, el calor puede dañar el forro de la bolsa.

Colocación de la correa para el hombro en la bolsa para el transporte

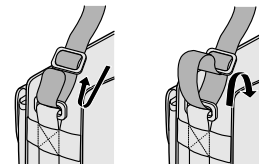


1 Saque la correa para el hombro.

La correa para el hombro está guardada en el bolsillo situado en la pared frontal de la bolsa para el transporte.



2 Tense la correa para el hombro a la bolsa para el transporte.



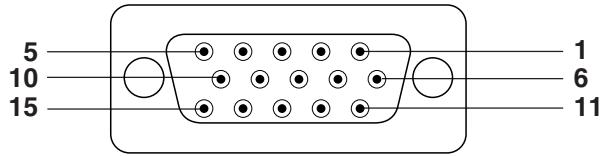
Siga el mismo procedimiento para el otro extremo de la correa.





Asignaciones de las conexiones de clavijas

Terminales de entrada de señal analógica de ordenador 1 y 2: Conector hembra D-Sub mini de 15 clavijas



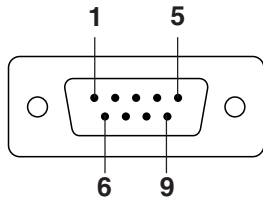
Entrada de ordenador

Analógica

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1. Entrada de vídeo (roja) | 8. Tierra (azul) |
| 2. Entrada de vídeo (verde/sincronización verde) | 9. Sin conectar |
| 3. Entrada de vídeo (azul) | 10. Tierra |
| 4. Entrada de reserva 1 | 11. Tierra |
| 5. Sincronización compuesta | 12. Datos bidireccionales |
| 6. Tierra (roja) | 13. Señal de sincronía horizontal |
| 7. Tierra (verde/sincronización verde) | 14. Señal de sincronía vertical |
| | 15. Reloj de datos |

Terminal RS-232C:

Conector macho D-Sub de 9 clavijas



N.º de clavija

Señal

Nombre

Entrada/salida

Referencia

1	CD			No conectado
2	RD	Datos de recepción	Entrada	Conectado al circuito interno
3	SD	Datos de transmisión	Salida	Conectado al circuito interno
4	ER			No conectado
5	SG	Tierra de señal		Conectado al circuito interno
6	DR	Datos preparados	Salida	No conectado
7	RS	Solicitud de transmisión	Salida	Conectado al circuito interno
8	CS	Listo para enviar	Entrada	Conectado al circuito interno
9	CI			No conectado



Especificaciones del terminal RS-232C

Control de ordenador

Puede emplearse un ordenador para controlar el proyector conectando un cable RS-232C (tipo cruzado, de venta por separado) al proyector. (Para la conexión, vea la página 15.)

Condiciones de las comunicaciones

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

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

Velocidad de transmisión: 9.600 bps

Longitud de datos: 8 bits

Bitio de paridad: NO

Bitio de parada: 1 bitio

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 (error de comunicación o comando incorrecto)



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 "BRILLANTEZ" de AJUSTE DE IMAGEN DE ORDENADOR 1 se ajusta a -10.

Ordenador

Proyector

R A B R _ _ 1 0 



O K 

ÍTEM DE CONTROL	COMANDO				PARÁMETRO				CONTENIDOS DE CONTROL
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
AJUSTE DE ALIMENTACIÓN	P	O	W	R	_	_	_	0	DESCONEXIÓN DE ALIMENTACIÓN
	P	O	W	R	_	_	_	1	CONEXIÓN DE ALIMENTACIÓN
CAMBIO DE ENTRADA	I	V	E	D	_	_	_	1	VÍDEO
	I	R	G	B	_	_	_	1	ORDENADOR 1
	I	R	G	B	_	_	_	2	ORDENADOR 2
COMPROBACIÓN DE ENTRADA	I	C	O	M	_	_	_	1	IrCOM
COMPROBACIÓN DE ENTRADA	I	C	H	K	_	_	_	0	COMPROBACIÓN DE ENTRADA
AJUSTE DE KEYSTONE	K	E	Y	S	*	*	*	*	KEYSTONE
SELECCIÓN DE IDIOMA	M	E	L	A	_	_	_	1	ENGLISH
	M	E	L	A	_	_	_	2	DEUTSCH
	M	E	L	A	_	_	_	3	ESPAÑOL
	M	E	L	A	_	_	_	4	NEDERLANDS
	M	E	L	A	_	_	_	5	FRANÇAIS
	M	E	L	A	_	_	_	6	ITALIANO
	M	E	L	A	_	_	_	7	SVENSKA
	M	E	L	A	_	_	_	8	日本語
	M	E	L	A	_	_	_	9	PORTUGUÊS
	M	E	L	A	_	_	1	0	汉语
SELECCIÓN DE SISTEMA DE VÍDEO	M	E	S	Y	_	_	_	1	AUTO
	M	E	S	Y	_	_	_	2	PAL
	M	E	S	Y	_	_	_	3	SECAM
	M	E	S	Y	_	_	_	4	NTSC 4,43
	M	E	S	Y	_	_	_	5	NTSC 3,58
	AJUSTE DE IMAGEN DE VÍDEO	V	A	P	I	_	*	*	*
V		A	B	R	_	*	*	*	BRILLANTEZ (-30 - +30)
V		A	C	O	_	*	*	*	COLOR (-30 - +30)
V		A	T	I	_	*	*	*	MATIZ (-30 - +30)
V		A	S	H	_	*	*	*	NITIDEZ (-30 - +30)
V		A	R	E	_	_	_	1	REPOSICIÓN
V		B	R	D	_	*	*	*	ROJO (-30 - +30)
V		B	B	E	_	*	*	*	AZUL (-30 - +30)
V		A	R	E	_	_	_	0	VISUALIZACIÓN VÍDEO
V		B	R	E	_	_	_	1	REPOSICIÓN
SELECCIÓN DE NIVEL DE FONDO	I	M	B	G	_	_	_	1	IMAGEN SHARP
	I	M	B	G	_	_	_	2	IMAGEN PERSONAL
	I	M	B	G	_	_	_	3	PANTALLA AZUL
	I	M	B	G	_	_	_	4	NINGUNO
SELECCIÓN DE IMAGEN INICIAL	I	M	S	I	_	_	_	1	IMAGEN SHARP
	I	M	S	I	_	_	_	2	IMAGEN PERSONAL
	I	M	S	I	_	_	_	3	NINGUNO
AJUSTE DEL VOLUMEN	V	O	L	A	_	_	*	*	VOLUMEN (00 - 60)
	M	U	T	E	_	_	_	0	SILENCIAMIENTO NO
	M	U	T	E	_	_	_	1	SILENCIAMIENTO SÍ

ÍTEM DE CONTROL	PARÁMETRO				PARÁMETRO				CONTENIDOS DE CONTROL
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
AJUSTE DE AUDIO	A	A	T	E	_	*	*	*	AGUDOS (-30 - +30)
	A	A	B	A	_	*	*	*	GRVES (-30 - +30)
	A	A	R	E	_	_	_	0	VISUALIZACIÓN AUDIO
	A	A	R	E	_	_	_	1	REPOSICIÓN
AJUSTE DE IMAGEN DE ORDENADOR 1	R	A	P	I	_	*	*	*	CONTRASTE (-30 - +30)
	R	A	B	R	_	*	*	*	BRILLANTEZ (-30 - +30)
	R	A	R	D	_	*	*	*	ROJO (-30 - +30)
	R	A	B	E	_	*	*	*	AZUL (-30 - +30)
	R	A	R	E	_	_	_	0	VISU. ORDENADOR 1
	R	A	R	E	_	_	_	1	REPOSICIÓN
AJUSTE DE IMAGEN DE ORDENADOR 2	R	B	P	I	_	*	*	*	CONTRASTE (-30 - +30)
	R	B	B	R	_	*	*	*	BRILLANTEZ (-30 - +30)
	R	B	R	D	_	*	*	*	ROJO (-30 - +30)
	R	B	B	E	_	*	*	*	AZUL (-30 - +30)
	R	B	R	E	_	_	_	0	VISU. ORDENADOR 2
	R	B	R	E	_	_	_	1	REPOSICIÓN
SINCRONIZACIÓN AUTOMÁTICA DE ENTRADA DE ORDENADOR	A	A	D	J	_	_	_	0	SINC. AUTO. NO
	A	A	D	J	_	_	_	1	SINC. AUTO. SÍ
	A	D	J	S	_	_	_	1	SINC. AUTO. EMPEZA
AJUSTE DE ENTRADA DE ORDENADOR	I	N	C	L	_	*	*	*	RELOJ (-90 - +90)
	I	N	P	H	_	*	*	*	FASE (-60 - +60)
	I	A	H	P	_	*	*	*	POS-H (-90 - +90)
	I	A	V	P	_	*	*	*	POS-V (-60 - +60)
	I	A	R	E	_	_	_	0	VISU. PANTA. ORDENADOR
	I	A	R	E	_	_	_	1	REPOSICIÓN
AJUSTE DE PANTALLA	I	M	F	S	_	_	_	0	AJUS. A PANTALLA NO
	I	M	F	S	_	_	_	1	AJUS. A PANTALLA SÍ
	I	M	D	I	_	_	_	0	VISUALIZACIÓN OSD NO
	I	M	D	I	_	_	_	1	VISUALIZACIÓN OSD SÍ
	I	M	R	E	_	_	_	0	DE ESPEJO NO
	I	M	R	E	_	_	_	1	DE ESPEJO SÍ
	I	M	I	N	_	_	_	0	INVERSIÓN NO
	I	M	I	N	_	_	_	1	INVERSIÓN SÍ
	I	M	A	S	_	_	_	0	VISU. SINC. AUTO. NO
	I	M	A	S	_	_	_	1	VISU. SINC. AUTO. SÍ
CONFIRACIÓN DE VÍDEO	I	M	I	P	_	_	_	0	CONVERSION E/P ENTRELAZADO
	I	M	I	P	_	_	_	1	CONVERSION E/P PROGRESIVO
	S	Y	S	E	_	_	_	0	VISUALIZACIÓN
PANTALLA NEGRA	I	M	B	K	_	_	_	0	PANTALLA NEGRA NO
	I	M	B	K	_	_	_	1	PANTALLA NEGRA SÍ
	I	M	B	O	_	_	_	0	VISU. EN PANTA. NEGRA NO
	I	M	B	O	_	_	_	1	VISU. EN PANTA. NEGRA SÍ
MEMORIA DE MODO DE PANTALLA	M	E	M	S	_	_	_	*	LIBERACIÓN DE MEMORIA (1-7)
	M	E	M	L	_	_	_	*	SELECCIÓN DE MEMORIA (1-7)

NOTA

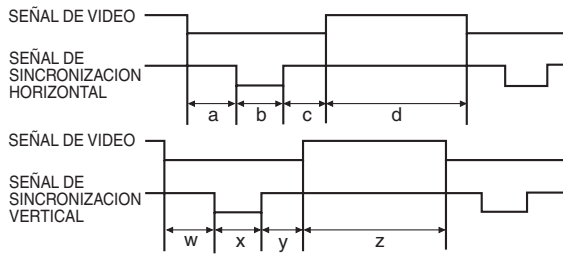
- Si aparece un subrayado (_) en la columna de parámetros, introduzca un espacio. Si aparece un asterisco (*), introduzca un valor dentro del margen indicado entre corchetes en CONTENIDOS DE CONTROL.
- El ajuste de AJUSTE DE ENTRADA DE ORDENADOR sólo puede ajustarse en el modo de ordenador visualizado.



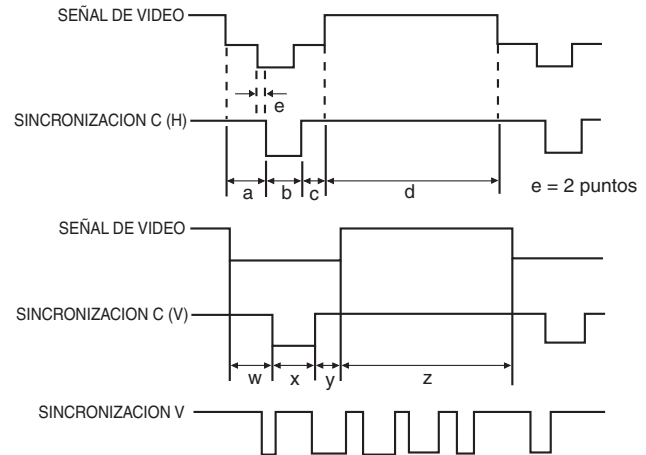
Señales de entrada (temporización recomendada)

La temporización de la señal de salida del ordenador de distintos tipos de señales de ordenador se muestra a continuación como referencia.

Para IBM y compatibles



Para series Macintosh



A continuación se da una lista de las normas VESA compatibles. Tenga en cuenta que este proyector acepta también señales que no están en las normas VESA.

NOTA

- Según el modo seleccionado, el proyector puede visualizar claramente imágenes de menos de 100 Hz.

	MODO	VÍDEO		SINCRONIZACION HORIZONTAL										SINCRONIZACION VERTICAL											
				UMBRAL ANTERIOR	SINCRONIZACION	UMBRAL POSTERIOR	PERIODO DE VIDEO	1H		1 punto	1H	1/punto	NIVEL	POLARIDAD DE SINCRONIZACION	UMBRAL ANTERIOR	SINCRONIZACION	UMBRAL POSTERIOR	PERIODO DE VIDEO	1V		1V	NIVEL	POLARIDAD DE SINCRONIZACION		
				a	b	c	d	(a+b+c+d)	μs	ns	kHz	MHz	+/-	H	H	H	H	(w+x+y+z)	ms	Hz	+/-				
IBM	VGA	VESA Standard	punto	línea	NIVEL	TIPO	32	64	96	640	832	26,413	31,7	37,861	31,500	TTL	+	32	3	60	350	445	11,754	85,080	-
			640	400			32	64	96	640	832	26,413	31,7	37,861	31,500		-	1	3	41	400	445	11,754	85,080	+
		Norma de la industria	720	400			36	72	108	720	936	26,366	28,2	37,927	35,500		-	1	3	42	400	446	11,759	85,039	+
			640	480			8	96	40	640	800	31,778	39,7	31,469	25,175		-	2	2	25	480	525	16,683	59,940	-
		VESA Standard	640	480			16	40	120	640	832	26,413	31,7	37,861	31,500		-	1	3	20	480	520	13,735	72,809	-
			640	480			56	56	80	640	832	23,111	27,8	43,269	36,000		-	1	3	25	480	509	11,764	85,008	-
	SVGA	VESA Guideline	800	600			24	72	128	800	1.024	28,444	27,8	35,156	36,000		+	1	2	22	600	625	17,778	56,250	+
			800	600			40	128	88	800	1.056	26,400	25,0	37,879	40,000		+	1	4	23	600	628	16,579	60,317	+
		VESA Standard	800	600			56	120	64	800	1.040	20,800	20,0	48,077	50,000		+	37	6	23	600	666	13,853	72,188	+
			800	600			16	80	160	800	1.056	21,333	20,2	46,875	49,500		+	1	3	21	600	625	13,333	75,000	+
		Norma de la industria	1.024	768			32	64	152	800	1.048	18,631	17,8	53,674	56,250		+	1	3	27	600	631	11,756	85,061	+
			1.024	768			8	176	56	1.024	1.264	28,151	22,3	35,522	44,900		+	0	4	20	768	817	23,000	43,479	+
	XGA	VESA Guideline	1.024	768			24	136	160	1.024	1.344	20,677	15,4	48,363	65,000		-	3	6	29	768	806	16,666	60,004	-
			1.024	768			24	136	144	1.024	1.328	17,707	13,3	56,476	75,000		-	3	6	29	768	806	14,272	70,069	-
		VESA Standard	1.024	768			16	96	176	1.024	1.312	16,660	12,7	60,023	78,750		+	1	3	28	768	800	13,328	75,029	+
			1.024	768			48	96	208	1.024	1.376	14,561	10,6	68,677	94,500		+	1	3	36	768	808	11,765	84,997	+
			1.152	864			64	128	256	1.152	1.600	14,815	9,3	67,500	108,000		+	1	3	32	864	900	13,333	75,000	+
			1.280	960			96	112	312	1.280	1.800	16,667	9,3	60,000	108,000		+	1	3	36	960	1.000	16,667	60,000	+
	SXGA	VESA Standard	1.280	1.024			48	112	248	1.280	1.688	15,630	9,3	63,981	108,000		+	1	3	38	1.024	1.066	16,661	60,020	+
			1.280	1.024			16	144	248	1.280	1.688	12,504	7,4	79,976	135,000		+	1	3	38	1.024	1.066	13,329	75,025	+
UXGA	1.600	1.200	64	192	304	1.600	2.160	13,333	6,2	75,000	162,000	+	1	3	46	1.200	1.250	16,667	60,000	+					
APPLE	Macintosh IIfx	monitor 13"	640	480	1 Vp-p máx. carga de 75Ω	64	64	96	640	864	28,5714	33,0688	35,0000	30,2400	-	3	3	39	480	525	15,00	66,67	-		
			640	480	78	62	116	640	896	28,595	31,914063	34,971149	31,334149	-	3	3	39	480	525	15,00	66,67	-			
	Macintosh LC	monitor 16"	832	624	0,7 Vp-p máx. carga de 75Ω	31	65	224	832	1.152	20,124	17,468	49,693	57,246	-	1	3	39	624	667	13,423	74,502	-		
			1.024	768	35	96	173	1.024	1.328	16,650	12,538	60,0	79,76	-	3	3	30	768	804	13,387	74,70	-			
	Macintosh	monitor 21"	1.152	870	0,7 Vp-p máx. carga de 75Ω	36	128	140	1.152	1.456	14,1655	9,9701	68,8874	100,300	-	3	3	39	870	915	13,2826	75,2867	-		

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 operación de su ordenador Notebook.





Especificaciones

Tipo de producto	Proyector LCD
Modelo	XG-NV5XB
Sistema de vídeo	PAL/SECAM/NTSC 3,58/NTSC 4,43
Método de visualización	Panel LCD × 3, método de obturador óptico RGB
Panel LCD	Tamaño del panel: 0,9" (13,9 [Al] × 18,5 [An] mm) Método de visualización: Panel de cristal líquido TN translúcido Método de excitación: panel de matriz activa TFT (transistor de película fina) N.º de puntos: 786.432 puntos (1.024 [H] × 768 [V])
Objetivo	Objetivo zoom de 1–1,3×, F1,7–2,0, f = 33–43 mm
Lámpara de proyección	Lámpara de CC de 180 W
Relación de contraste	200:1
Señal de entrada de vídeo	Conector RCA: VÍDEO, vídeo compuesta, 1,0 Vp-p, sincronización negativa, 75Ω terminada Conector RCA: AUDIO, 0,5 Vrms, más de 22 kΩ (estéreo)
Señal de entrada de S-vídeo	Conector DIN mini de 4 clavijas Y (señal de luminancia): 1,0 Vp-p, sincronización negativa, 75Ω terminada C (señal de crominancia): ráfaga 0,286 Vp-p, 75Ω terminada
Definición horizontal	580 líneas de TV (entrada de vídeo), 700 líneas de TV (entrada de S-vídeo)
Salida de audio	2 W (monofónico)
Señal de entrada RGB de ordenador	<i>Señal de vídeo</i> CONECTOR D-SUB MINI DE 15 CLAVIJAS (Entrada de ordenador 1, 2): Entrada analógica RGB tipo separado sincronización compuesta/sincronización en verde: 0–0,7 Vp-p, positiva, 75Ω terminada MINICLAVIJA ESTÉREO: AUDIO, 0,5 Vrms, más de 22 kΩ (estéreo) SEÑAL DE SINCRONIZACIÓN HORIZONTAL: Nivel TTL (positivo/negativo) o sincronización compuesta (sólo Apple) SEÑAL DE SINCRONIZACIÓN VERTICAL: Igual que arriba
Señal de entrada de ordenador	Conector macho D-Sub de 9 clavijas (terminal de entrada RS-232C)
Sistema de altavoz	Redondo de 3 3/32" (8 cm)
Tensión nominal	110–120/220V–240 CA
Corriente de entrada	2,6 A/1,3 A
Frecuencia nominal	50/60 Hz
Consumo	290 W
Temperatura de funcionamiento	41°F a 104°F (+5°C a +40°C)
Temperatura de almacenaje	–4°F a 140°F (–20°C a +60°C)
Caja	Plástico
Frecuencia de portadora I/R	40 kHz
Puntero láser de control remoto	<i>Longitud de onda:</i> 670 nm <i>Salida máxima:</i> 1 mW Producto láser de clase II
Dimensiones (aprox.)	9 1/64" (An) × 4 49/64" (Al) × 12 13/64" (Prf) (229 × 121 × 310 mm) (sólo el cuerpo principal) 9 19/32" (An) × 5 3/64" (Al) × 13 41/64" (Prf) (243,5 × 128 × 346,7 mm) (incluyendo una pata ajustadora y partes de proyección)
Peso (aprox.)	10,8 lbs. (4,9 kg)
Accesorios suministrados	Control remoto "Power", Control remoto simple para demostraciones, Cuatro pilas del tamaño AA, Dos pilas del tamaño AAA, Cable de alimentación (9' 10", 3 m), Cable de ordenador (9' 10", 3 m), Cable de audio de ordenador (9' 10", 3 m), Adaptador para Macintosh, Cable en serie de control de ratón (3' 3", 1 m), Cable de control del ratón para IBM PS/2 (3' 3", 1 m), Cable de control del ratón para Macintosh (6 45/64", 17 cm), Receptor de ratón remoto, Filtro de aire adicional, Tapa del objetivo (unida), Bolsa para el transporte, CD-ROM, Manual de operación del proyector LCD, Referencia rápida del proyector LCD, Manual de operación del software de demostraciones avanzadas de Sharp, Referencia rápida del software de demostraciones avanzadas de Sharp, Hoja de instrucciones para la instalación del controlador IrDA
Partes de recambio	Unidad de lámpara (módulo de lámpara/jaula) (BQC-XGNV5XB/1), Control remoto "Power" (RRMCG1470CESA), Control remoto simple para demostraciones (RRMCG1480CESA), Pila del tamaño AA, Pila del tamaño AAA, Cable de alimentación (CACCU5013DE01), Cable de ordenador (QCNW-5108CEZZ), Cable de audio de ordenador (QCNW-4870CEZZ), Adaptador para Macintosh (QPLGJ1512CEZZ), Cable en serie de control del ratón (QCNW-5112CEZZ), Cable de control del ratón para IBM PS/2 (QCNW-5113CEZZ), Cable de control del ratón para Macintosh (QCNW-5114CEZZ), Receptor del ratón remoto (RUNTK0648CEZZ), Filtro de aire (PFILD0076CEZZ), Tapa del objetivo (GCOVH1307CESB), Bolsa para el transporte (GCASN0001CESA), CD-ROM (UDSKA0014CE01), Manual de operación del proyector LCD (TINS-6791CEZZ), Referencia rápida del proyector LCD (TINS-6598CEN1), Manual de operación del software de demostraciones software de Sharp (TINS-6601CEN1), Referencia rápida del software de demostraciones avanzadas de Sharp (TINS-6676CEZZ), Hoja de instrucciones para la instalación del controlador IrDA (TCAUZ3046CEZZ)

Este proyector SHARP emplea paneles de LCD (visualizador de cristal líquido). Estos sofisticados paneles contienen TFT (transistores de película fina) de 786.432 pixeles (× RGB). 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 aparato tiene algunos TFT inactivos con

tolerancias aceptables que pueden ocasionar puntos iluminados o inactivos en la pantalla de la imagen. Esto no afecta la calidad de la imagen ni la duración del aparato.

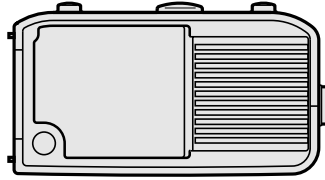
Si tiene alguna pregunta relacionada con este asunto, llame sin cargo al 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277). [\[EE.UU.solamente\]](#)



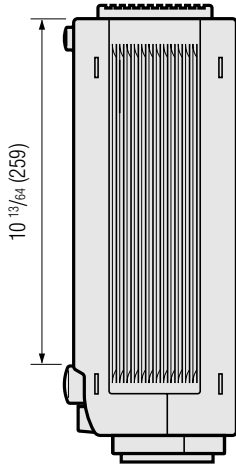
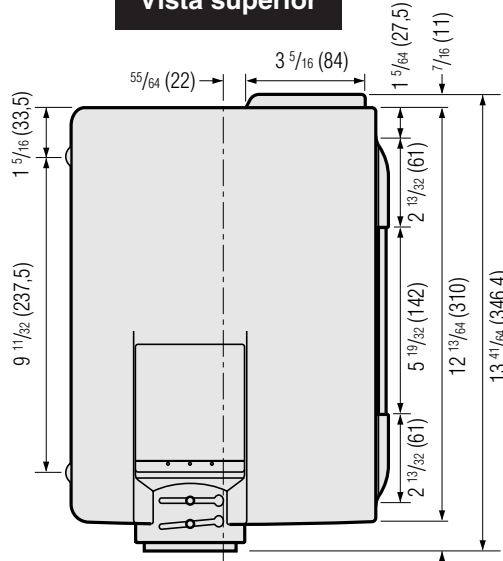


Dimensiones

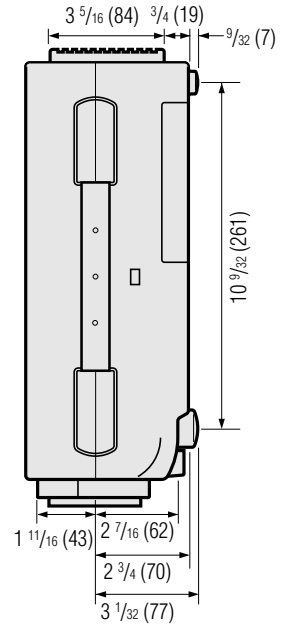
Vista trasera



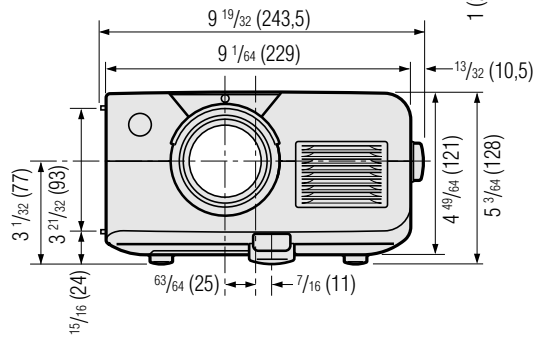
Vista superior



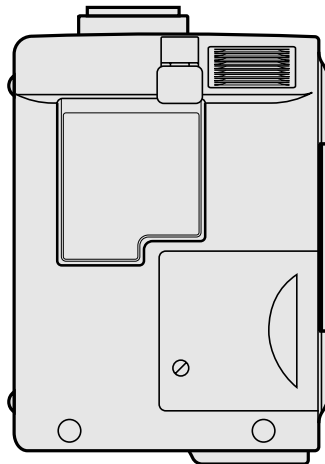
Vista lateral



Vista frontal

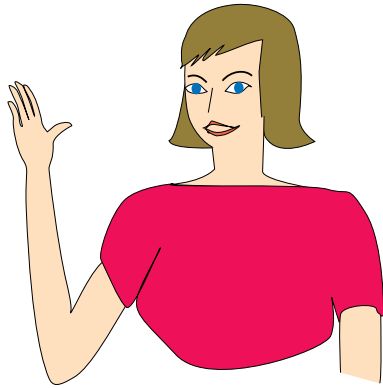


Vista inferior





Guía para una demostración más dinámica



Las demostraciones electrónicas son una de las herramientas más efectivas que un presentador puede utilizar para persuadir al público. Hay varias formas de hacer que la demostración sea más eficaz, dando más realce a su demostración. A continuación se dan varios consejos para crear y producir una demostración más dinámica.

a. Tipos de demostración

Demostración con un ordenador

- Para mostrar información básica en forma de gráficos, hojas de cálculo, documentos e imágenes, se pueden utilizar procesadores de palabras y programas de hojas de cálculo.
- Para mostrar información más compleja y crear demostraciones más dinámicas que le permitan controlar la velocidad a la que da su explicación, utilice programas de software tales como Astound®, Freelance®, Persuasión® o PowerPoint®.
- Para las demostraciones multimedia e interactivas de la gama alta, utilice programas de software tales como Macromedia Director®.

NOTA

- Astound®, Freelance®, Persuasión® o PowerPoint® y Macromedia Director® son marcas registradas por sus respectivas empresas.

Demostraciones de video

El uso de equipos de video tales como las videograbadoras, tocadiscos DVD y tocadiscos de discos láser son efectivos para dar clases o información gráfica que, de otra forma, sería difícil de entender.

Cámaras digitales y agendas digitales de mano personales (PDA)

Para hacer demostraciones portátiles y sumamente compactas pueden utilizarse cámaras fotográficas, videocámaras digitales, cámaras para documentos y PDA, para transferir los datos sin necesidad de hacer conversiones complicadas.

Demostraciones por multimedios

Se pueden integrar todos los métodos anteriores para una demostración total multimedia que incluya el video, audio, aplicaciones de ordenador e información World Wide Web.

Demostraciones inalámbricas

Utilice las fuentes compatibles IrDA/IrTran-P tales como las de un ordenador portátil, cámara digital o PDA para proyectar imágenes fijas rápidamente y sin esfuerzo, sin utilizar cables.

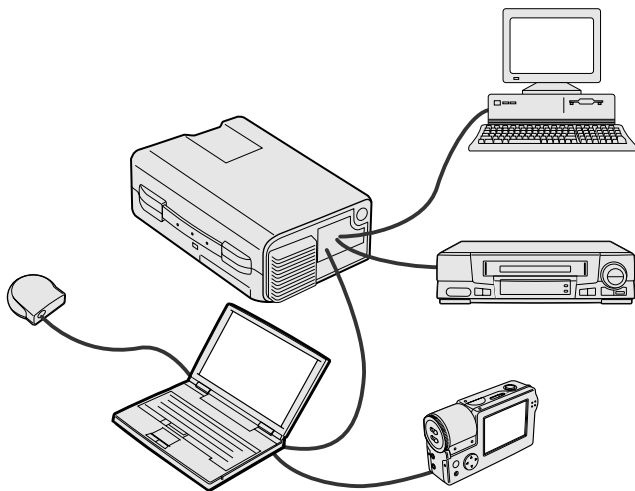
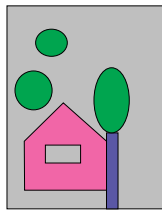
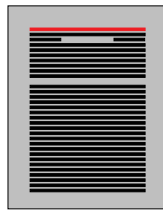
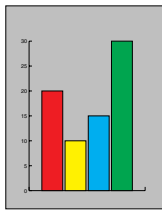
b. Demostraciones creativas

Muchas veces la persona encargada no sabe cómo utilizar los detalles útiles para manipular diapositivas electrónicas para atraer la atención del público.

El color tiene gran efecto sobre el público durante una demostración. Cuando los utilice correctamente y de forma legible, los estudios muestran que los colores del fondo y del primer plano dan un tono más emocional a la demostración, ayudan al público comprender y retener la información e influyen sobre el público para que tomen una determinada acción.

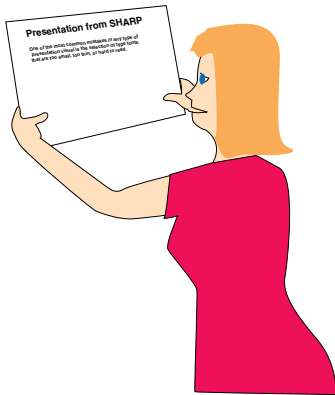
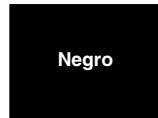
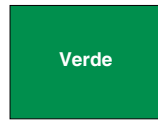
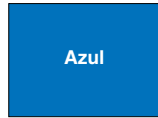
Consideraciones sobre los colores

- Elija colores fáciles de leer.
- Los colores de textos y gráficos deben tener suficiente contraste.
- Utilice colores oscuros como fondo ya que los fondos claros pueden producir un brillo desagradable (el amarillo sobre el negro crea un contraste ideal.)



**Amarillo
sorbe negro**





Sans-serif

Serif

- Los colores del fondo pueden afectar el subconsciente del público.

Rojo—aumenta el pulso y respiración del público e incentiva a tomar más riesgos pero puede estar asociado con una pérdida financiera.

Azul—tiene un efecto calmante y conservador sobre el público pero puede crear aburrimiento en los empleados y empresarios cuando se ven inundados por este color en el fondo.

Verde—Estimula la interacción.

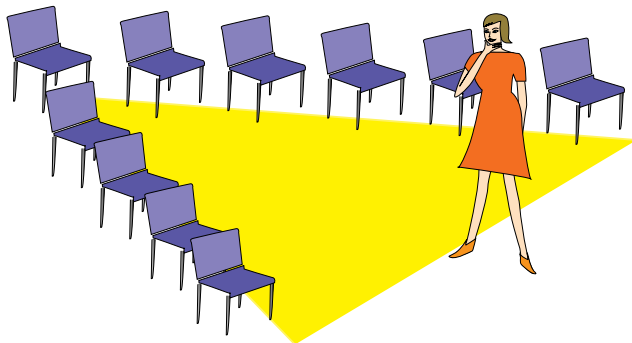
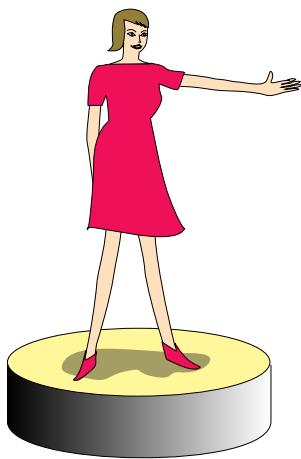
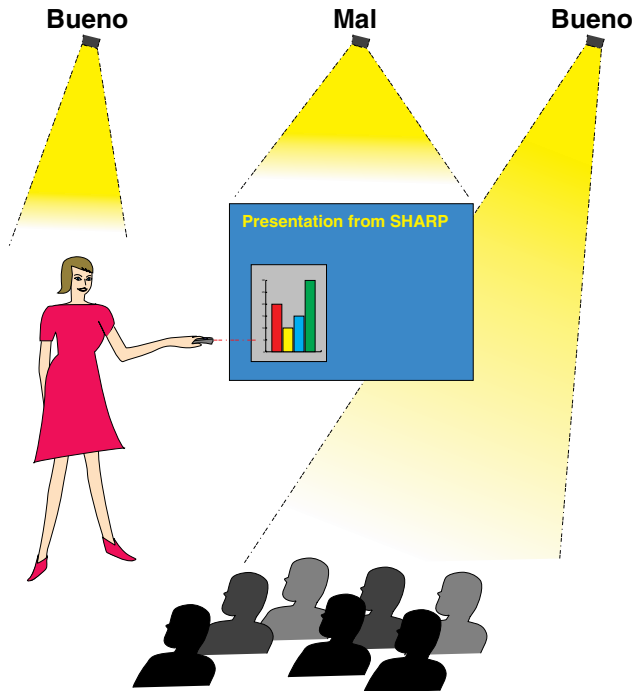
Negro—da la impresión de algo final y seguro. Utilice como color de transición entre diapositivas para pasar de una idea a la siguiente.

- Los colores en primer plano crean un gran impacto sobre la forma como el público entiende y recuerda un mensaje.
 - Utilice uno o dos colores brillantes para dar más énfasis.
 - Resalte los mensajes importantes.
- El ojo tiene dificultad para leer textos de determinado color sobre determinados fondos. Por ejemplo los colores de texto y fondo son rojo y verde, azul y negro son difíciles de leer.
- Las personas daltónicas pueden tener problemas para distinguir entre el rojo y el verde, marrón y verde y púrpura y azul. Evite utilizar estas combinaciones de colores.

Tipos de letra

- Uno de los errores básicos en cualquier tipo de demostración visual es la selección de tipos de letra demasiado pequeños, fino o difíciles de leer.
- Si no está seguro de cómo se leerá determinado tipo de letra en una pantalla a varios tamaños, pruebe esto: Dibuje una caja de 6" x 8" en un papel e imprima varias líneas de texto dentro de la caja con su impresora de ordenador a una resolución de 300 o 600 dpi. Cambie los tamaños del texto para pretender que es un título, el texto explicativo y las descripciones de los cuadros o gráficos. Sujete la hoja alargando sus brazos. Es así cómo se verá el texto sobre una pantalla de 4' (1,2 metros) de ancho a 10' (3 metros), en una pantalla de 7,5' (2,3 metros) de ancho a 20' (6,1 metros) y en una pantalla de 12' (3,7 metros) de ancho a 30' (9,1 metros). Si no puede leerse bien el texto, deberá poner menos texto en la demostración o utilizar un tipo de letra más grande.
- Diseñe su imagen para que pueda verla claramente la persona que está en la fila de atrás.
- Nada será peor que las palabras con errores ortográficos. Tómese el tiempo de leer y editar el texto antes de incorporarlo en su demostración.
- El texto con mayúsculas y minúsculas mezcladas es más fácil de leer que el texto en mayúsculas.
- Otro detalle importante de los tipos de letra es si se trata de serif o sans-serif. Los serifs tienen trazos pequeños, con partes más gruesas al final de la letra. Por su capacidad de atraer la atención sobre la línea de tipo se considera que los tipos de letra con serifs son más fáciles de leer.





c. Preparativos

Cuando se hace una demostración, necesitará preparar el escenario, tanto en sentido figurado como en la práctica, para tener éxito. La forma como prepara la habitación tendrá gran impacto sobre la forma como el público le escucha y entiende su mensaje. La manipulación del lugar y el uso de las siguientes herramientas mejorarán el impacto de su demostración.

Luces—Una buena iluminación es un componente importante para el éxito de su demostración. Deberá tratar de crear una distribución desequilibrada de la luz. El público debe ver su rostro lo más posible; los focos deben estar dirigidos hacia usted. Como también es importante que pueda verle la cara al público y su reacción, éste debe recibir parte de la luz. En cambio la pantalla debe estar lo más oscura posible.

Escenario—Cuando hace la demostración al mismo nivel que su público, la mayoría sólo puede ver el tercio superior de su cuerpo. Por lo tanto, si se hace una demostración delante de un público de 25 o más personas se recomienda pararse sobre un escenario o plataforma. Cuando la mayor parte de su cuerpo está a la vista de todos, más fácil es la comunicación con el público.

Podio—La gente con experiencia haciendo demostraciones evitan los podios porque ocultan el 75% de su cuerpo e impiden los movimientos. Sin embargo, mucha gente se siente más cómoda detrás de un podio porque puede leer sus notas y esconder sus incomodidades. Si le es necesario utilizar un podio, colóquelo a un ángulo de 45 grados frente al público para que su cuerpo no quede completamente oculto.

Imagen—Es necesario asegurarse de que la imagen sea lo suficientemente grande y se proyecte lo suficiente como para que el público pueda ver. Ocho veces la altura de la imagen es la distancia de visión óptima para leer un tipo de letra de 24 puntos. La parte inferior de la pantalla debe estar a por lo menos 6' (1,8 metros) del piso.

Pantalla—La pantalla debe estar siempre en el centro de la habitación para que todo el público pueda ver bien. Como el texto se debe leer de izquierda a derecha, deberá estar parado a la izquierda del público cuando hable de lo que se está mostrando en la pantalla.

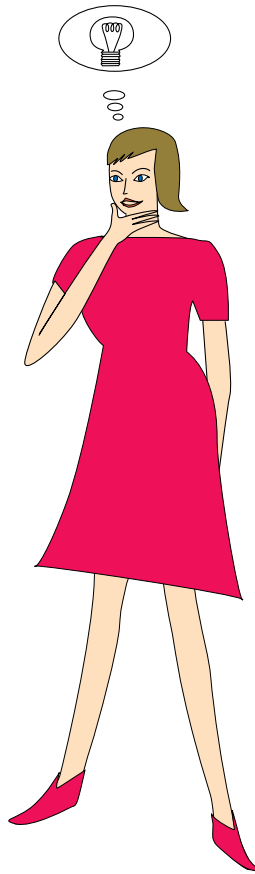
Asientos—Arregle los asientos según la dinámica de su demostración. Si la demostración dura más de medio día, instale los asientos como en una clase — una silla y un escritorio. Si desea que ocurra interacción entre el público, coloque los asientos en "V". Cuando hay poco público, la forma en "U" mejorará el intercambio de los comentarios.





d. Ensayo y charla

- La mejor hora del día para los ensayos es el mismo día o la tarde anterior, no un par de horas antes, y el mejor lugar para el ensayo es en la misma habitación. El ensayo de una charla en una pequeña oficina no es lo mismo que cuando está parado delante de 100 personas en un salón en el hotel o en una clase de la escuela.
- Como las velocidades de los ordenadores son diferentes, practique la transición entre diapositivas para sincronizar su tiempo.
- En lo posible, instale su equipo con suficiente antelación para darle suficiente tiempo como para resolver problemas inesperados tales como las luces, electricidad, asientos y equipo de audio.
- Inspeccione bien todos los equipos que tenga. Asegúrese de regenerar las baterías de sus controles remotos y ordenador portátil. Cargue completamente la batería del ordenador antes de la demostración y conecte su adaptador de CA para mayor seguridad.
- Asegúrese de conocer perfectamente el panel de control de su proyector y los controles remotos.
- Si utiliza un micrófono, inspecciónelo antes y camine para ver si tiene problemas con el eco. Durante la charla, evite acercarse a los lugares donde puede tener problemas.



e. Consejos para la demostración

- Antes de empezar, confíe en que su demostración va a ser todo un éxito.
- Estudie su charla, memorizando por lo menos los primeros tres minutos de su demostración, para que pueda prestar atención a su ritmo y forma de caminar.
- Hable con la gente que llega temprano para establecer una comunicación con el público y para que usted mismo se sienta más confiado.
- No dependa totalmente de la imagen leyendo en voz alta lo que el público puede leer en la pantalla. Estudie el material para dar una charla más fluida. Utilice la imagen para dar énfasis a los puntos básicos.
- Asegúrese de proyectar su voz claramente y utilizar el contacto visual para mantener la atención del público.
- No espere hasta la mitad de la charla para mencionar los puntos más importantes. Si trata de atraer al público manteniéndolo a la “expectativa”, el público puede perderse en el camino.
- Mantenga la atención del público. La mayoría de la gente sólo presta atención durante 15 ó 20 minutos de una charla de una hora. Es importante capturar su atención a intervalos periódicos. Utilice frases como “Lo más importante” o “Esto es básico” para avisarles que tienen que escuchar lo que viene a continuación.





Glosario

Ajuste a la pantalla

Función que ajusta la imagen sin mantener su relación de tamaño original, excepto por 4:3 y lo proyecta en una relación de 4:3.

Ampliación

Acerca digitalmente el zoom sobre una parte de la imagen.

Compatibilidad

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

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.

Congelación

Función para congelar una imagen en movimiento.

Control de ratón inalámbrico

Función que hace funcionar el control de ratón del ordenador con el control remoto suministrado.

Conversión E/P

Función que convierte una imagen entre las visualizaciones "Enterlazadas" y "Progresivas".

Corrección de distorsión trapezoidal digital

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

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.

Función de estado

Visualiza los estados de cada ítem de ajuste.

GUI

Interface Gráfica de Usuario. Interface de usuario con gráficos para facilitar el funcionamiento.

Herramientas para demostraciones

Herramienta útil para dar énfasis a los puntos importantes de una demostración.

Imagen inicial

La imagen visualizada cuando se conecta el proyector.

IrCOM

Función para transmitir imágenes fijas de un ordenador, ordenador de mano o cámara fotográfica digital mediante comunicación por infrarrojos para "Demostraciones sin cables".

IrDA

Protocolo estándar para comunicación inalámbrica.

IrTran-P

Formato (protocolo) estándar para la transmisión de imágenes.

Lumen ANSI

Es una unidad de brillo establecida por el Instituto de Normas Nacionales Americanas.

Modo de punto por punto

Modo que proyecta las imágenes a su resolución original.

PDF

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

Relación de tamaño

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 XGA

La 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 de la computadora 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 de la del ordenador, la imagen proyectada puede quedar distorsionada.

Sincronización verde

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

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.





Indice

A

Adaptador para Macintosh	16
Ajuste a la pantalla	31
Ajuste de audio	25
Ajuste de imagen	24
Ajuste de sincronización automática	27
Altavoz	8
Asa para el transporte	41

B

Bolsa para el transporte	41
Botón AUTO SYNC	27
Botón BLACK SCREEN	30
Botón ENLARGE	29
Botón ENTER	20
Botón FREEZE	33
Botón INPUT	19
Botón KEYSTONE	14
Botón LASER	11
Botón L-CLICK	11
Botón LIGHT	11
Botón MENU	20
Botón MUTE	19
Botón R-CLICK	11
Botón TOOLS	35
Botones de ajuste	20
Botones ON/OFF	18
Botones VOLUME	19

C

Cable de alimentación	18
Cable de audio de ordenador	15
Cable de control del ratón para IBM PS/2	15
Cable de control del ratón para Macintosh	15
Cable de ordenador	15
Cable en serie para control del ratón	15
Compresión inteligente	5
Conector estándar de seguridad Kensington	40
Confirmación de estado	36
Confirmación de señal de entrada	19
Control de ratón inalámbrico	10
Control remoto	11
Conversión E/P	31
Corrección de distorsión trapezoidal digital	14

D

Desconexión automática de alimentación cuando no se reciben señales	36
---	----

F

Fase	26
Filtro de aire	37
Filtro de aire adicional	37

G

GUI	20
-----------	----

H

Herramientas para demostraciones	35
--	----

I

Imagen de apertura	33
Imagen inicial	33
Indicador de alimentación	18
Indicador de aviso de la temperatura	38
Indicador de cambio de la lámpara	38
Interruptor MAIN POWER	18
Interruptor MOUSE/ADJ	11
IrCOM	22
IrDA	47
IrTran-P	47

L

Liberación de ajuste de pata	14
------------------------------------	----

M

Mando de enfoque	18
Mando de zoom	18
Memoria de imagen	28
Memorización de relación de tamaño	31
Montaje en el techo	13

P

PDF	6
Pilas del tamaño AA	10
Proyección trasera	12
Punto por punto	29

R

Receptor del ratón remoto	10
Reloj	26
Resolución XGA	5

S

Selección de fondo	32
Selección de idioma	23
Sensor de control remoto	10
Sincronización	27
Sincronización verde	42
Software de transmisión de imagen	22

T

Tapa del objetivo	41
Techo y Atrás	34
Terminal AUDIO OUTPUT	17
Terminal COMPUTER AUDIO INPUT	15
Terminal COMPUTER INPUT 1	15
Terminal COMPUTER INPUT 2	15
Terminal RS-232C	17
Terminal S-VIDEO INPUT	17
Terminal VIDEO INPUT	17
Terminales AUDIO INPUT	17
Toma de CA	18

V

Ventilador de enfriamiento (rejilla de entrada de aire)	4
Ventilador de enfriamiento (salida de escape)	4



SHARP CORPORATION

OSAKA, JAPAN