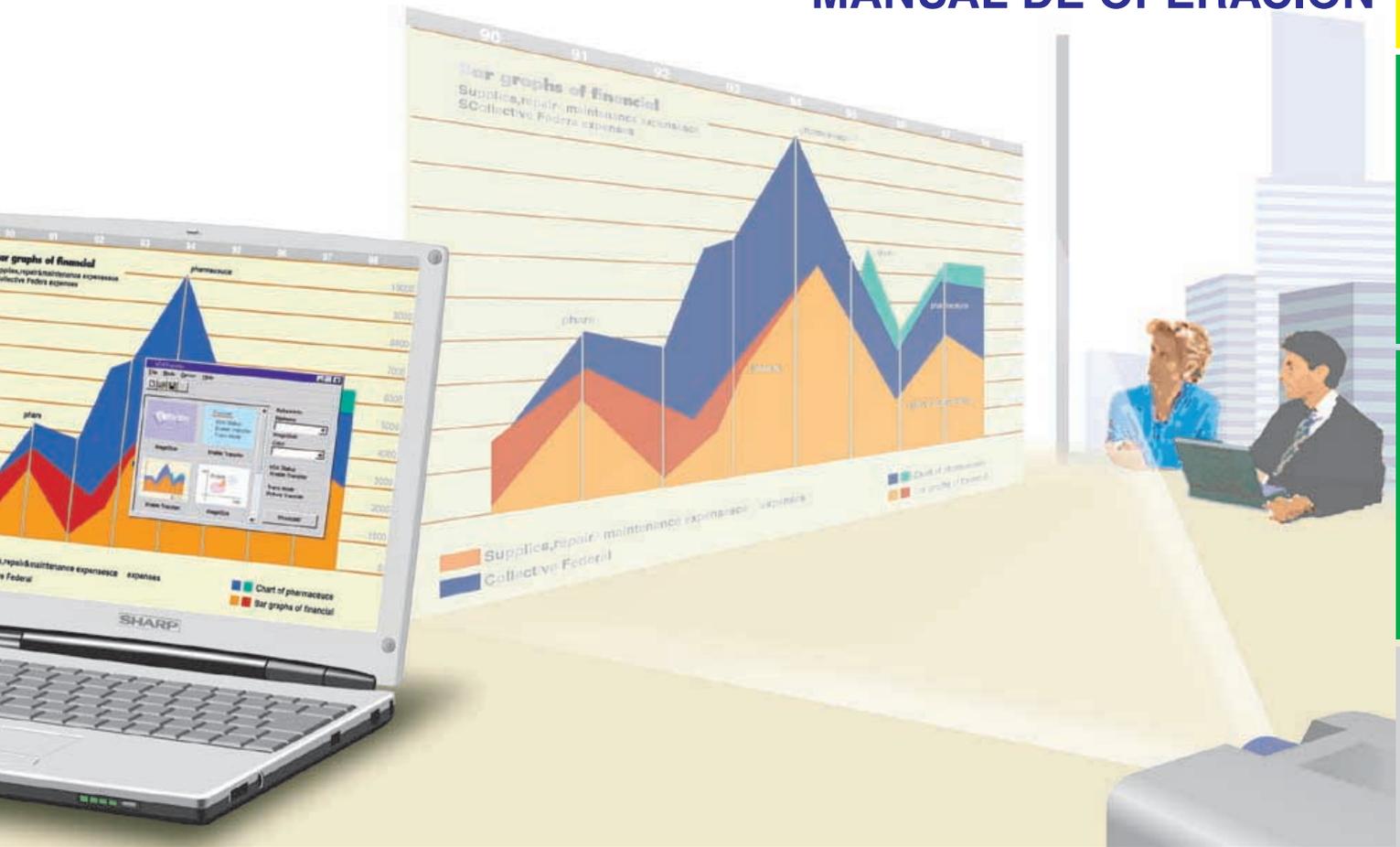


SHARP®



MANUAL DE OPERACION



MODELO XG-NV7XU

PROYECTOR MULTIMEDIA DIGITAL

NOM 1245  NYCE



Información
Importante



Ajustes y conexiones



Operaciones



Características útiles



Mantenimiento y
solución de problemas



Apéndice



MANUAL DE OPERACIÓN

ESPAÑOL

IMPORTANTE

Para que le sirva de ayuda al notificar la pérdida o el robo de su proyector, anote el número de serie que se encuentra en la parte inferior del proyector y guarde esta información. Antes de reciclar la envoltura, asegúrese de haber comprobado el contenido de la caja de cartón comparándolo con la lista de la sección de "Accesorios suministrados" en la página 10.

N.º de modelo: XG-NV7XU

N.º de serie:

Existen dos razones importantes para que registre pronto la garantía de su nuevo proyector 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 suministrado deberá utilizarse con el aparato. El cable se suministra para asegurar que el aparato cumpla con la verificación de la Clase A de FCC.

EE.UU. solamente



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, 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, 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. Transporte

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:

- Cuando el cable de alimentación o la clavija esté estropeado.
- Si se ha derramado líquido o han caído objetos en el interior del aparato.
- Si el aparato ha estado expuesto a la lluvia o el agua.
- 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.
- Si se ha caído el aparato o se ha estropeado de cualquier forma.
- 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 sustituciones 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).



Características más sobresalientes

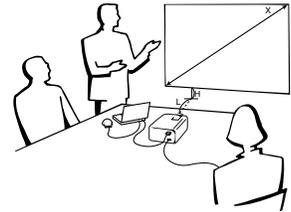


1. ENTRADA DIGITAL DIRECTA DE COMPUTADORA (PanelLink™)

Las señales permanecen digitales desde el equipo de fuente hasta el proyecto, con imágenes de computadora más nítidas, claras y sin necesidad de ajustes.

2. COMPATIBILIDAD AVANZADA CON ORDENADORES PERSONALES O DE ESTACION

Compatible con una relación de refresco vertical de hasta 200 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. (Página 11)



3. PARA UTILIZAR CON DTV*/HDTV

Permite proyectar imágenes DTV e imágenes de pantalla ancha 16:9 cuando se conecta a un descodificador DTV o sistemas de video similares. (Página 13)

4. COMPATIBILIDAD DE VIDEO DE COMPONENTES (VIA RGB)

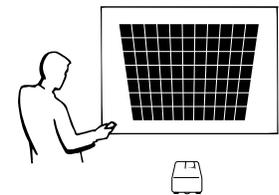
Tiene terminales para conexión a un descodificador DTV, reproductor DVD y sistema de video similares para imágenes de mayor calidad. (Página 13)

5. CIRCUITOS DE VIDEO DE ADELANTADA

Produce imágenes de video de alta calidad con mínimo ruido para conferencias más impresionantes.

6. CORRECCION DIGITAL DE DISTORSION TRAPEZIAL

Ajusta digitalmente la imagen proyectada en ángulo mientras mantiene la calidad y brillo de las imágenes. (Página 19)

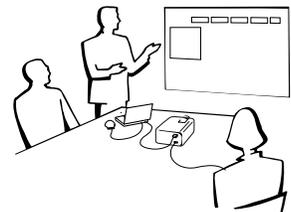


7. INTERFACE DE USUARIO GRAFICO (GUI) FACIL DE UTILIZAR

Un sistema de menús a base de iconos multicolores permite ajustes simples de imagen. (Página 23)

8. DISEÑO DE FACIL USO

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



9. 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. (Página 25)

10. TECNOLOGIA DE SINCRONIZACION AUTOMATICA PARA PERFECCION DE IMAGEN AUTOMATICA

Hace automáticamente todos los ajustes necesarios para imágenes de ordenador perfectamente sincronizadas. (Página 29)



11. 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. (Página 36)

12. RESOLUCION XGA PARA DEMOSTRACIONES DE ALTA RESOLUCION

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

13. COMPATIBLE CON UXGA

Las imágenes de resolución UXGA (1.600 × 1.200) cambian inteligentemente de tamaño a 1.024 x 768 para obtener presentaciones de pantalla completa o de ajustes predeterminados.

14. 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. (Página 42)

15. 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". (Página 44)

16. FUNCIONAMIENTO SILENCIOSO

El funcionamiento silencioso del ventilador permite a los espectadores concentrarse en la conferencia sin distraerse con el ruido del ventilador.

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



Índice



Información importante

MEDIDAS DE SEGURIDAD IMPORTANTES ...	2
Características más sobresalientes	3
Índice	4
Notas acerca de la utilización	5
Cómo acceder a los manuales de operación PDF (para Windows y Macintosh)	6
Para asistencia de SHARP (EE.UU. solamente)	6
Nomenclatura	7



Ajustes y conexiones

Accesorios suministrados	10
Conexión del proyector	11



Operaciones

Operaciones básicas	16
Instalación de la pantalla	18
Funcionamiento del control remoto inalámbrico tipo ratón del control remoto	21
Utilización de las pantallas del menú GUI (Interface de usuario gráfico)	23
Utilización de IrCOM para las demostraciones inalámbricas	25
Selección del idioma de visualización en pantalla	26
Selección del modo de sistema de entrada de vídeo (sólo el modo VÍDEO)	26
Ajustes de la imagen	27
Ajustes del sonido	28
Ajustes de la imagen del ordenador	29
Ajuste de la sincronización automática	30
Función de visualización de sincronización automática	30
Memorización y selección de posiciones de ajuste	31
Ajuste de modo especial	32



Características útiles

Función de congelación	33
Aumento de imagen digital (ENLARGE)	34
Corrección gamma	35
Selección del modo de visualización de imagen	36
Función de pantalla negra	37
Función de cancelación en la visualización en pantalla	37
Función de desconexión automática de la alimentación	38
Conversión E/P	39
Verificación el tiempo de uso de la lámpara ...	39
Selección del tipo de señal	40
Verificación de la señal de entrada	40
Ajuste de la imagen del fondo	41
Selección de la imagen inicial	42
Función de espejo/inversión de imagen	43
Utilización de las herramientas para demostraciones	44
Función de estado	45



Mantenimiento y solución de problemas

Lámpara/indicadores de mantenimiento	47
Reemplazo de la lámpara del proyector	48
Empleo del bloqueo Kensington	49
Solución de problemas	49



Apéndice

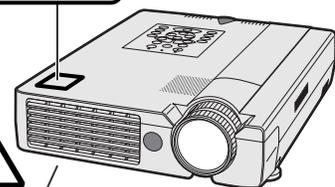
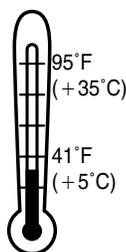
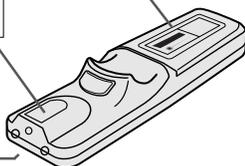
Transporte del proyector	51
Asignaciones de las conexiones de clavijas ...	52
Especificaciones del terminal RS-232C	53
Señales de entrada (temporización recomendada)	55
Especificaciones	57
Dimensiones	58
Guía para una demostración más dinámica ...	59
Glosario	63
Índice	64



Notas acerca de la utilización

CAUTION LASER RADIATION- DO NOT STARE INTO BEAM  WAVE LENGTH : 650nm MAX. OUTPUT : 1mW CLASS II LASER PRODUCT	"COMPLIES WITH 21 CFR SUBCHAPTER J" SHARP ELECTRONICS CORPORATION SHARP PLAZA, MANWAH, NEW JERSEY 07430 TEL : 1-800-BE-SHARP (U.S.A. ONLY)
	REMOTE CONTROL MODEL NO. : RRHCG1530CESA DCSV (1.5VX2PCS) MADE IN CHINA FABRIQUE AU CHINE

AVOID EXPOSURE-LASER RADIATION IS EMITTED FROM THIS APERTURE.



TEMPERATURA

Precauciones respecto al puntero láser

El puntero láser del control remoto 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 95°F (+5°C y +35°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

- Las dos marcas de la izquierda son etiquetas de precaución para las piezas del proyector que emiten gran calor durante el funcionamiento.
- Las salida de aire, la cubierta de jaula de lámpara y las zonas cercanas pueden estar muy calientes cuando está funcionando el 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 47, 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 le funcionamiento del proyector debido a cambios de velocidad del ventilador.



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



Hay manuales de operación PDF en varios idiomas incluidos en el CD-ROM. 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-nv7xu".
- 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 "nv7" 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-nv7xu".
- 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 "nv7" 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 manejo.



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 49. 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.

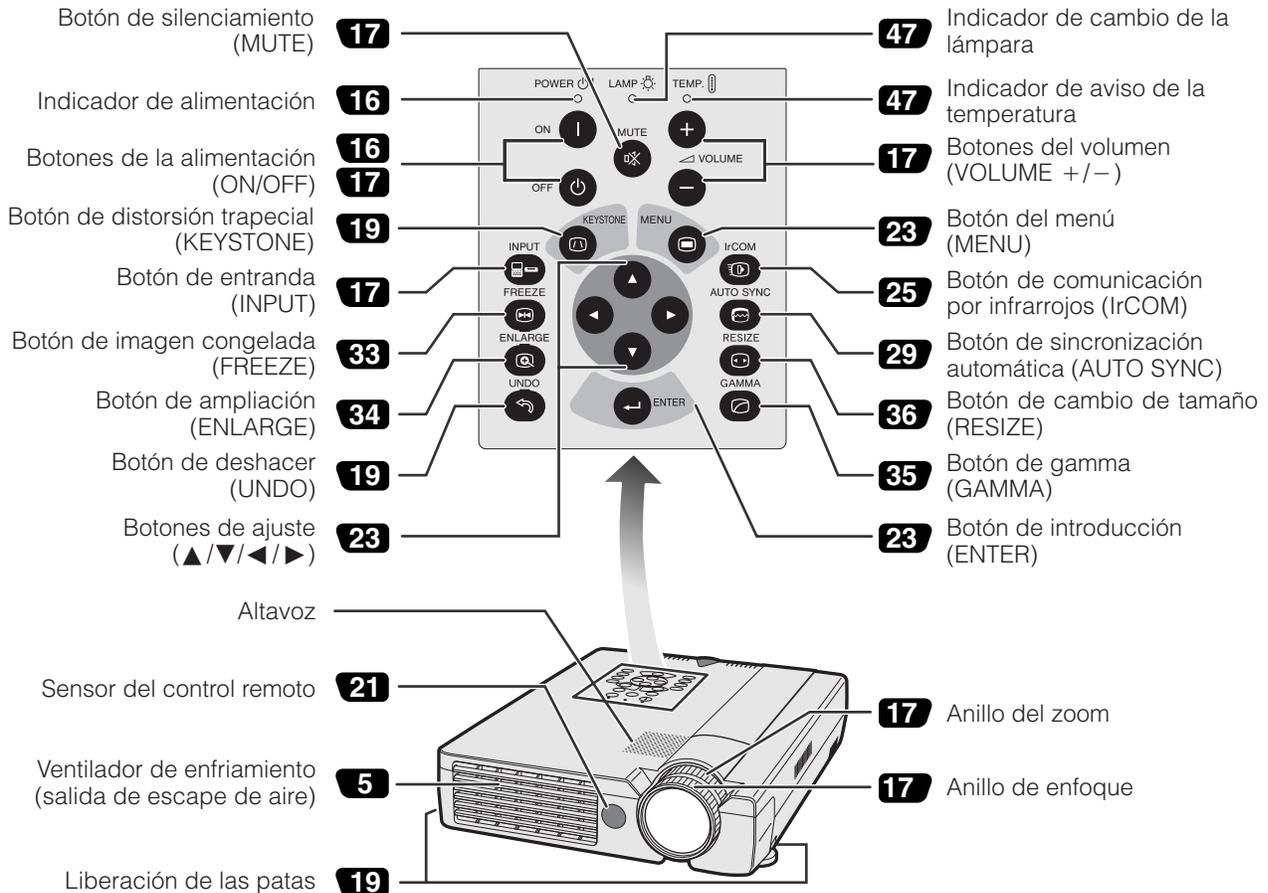
Nuestra dirección de World Wide Web es <http://www.sharp-usa.com/>.

Nomenclatura

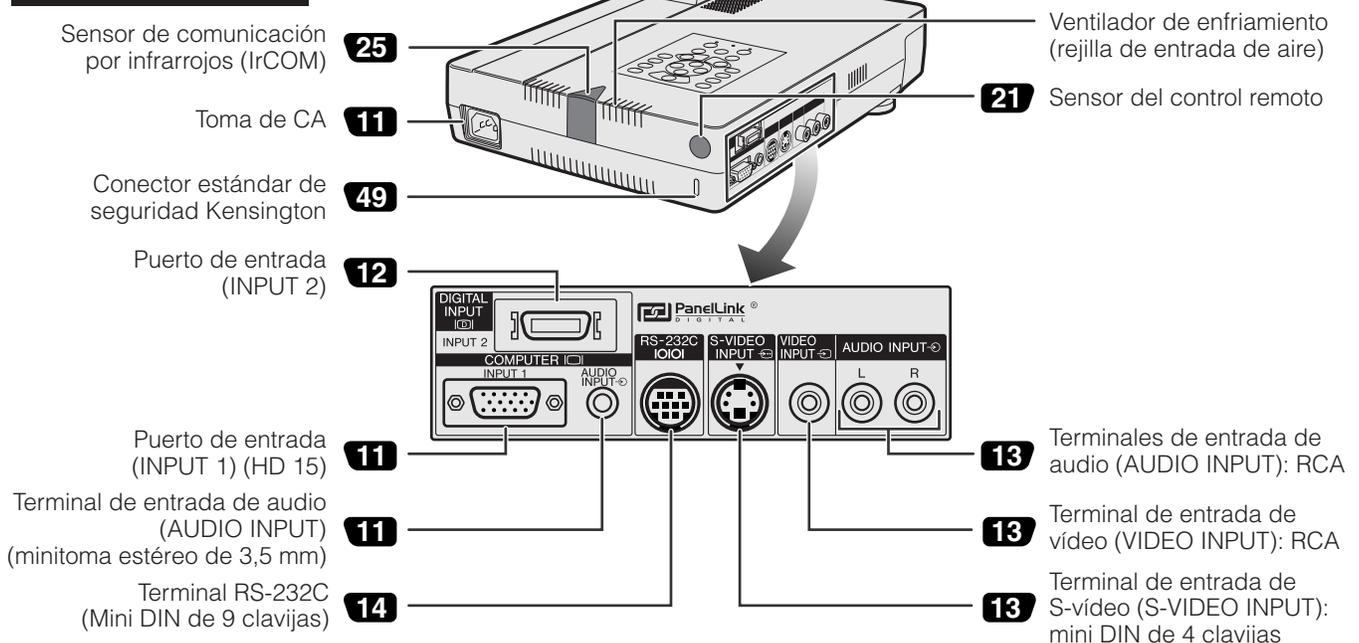
Los números a continuación de los nombres de las partes se refieren a las páginas principales de este manual donde se explica el tema.

Proyector

Vista delantera y superior



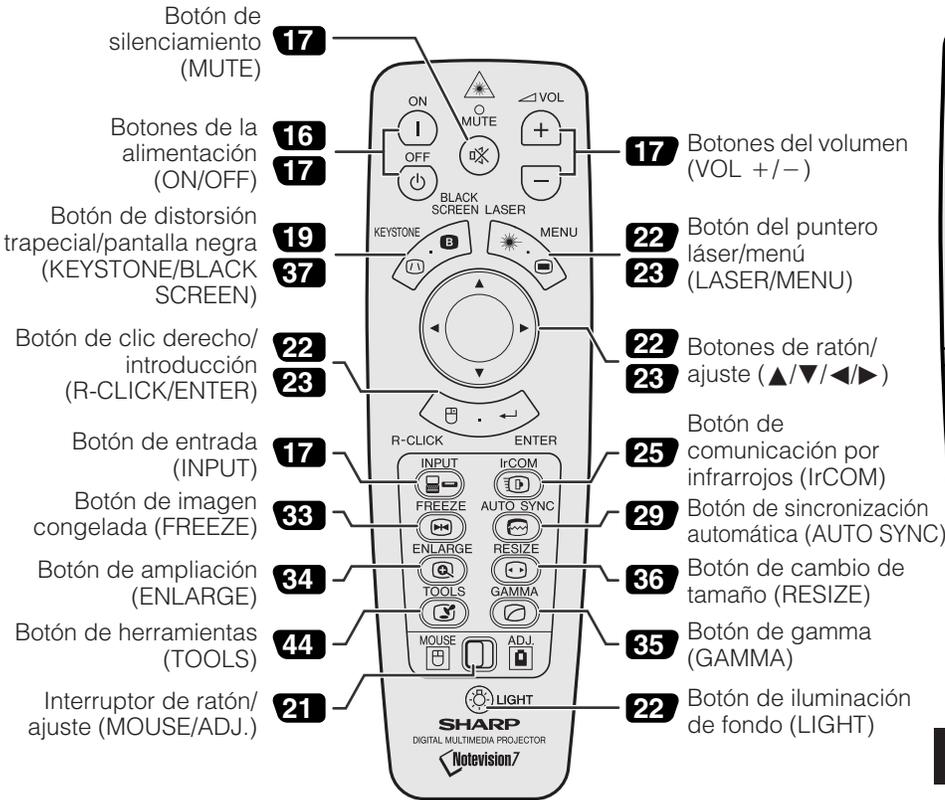
Vista lateral y trasera



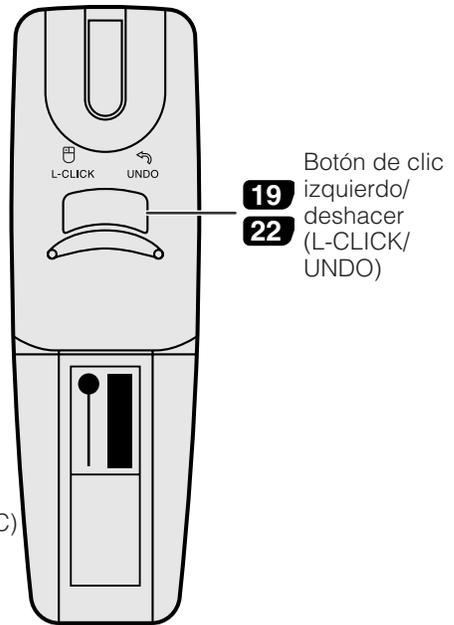


Control remoto

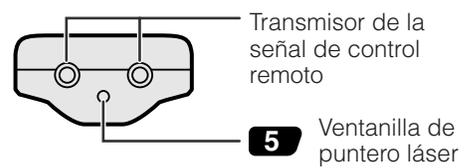
Vista delantera



Vista trasera



Vista superior

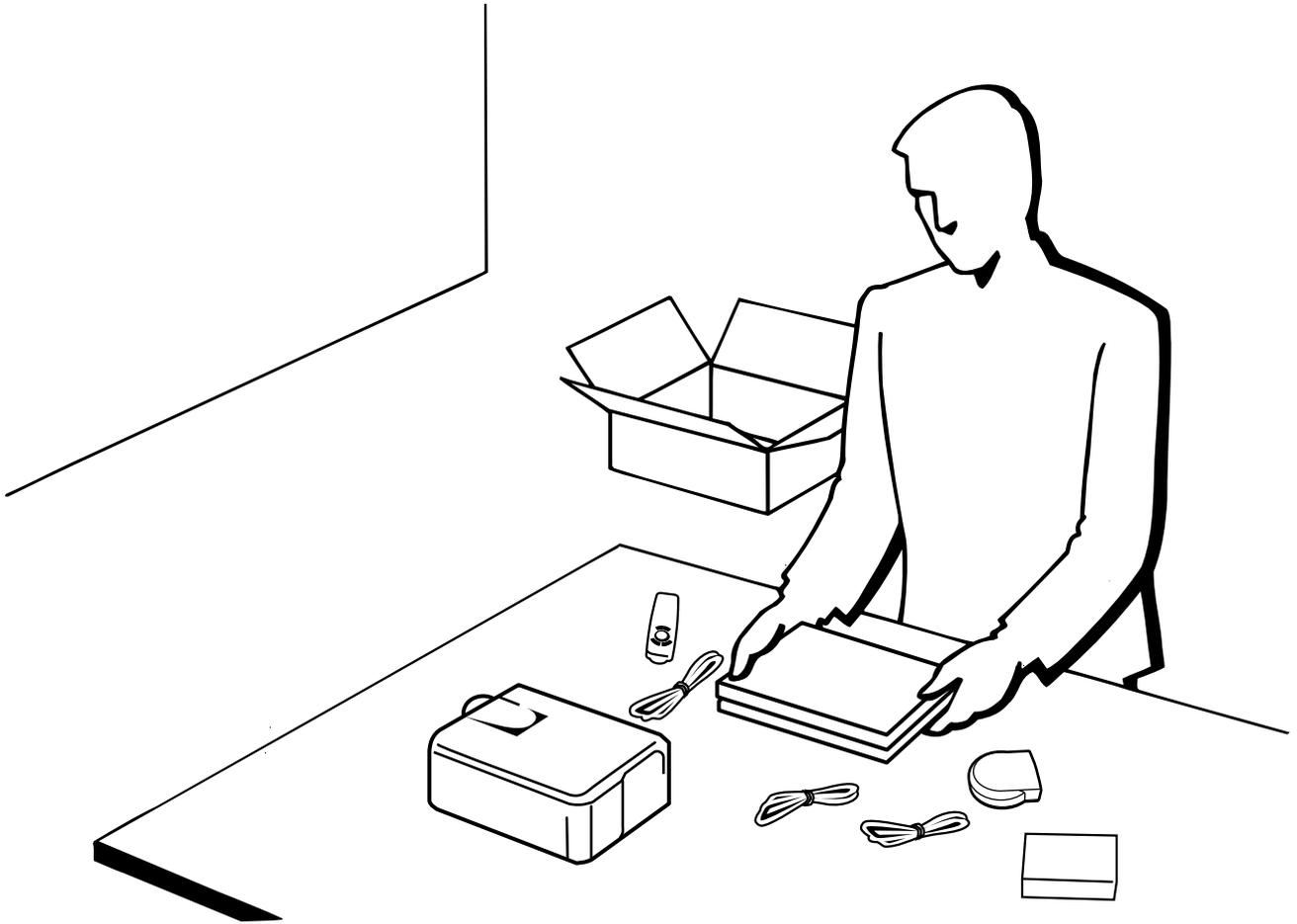


Inserción de las pilas

<p>1 Pulse hacia abajo en la flecha para sacar la tapa de las pilas.</p>	<p>2 Inserte dos pilas del tamaño AA para el control remoto 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>
<p>Tapa de las pilas</p>	<p>Compartimiento de las pilas</p>	<p>Tapa de las pilas</p>



Ajustes y conexiones





Accesorios suministrados



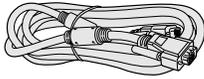
Control remoto
RRMCG1530CESA



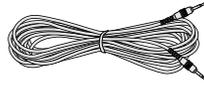
Dos pilas del tamaño AA



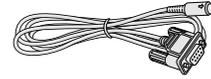
Cable de alimentación
QACCU5013CEZZ



Cable de ordenador
QCNW-5304CEZZ



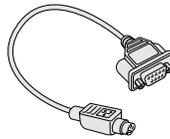
Cable de audio de
ordenador
QCNW-4870CEZZ



Cable en serie de
control del ratón
QCNW-5112CEZZ



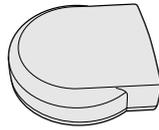
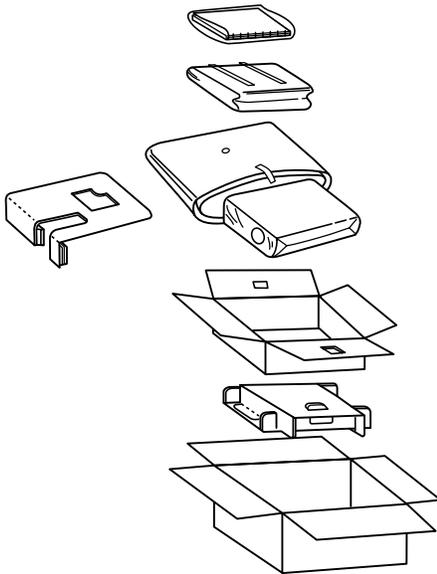
Cable de control del
ratón para IBM PS/2
QCNW-5113CEZZ



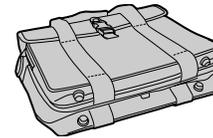
Cable de control del
ratón para Macintosh
QCNW-5114CEZZ



Cable DIN-D-sub RS-232C
QCNW-5288CEZZ



Receptor del ratón remoto
RUNTK0661CEZZ



Bolsa para el transporte
GCASN0003CESA



Tapa del objetivo
GCOVH1308CESA



Correa de la tapa del objetivo
UBNDT0012CEZZ

CD-ROM
UDSKA0009CE01

Manual de operación del
software de demostraciones
avanzadas de Sharp
TINS-6888CEZZ

Manual de operación del proyector
TINS-6786CEZZ

Referencia rápida del software
de demostraciones avanzadas
de Sharp
TINS-6788CEZZ

Referencia rápida del proyector
TINS-6787CEZZ

Hoja de instrucciones para la
instalación del controlador IrDA
TCAUZ3046CEZZ

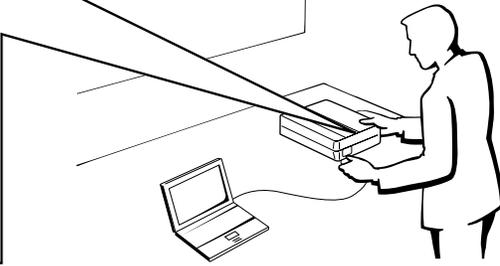
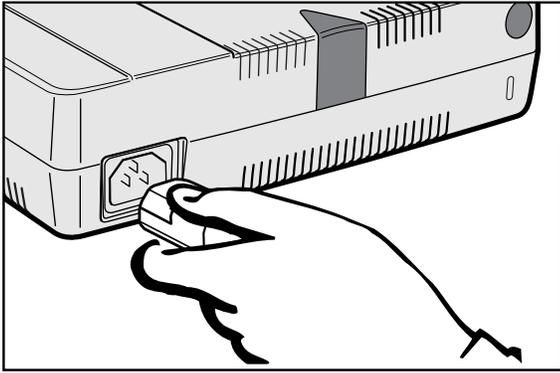




Conexión del proyector

Conectar el cable de alimentación

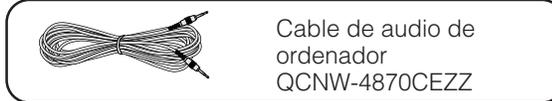
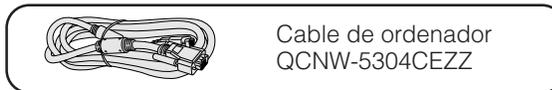
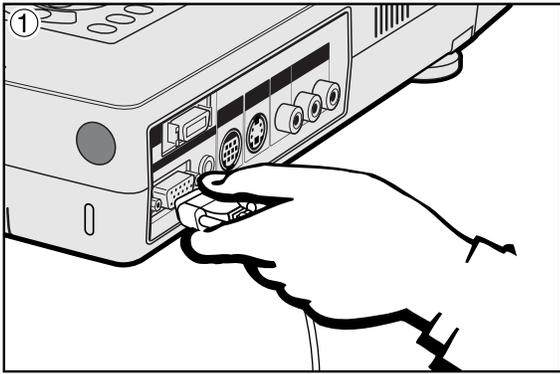
Enchufe el cable de alimentación a la toma de CA de la parte posterior del proyector.



Conexión del proyector a un ordenador

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

A una computadora que utilice una entrada normal de 15 patillas (VGA)



- ① Conecte un extremo del cable de ordenador suministrado al puerto INPUT 1 del proyector.
- ② Conecte el otro extremo al puerto de salida de monitor de la computadora. Asegure los conectores apretando los tornillos de apriete manual.
- ③ Para utilizar el sistema de audio incorporado, conecte un extremo del cable de audio de ordenador suministrado al terminal AUDIO INPUT del proyector.
- ④ Conecte el otro extremo al terminal de salida de audio de la computadora.

⚠ 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.

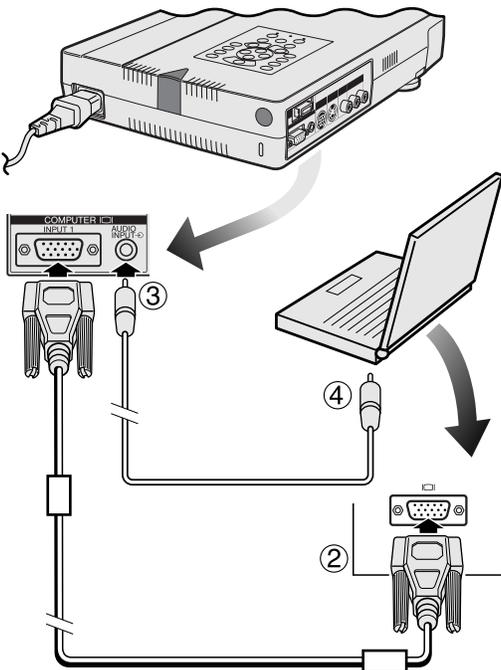
NOTA

- Lea con atención el manual de operación del ordenador.
- Consulte las páginas 55 y 56 "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.

Quando conecte este proyector a un ordenador, seleccione "Computer/RGB" para "Tipo de señal" en el menú GUI. (Consulte la página 40.)

NOTA

- Para utilizar con algunas computadoras Macintosh tal vez sea necesario un adaptador Macintosh. Póngase en contacto con el concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado o con el centro de servicio más cercano.





Conexión del proyector

Conexión a otros ordenadores compatibles

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

Cuando conecte este proyector a un ordenador, seleccione "Computer/RGB" para "Tipo de señal" en el menú GUI. (Consulte la página 40.)

NOTA

- La conexión de ordenadores que no son los recomendados, puede producir daños en el proyector, en el ordenador, o en ambos.
- El AUDIO INPUT acepta la entrada del puerto INPUT 1 ó 2.

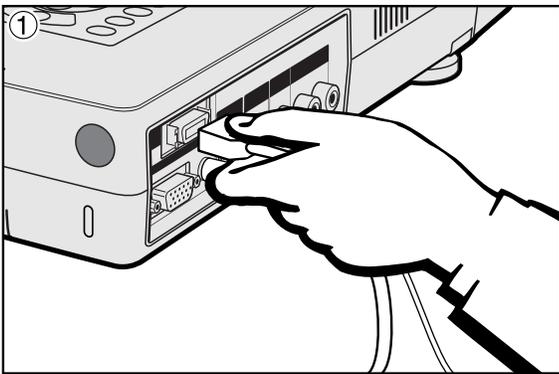
Función "enchufar y reproducir"

- Este proyector es compatible con la norma VESA DDC 1/DDC 2B cuando se conecta a un terminal analógico de 15 patillas y una norma VESA DDC 2B cuando se conecta a un terminal digital de 20 patilla. El proyector y el ordenador compatible con VESA DDC comunicarán sus requisitos de ajuste para poder realizar una configuración rápida y fácil.
- Antes de utilizar la función "enchufar y reproducir", asegúrese de encender primero el proyector y conectar la computadora en último lugar.

NOTA

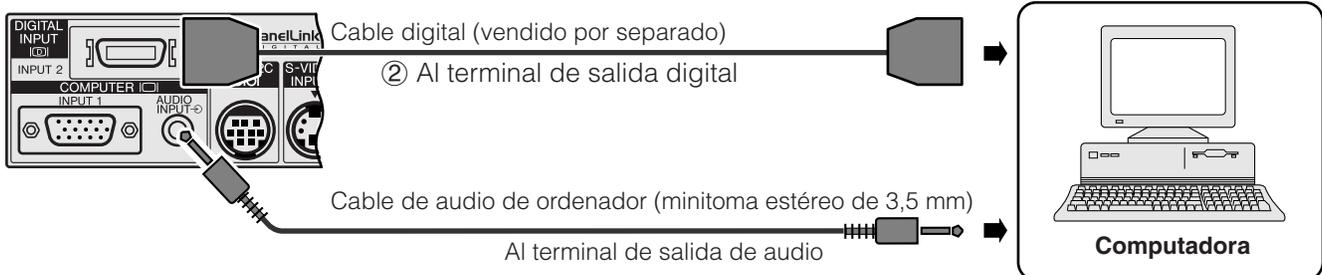
- La función "enchufar y reproducir" compatible con DDC de este proyector opera sólo cuando se emplea junto con un ordenador compatible con VESA DDC.

A una computadora que utilice la entrada digital directa (PanelLink™)



Cable de audio de ordenador
QCNW-4870CEZZ

- ① Conecte un extremo del cable digital en el puerto INPUT 2 del proyector.
- ② Conecte la otra punta al correspondiente terminal en una computadora.
- ③ Para utilizar el sistema de audio incorporado, conecte un extremo del cable de audio de ordenador suministrado al terminal AUDIO INPUT del proyector. Conecte el otro extremo al terminal de salida de audio de la computadora.





Conexión del proyector

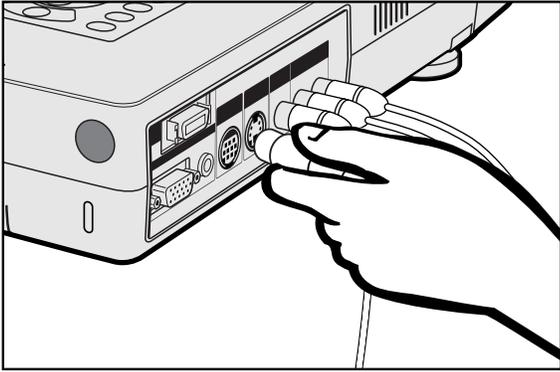
Conexión del proyector a un equipo de vídeo

Usted podrá conectar su proyector a una videgrabadora, reproductor de discos láser, reproductor DVD, descodificador DTV y otro equipo audiovisual.

⚠ 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.

A una fuente de vídeo (videgrabadora, reproductor de discos láser, decodificador DTV o reproductor DVD) que utilice una entrada de vídeo normal

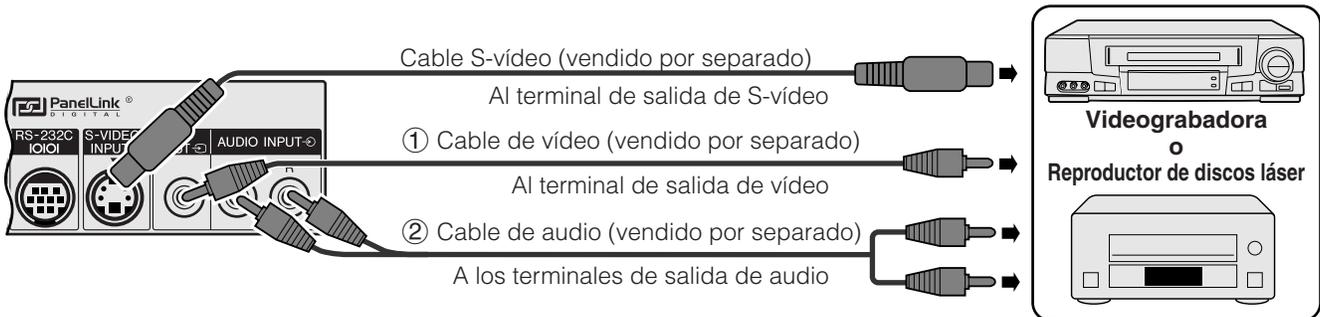


- ① Conecte los conectores RCA amarillos al terminal VIDEO INPUT amarillo correspondiente del proyector y al terminal de salida de vídeo de la fuente de vídeo.
- ② Para utilizar el sistema de audio incorporado, conecte los conectores RCA rojo y blanco a los terminales AUDIO INPUT rojo y blanco correspondientes del proyector y a los terminales de salida de audio de la fuente de vídeo.

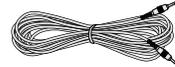
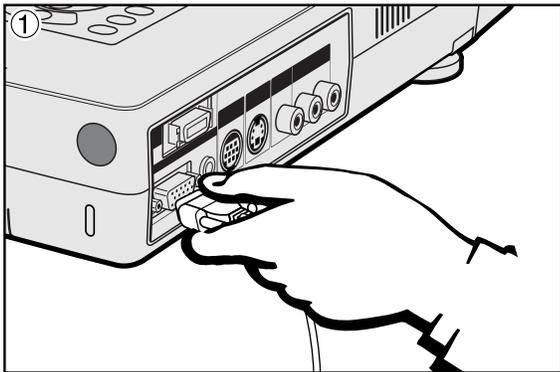
El terminal S-VIDEO INPUT utiliza un sistema de señal de vídeo en el que la imagen se separa en una señal de color y en una señal de luminancia para lograr una imagen de calidad más alta.

NOTA

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



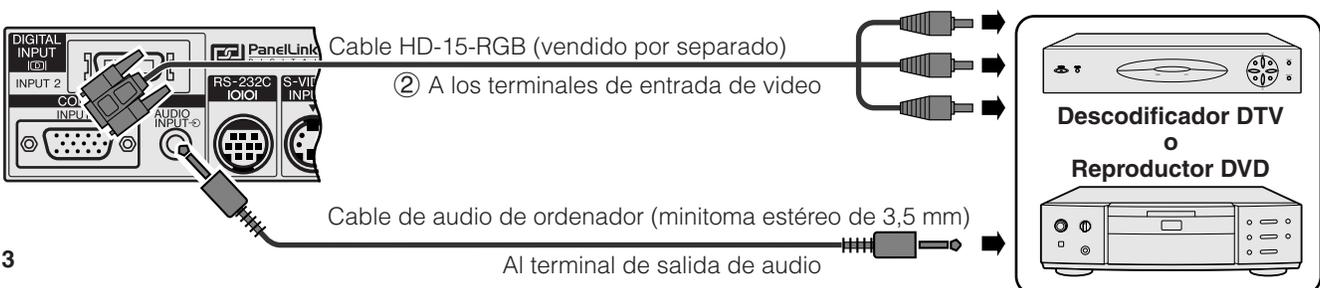
A un decodificador DTV o reproductor DVD



Cable de audio de ordenador
QCNW-4870CEZZ

- ① Conecte un extremo del cable HD-15 RGB en el puerto INPUT 1 del proyector.
- ② Conecte la otra punta en los correspondientes terminales en la fuente de vídeo.
- ③ Para utilizar el sistema de audio incorporado, conecte un extremo del cable de audio de ordenador suministrado al terminal AUDIO INPUT del proyector. Conecte el otro extremo al terminal de salida de audio en la fuente de vídeo.

Seleccione "Computer/RGB" o "Componentes" para "Tipo de señal" en el menú GUI, según la fuente de vídeo.

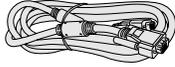




Conexión del proyector

Conexión del puerto RS-232C

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 53 y 54 para encontrar más detalles al respecto.



Cable de ordenador
QCNW-5304CEZZ

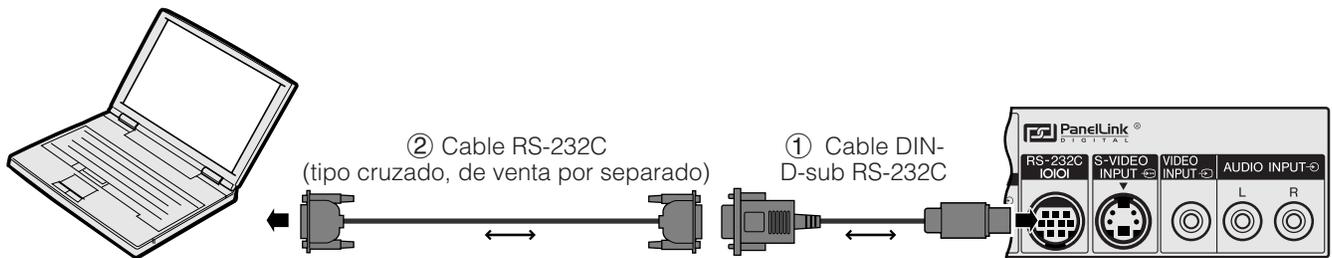


Cable de audio de ordenador
QCNW-4870CEZZ



Cable DIN-D-sub
RS-232C
QCNW-5288CEZZ

- ① Conecte el cable DIN-D-sub RS-232C suministrado al puerto RS-232C del proyector.
- ② Conecte un cable RS-232C (vendido por separado) al otro extremo del cable DIN-D-sub RS-232C y al puerto serial de la computadora.



PRECAUCION

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

NOTA

- 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.
- Las flechas (→, ↔) indican la dirección de las señales.

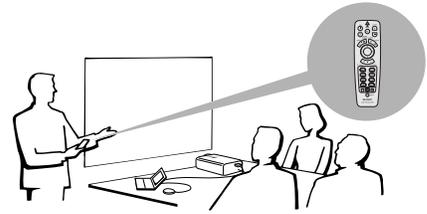




Conexión del proyector

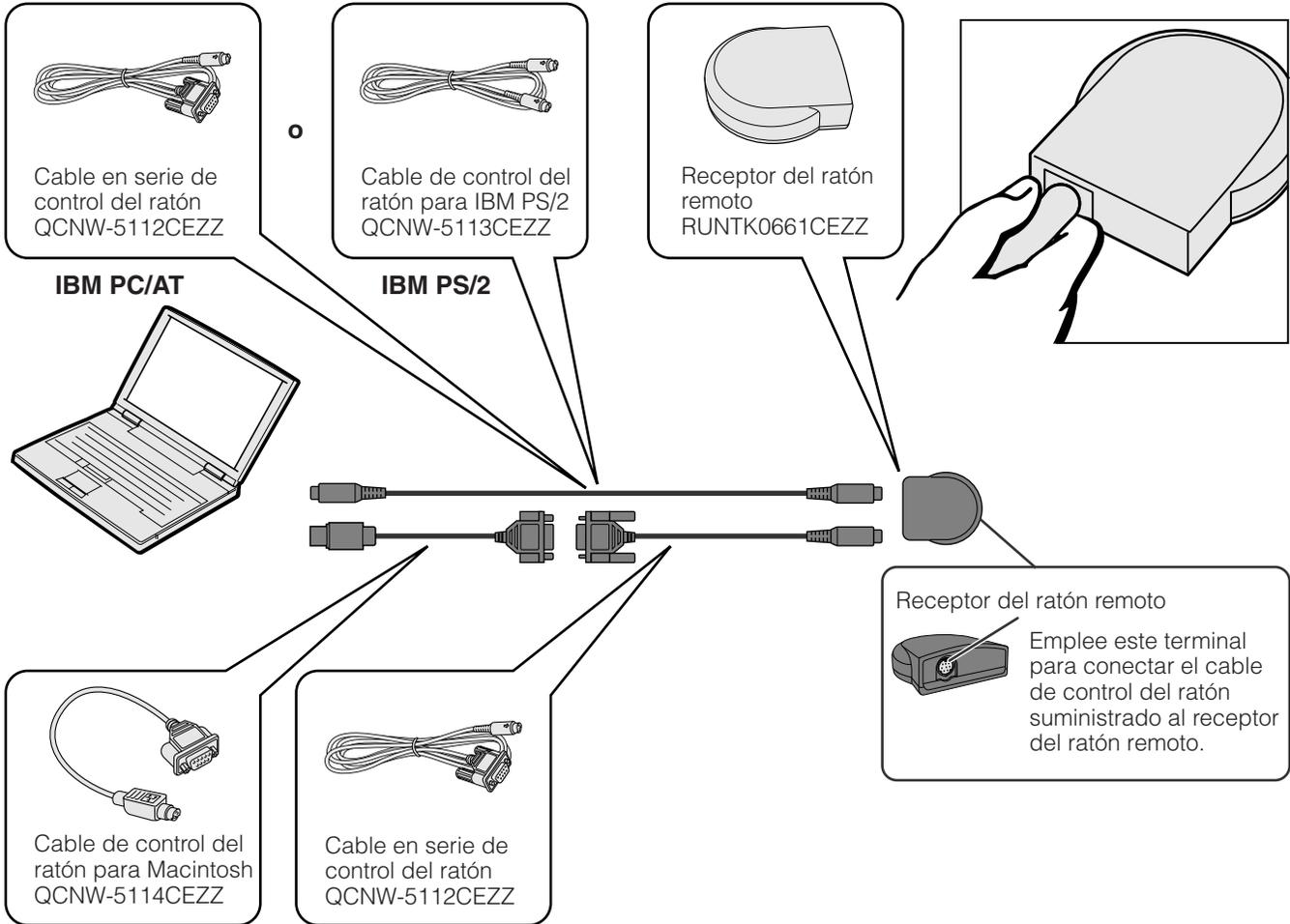
Conexión del receptor del ratón remoto

- Usted puede utilizar el control remoto como si fuese un ratón remoto.
- 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 53 y 54 para encontrar más detalles al respecto.



PC IBM o compatible con IBM

- 1 Conecte un extremo del cable de control del ratón suministrado al terminal correspondiente de la PC.
- 2 Conecte el otro extremo al receptor del ratón remoto.



Macintosh

- 1 Conecte cable en serie de control del ratón al receptor del ratón remoto.
- 2 Conecte el cable de control del ratón para Macintosh al puerto ADB de la Mac.
- 3 Conecte el otro extremo del cable de control del ratón para Macintosh al cable en serie de control del ratón.

PRECAUCIÓN

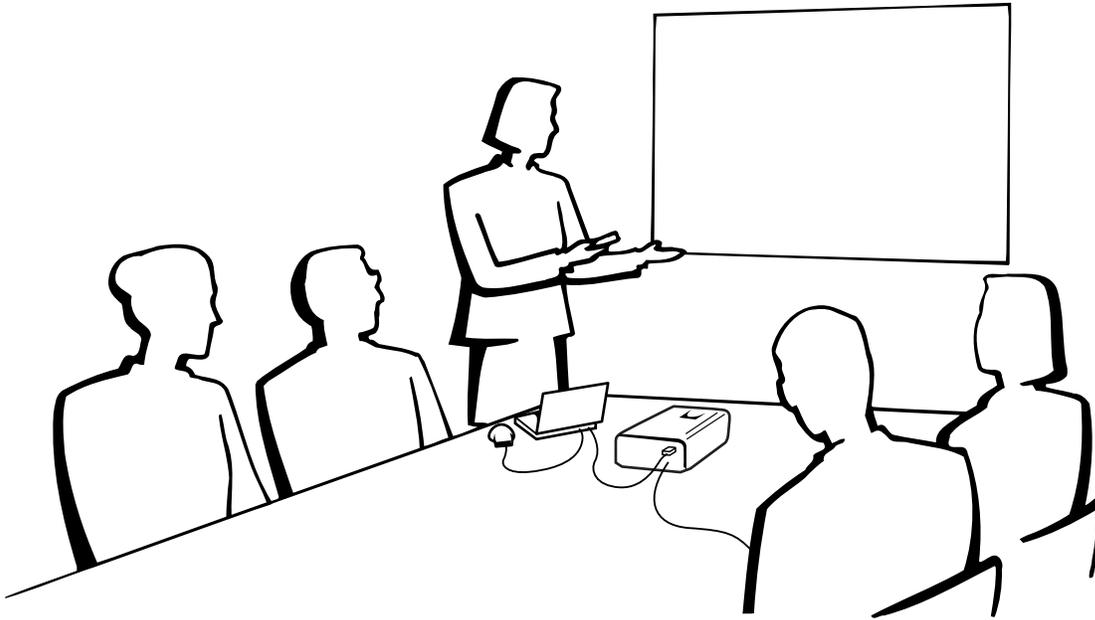
- No conecte ni desconecte de la computadora los cables de control del ratón estando ésta encendida. Esto podría estropear su computadora.

NOTA

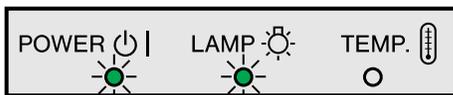
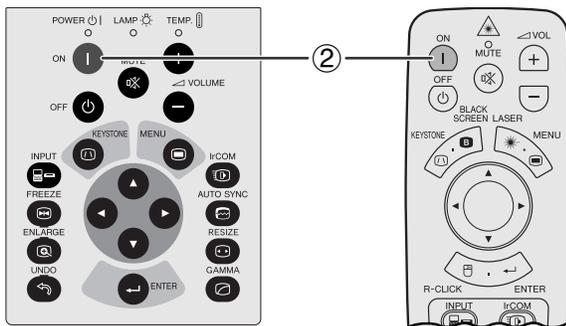
- Las funciones del ratón inalámbrico pueden controlar computadoras compatibles con sistemas de ratón tipo IBM PS/2, serial (RS-232C) o Apple ADB.



Operaciones



Operaciones básicas



- Haga las conexiones necesarias antes de proseguir. Conecte el cable de alimentación a una toma de corriente.
Se encenderá el indicador de alimentación en rojo y el proyector se establecerá en el modo de reserva.

- Pulse **ON**.

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.

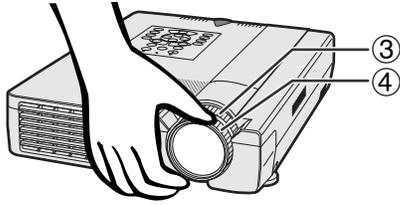
Verde: La lámpara está preparada.

Parpadeo en verde: Calentamiento.

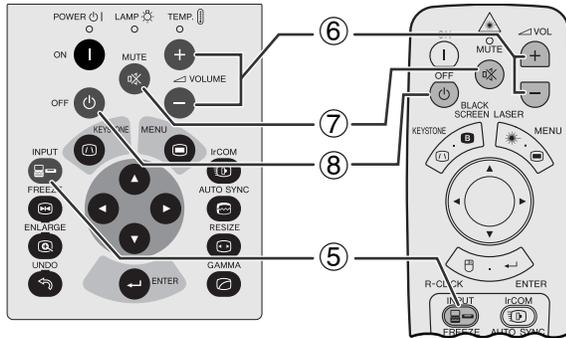
Rojo: Cambie la lámpara.



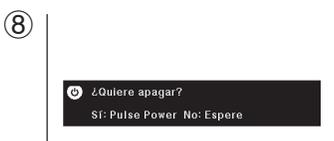
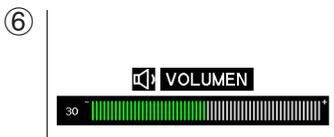
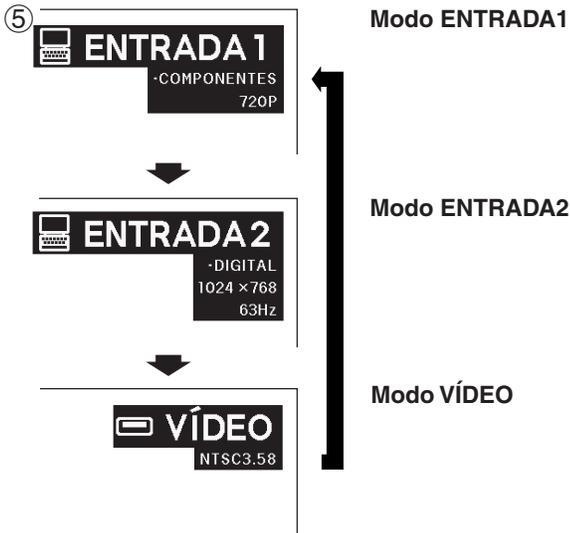
Operaciones básicas



- ③ Gire el anillo del zoom. Se puede ajustar la imagen al tamaño deseado dentro del alcance del zoom.
- ④ Gire el anillo de enfoque hasta que la imagen en la pantalla se vea nítida.



EJEMPLO



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

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 "NON ENREG".

- ⑥ Pulse **VOLUME +/-** para ajustar el volumen.
- ⑦ Pulse **MUTE** para desactivar momentáneamente el sonido. Pulse **MUTE** otra vez para volver a activar el sonido.
- ⑧ Pulse **OFF**. 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 funcionará durante 90 segundos. Entonces, el proyector se establecerá en el modo de reserva.
- Espere hasta que el ventilador se pare antes de desconectar el cable de alimentación.
- La alimentación puede conectarse de nuevo pulsando **ON**. Cuando la alimentación está conectada, el indicador de alimentación y el indicador de cambio de la lámpara se encienden en verde.





Instalación de la pantalla

Instale el proyector en posición perpendicular a la pantalla con las patas planas para obtener una imagen óptima.

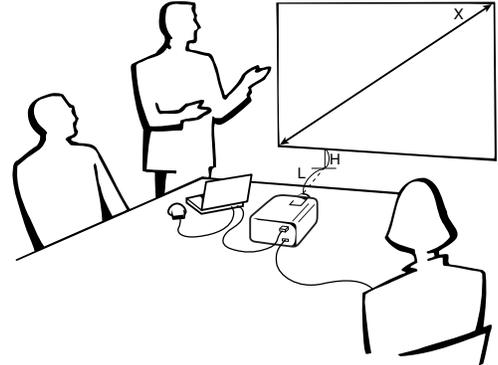
Mueva el proyector hacia adelante o atrás si los bordes de la imagen están distorsionados.

NOTA

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

Instalación estándar (proyección de adelante)

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



Modo NORMAL (4:3)

Tamaño de la imagen			Distancia de proyección (L)		Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H)
Diag. (X)	Anchura	Altura	Máxima	Mínima	
300"	240"	180"	—	40' (12,2 m)	35 1/32" (89,0 cm)
200"	160"	120"	32' (9,8 m)	26' 8" (8,1 m)	23 1 1/32" (59,3 cm)
150"	120"	90"	23' 11" (7,3 m)	19' 11" (6,1 m)	17 33/64" (44,5 cm)
100"	80"	60"	15' 11" (4,9 m)	13' 3" (4,0 m)	11 1 1/16" (29,7 cm)
84"	67"	50"	13' 4" (4,1 m)	11' 1" (3,4 m)	9 49/64" (24,8 cm)
72"	58"	43"	11' 5" (3,5 m)	9' 6" (2,9 m)	8 25/64" (21,3 cm)
60"	48"	36"	9' 6" (2,9 m)	7' 10" (2,4 m)	7 1/64" (17,8 cm)
40"	32"	24"	6' 3" (1,9 m)	5' 2" (1,6 m)	4 1 1/16" (11,9 cm)

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

$$y_1 = (0,049x - 0,0508) \times 3,28$$

$$y_2 = (0,0408x - 0,049) \times 3,28$$

$$y_3 = 0,297x$$

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

y_1 : Distancia máxima de proyección (pies)

y_2 : Distancia mínima de proyección (pies)

y_3 : Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H) (pulgadas)

NOTA

- Hay un error de $\pm 3\%$ en la fórmula de arriba.

Modo ANCHA (16:9)

Tamaño de la imagen			Distancia de proyección (L)		Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H)
Diag. (X)	Anchura	Altura	Máxima	Mínima	
300"	261"	147"	—	43' 6" (13,3 m)	38 9/64" (96,9 cm)
200"	174"	98"	34' 9" (10,6 m)	28' 11" (8,8 m)	25 7/16" (64,6 cm)
150"	131"	74"	26' (7,9 m)	21' 8" (6,6 m)	19 5/64" (48,4 cm)
133"	116"	65"	23' 1" (7,0 m)	19' 2" (5,9 m)	16 29/32" (43,0 cm)
106"	92"	52"	18' 4" (5,6 m)	15' 3" (4,7 m)	13 31/64" (34,2 cm)
100"	87"	49"	17' 4" (5,3 m)	14' 5" (4,4 m)	12 23/32" (32,3 cm)
92"	80"	45"	15' 11" (4,9 m)	13' 3" (4,0 m)	11 45/64" (29,7 cm)
84"	73"	41"	14' 6" (4,4 m)	12' 1" (3,7 m)	10 1 1/16" (27,1 cm)
72"	63"	35"	12' 5" (3,8 m)	10' 4" (3,1 m)	9 5/32" (23,3 cm)
60"	52"	29"	10' 4" (3,1 m)	8' 7" (2,6 m)	7 5/8" (19,4 cm)
40"	35"	20"	6' 10" (2,1 m)	5' 8" (1,7 m)	5 3/32" (12,9 cm)

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

$$y_1 = (0,0533x - 0,0552) \times 3,28$$

$$y_2 = (0,0444x - 0,0533) \times 3,28$$

$$y_3 = 0,323x$$

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

y_1 : Distancia máxima de proyección (pies)

y_2 : Distancia mínima de proyección (pies)

y_3 : Distancia desde el centro del objetivo al borde inferior de la imagen (H) (pulgadas)

NOTA

- Hay un error de $\pm 3\%$ en la fórmula de arriba.



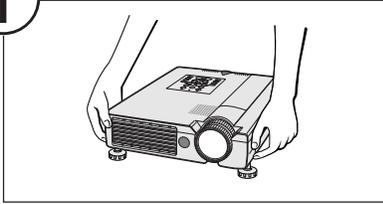


Instalación de la pantalla

Utilización de las patas de ajuste

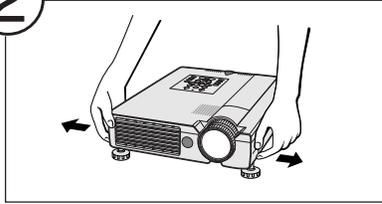
Hay dos patas de ajuste delanteras y una pata de ajuste trasera. Para bajar la posición de la imagen, saque la pata doblada en la pata de ajuste trasera. Consulte el procedimiento que se muestra a continuación para utilizar la pata de ajuste delantera.

1



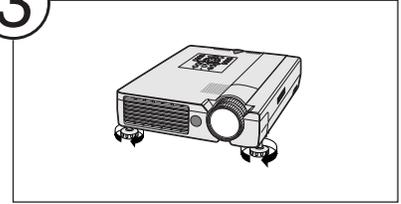
Pulse los liberación de las patas.

2



Ajuste la altura del proyector y aparte las manos de los liberación de las patas.

3



Gire las patas para hacer cambios pequeños.

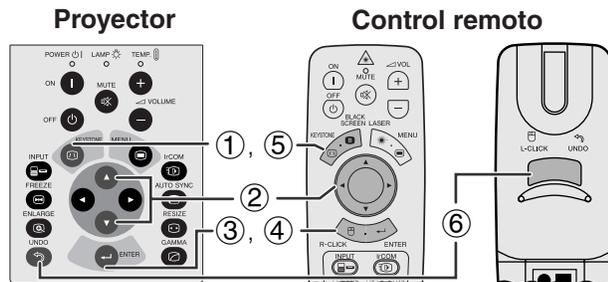
NOTA

- El proyector puede ajustarse hasta un máximo de +5° aproximadamente a partir de la posición estándar empleando las patas de ajuste delanteras, y hasta -3° aproximadamente a partir de la posición estándar empleando la pata trasera.
- Cuando se ajuste la altura del proyector, la imagen puede quedar distorsionada (distorsión trapecial) según las posiciones relativas del proyector y de la pantalla.

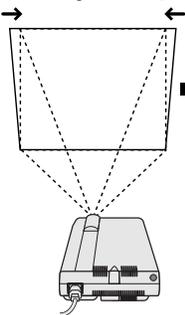
PRECAUCION

- No pulse los liberación de las patas cuando las patas de ajuste estén extendidas si no tiene bien sujeto el proyector.
- No tome el objetivo cuando eleve o baje el proyector.
- Cuando baje el proyector, tenga cuidado de que sus dedos no queden atrapados entre las patas de ajuste y el proyector.

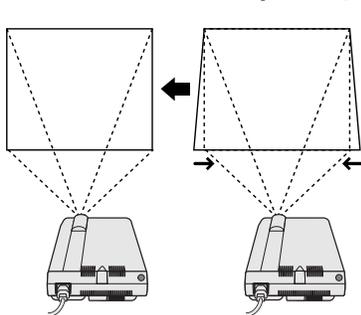
Corrección digital de distorsión trapecial



Pulsando en el paso ②



Pulsando en el paso ②



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

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



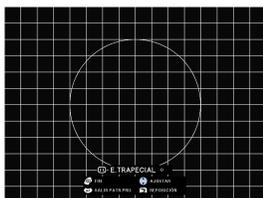
- 1 Pulse **KEYSTONE**.
- 2 Pulse **▲** para comprimir la parte superior de la imagen.
Pulse **▼** para comprimir la parte inferior de la imagen.
- 3 Pulse **ENTER** para visualizar un patrón de prueba.
- 4 Pulse **ENTER** otra vez para borrar el patrón de prueba.
- 5 Para salir, pulse **KEYSTONE**.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

NOTA

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

Visualización en pantalla

③ Patrón de prueba



④

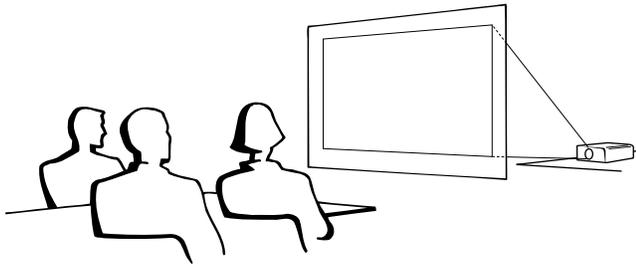




Ajuste de imagen de espejo

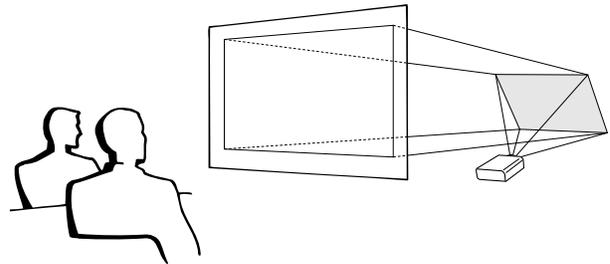
Proyección de trasera

- 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 43 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 43 para el uso de esta función.)
- La imagen reflejada en el espejo se proyecta a la pantalla.



NOTA

- La calidad de imagen óptima se produce cuando el proyector se coloca perpendicularmente a la pantalla con todas sus patas apoyadas en una superficie nivelada.

PRECAUCION

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

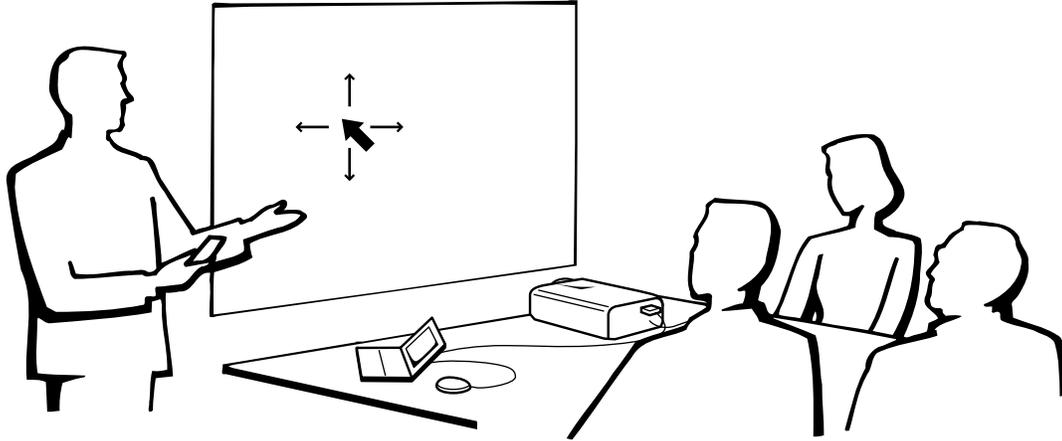
Ajuste de montaje en el techo

- Se le recomienda utilizar el soporte opcional de montaje en el techo Sharp para hacer este tipo de instalación.
- Antes de montar el proyector, asegúrese de ponerse en contacto con el concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizadas o centro de servicio que le quede más cercano para obtener la ménsula de montaje (de venta por separado) recomendada. (Ménsula de montaje en el techo AN-NV7T, tubo de extensión AN-TK201/202 para AN-NV7T.)
- 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 43 para el uso de esta función.)





Funcionamiento del control remoto inalámbrico tipo ratón del control remoto

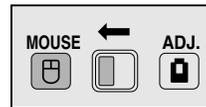


Utilización del control remoto como un ratón inalámbrico

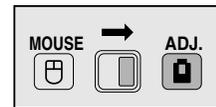
El control remoto tiene las siguientes tres funciones:

- Controlar el proyector
- Ratón inalámbrico
- Puntero láser

Interruptor MOUSE/ADJ. (Control remoto)



Ratón inalámbrico
Puntero láser



Controlar el
proyector

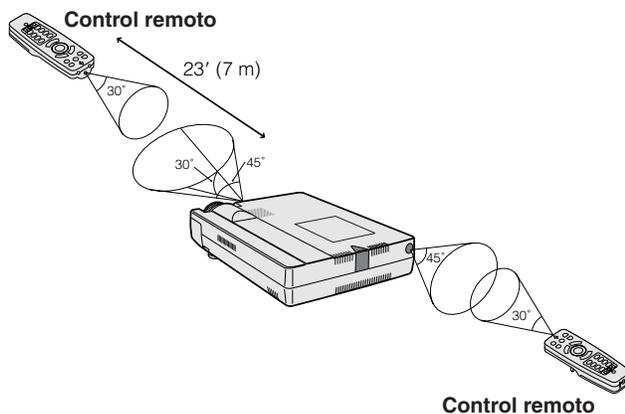
Posición del control remoto/receptor del ratón

- El control remoto puede emplearse para controlar el proyector en los márgenes de abajo.
- El receptor del ratón remoto puede emplearse con el control remoto en los márgenes de abajo para controlar las funciones del ratón de un ordenador conectado.

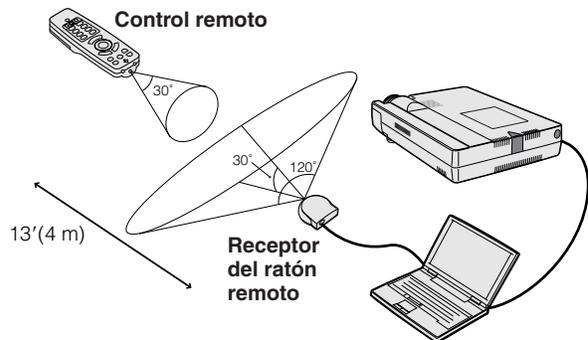
NOTA

- La señal del control remoto 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





Utilización como un ratón inalámbrico

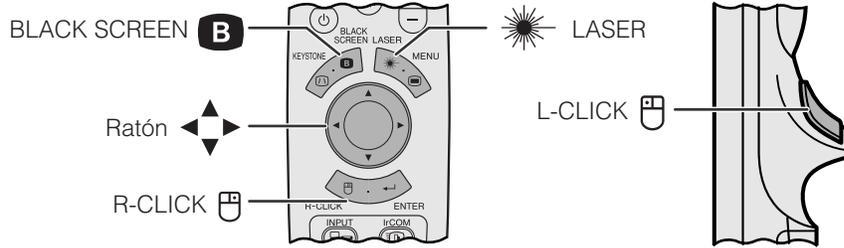
Asegúrese de que el receptor del ratón remoto suministrado esté conectado a su computadora.

1



Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **MOUSE**.

Botones efectivos en el modo MOUSE



NOTA

- El ratón inalámbrico tal vez no funcione correctamente si su puerto serial de computadora no está correctamente preparado. Consulte el manual de operación del ordenador para ver los detalles sobre la configuración/instalación del controlador correcto de ratón.
- Para los sistemas de ratón de un botón, utilice el botón **L-CLICK** o **R-CLICK**.

LIGHT



Utilización del control remoto en una sala oscura

Pulse **LIGHT**, y los botones se encenderán. Las luces verdes son las de las operaciones del ratón, y las rojas son de los ajustes del proyector.

Nombre del botón	Posición del interruptor MOUSE/ADJ.	
	MOUSE (☐) ←	→ ADJ. (☐)
LASER/MENU	LASER (VERDE)	MENU (ROJO)
BLACK SCREEN/KEYSTONE	BLACK SCREEN (VERDE)	KEYSTONE (ROJO)
R-CLICK/ENTER	R-CLICK (VERDE)	ENTER (ROJO)
▲/▼/◀▶	▲/▼/◀▶ (NO ILUMINADO)	▲/▼/◀▶ (NO ILUMINADO)
L-CLICK/UNDO	L-CLICK (NO ILUMINADO)	UNDO (NO ILUMINADO)
ON/OFF	SÍ (ROJO)	
VOL +/-		
MUTE		

Nombre del botón	Posición del interruptor MOUSE/ADJ.	
	MOUSE (☐) ←	→ ADJ. (☐)
INPUT	SÍ (ROJO)	
IrCOM		
FREEZE		
AUTO SYNC		
ENLARGE		
RESIZE		
TOOLS		
GAMMA		

Utilización como un puntero láser

1



Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** a la posición **MOUSE**.

2



Pulse **LASER** (☼) para activar el puntero láser. Cuando se suelta el botón, la luz se apaga automáticamente.

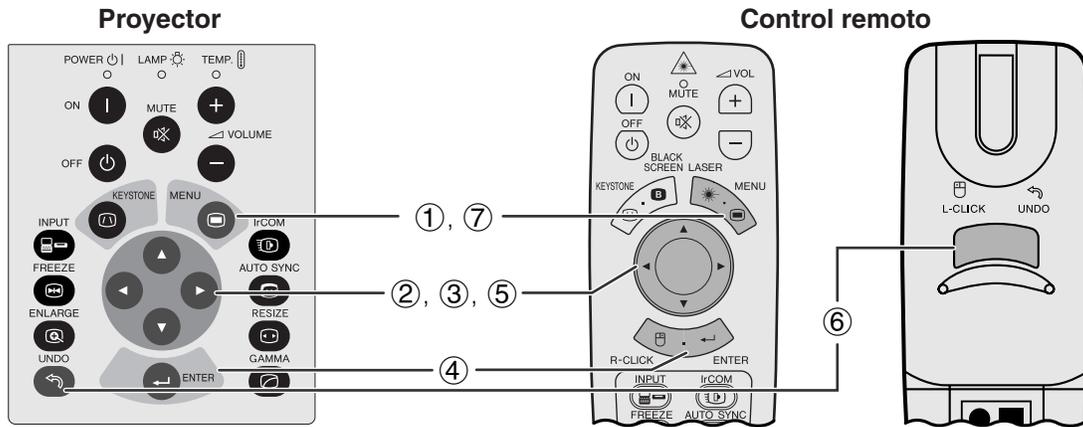
NOTA

- Por razones de seguridad, el puntero láser se apaga automáticamente después de 1 minuto de utilización continua. Para encenderlo, suelte **LASER** (☼) y vuelva a pulsarlo.





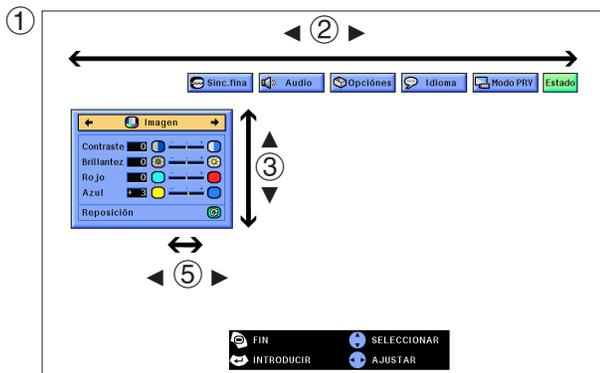
Utilización de las pantallas del menú GUI (Interface de usuario gráfico)



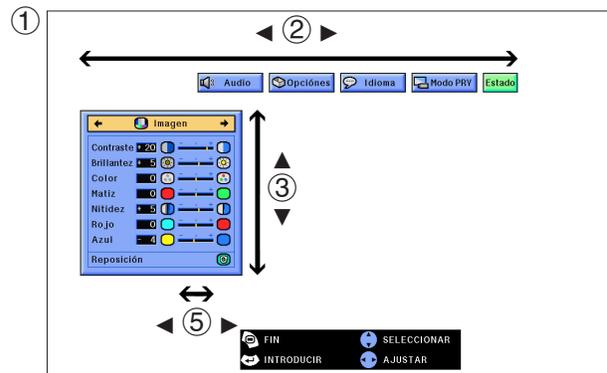
Este proyector tiene dos juegos de pantallas de menú (ENTRADA/VÍDEO) que le permiten ajustar la imagen y realizar diversos ajustes del proyector. Estas pantallas de menú pueden operarse desde el proyector o el control remoto con los botones siguientes.

(GUI) Visualización en pantalla

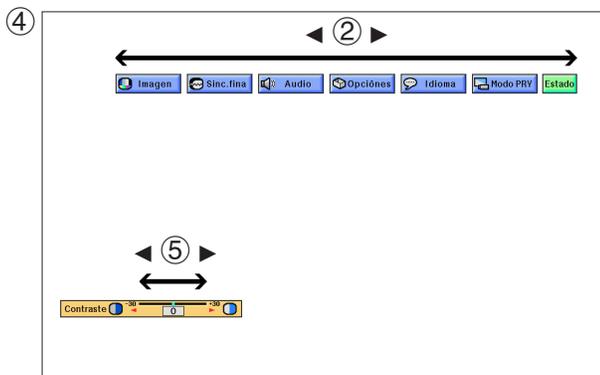
Modo ENTRADA (COMPUTER/RGB)



Modo VÍDEO



(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



- 1 Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú de modo ENTRADA 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 un sólo ítem de ajuste, pulse **ENTER** después de seleccionar el ítem. Sólo se visualizarán la barra de menú y el ítem de ajuste seleccionado.
- 5 Pulse **◀/▶** para ajustar el ítem.
- 6 Pulse **UNDO** para volver a la visualización anterior.
- 7 Pulse **MENU** para salir del GUI.

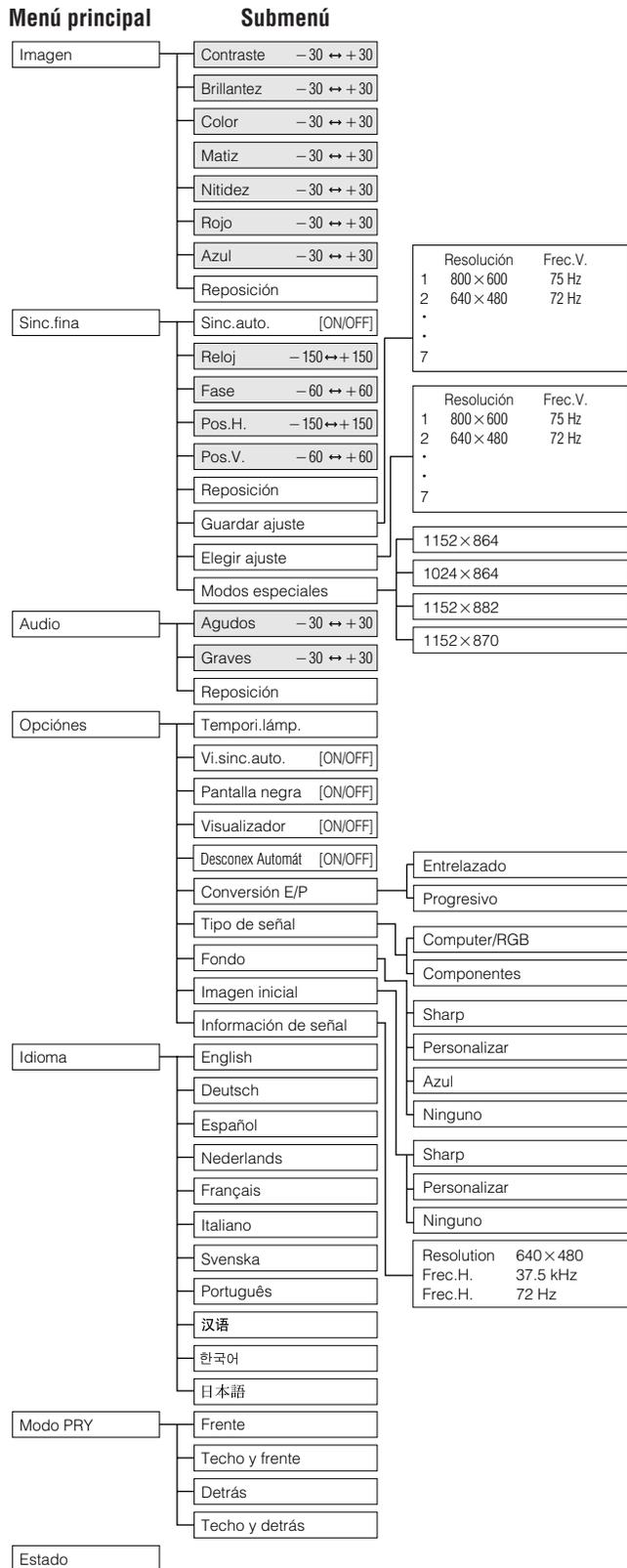
NOTA

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

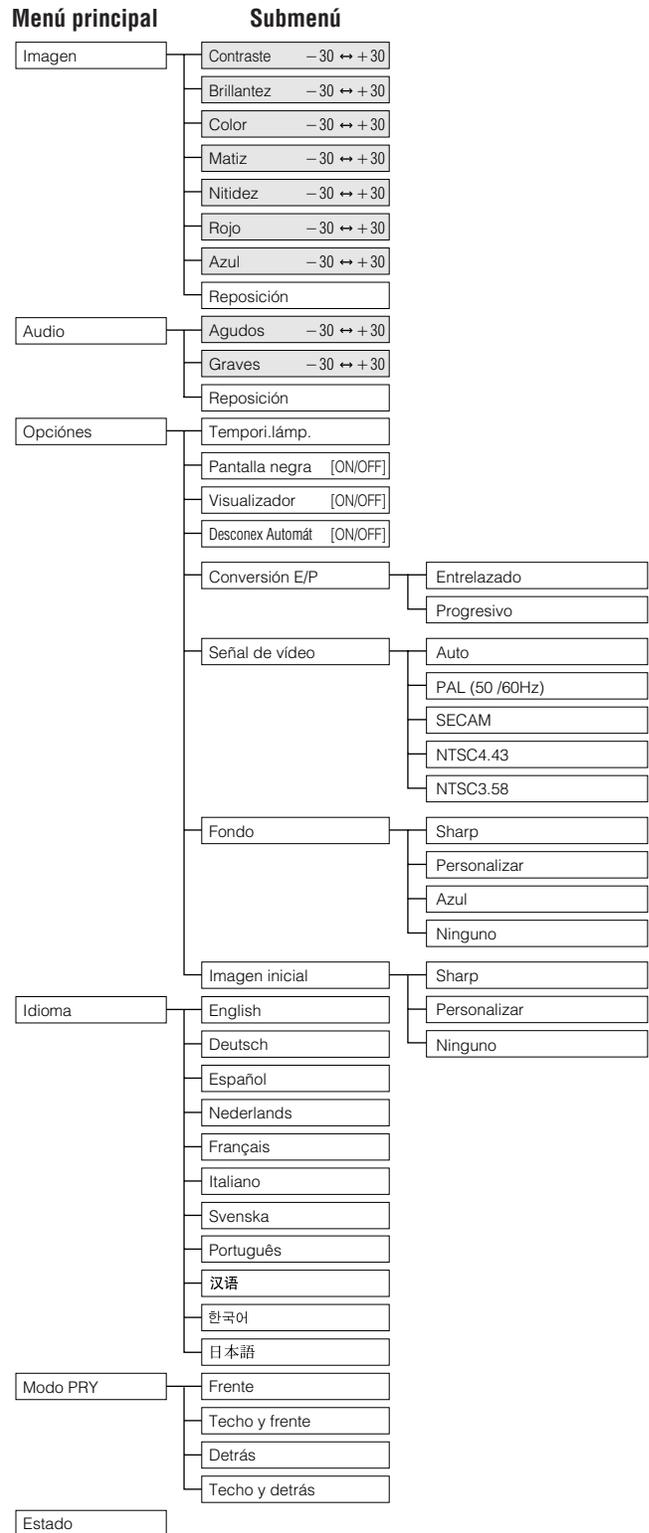




Ítemes en la barra de menú de modo ENTRADA1 o ENTRADA2



Ítemes en la barra de menú de modo VÍDEO



NOTA

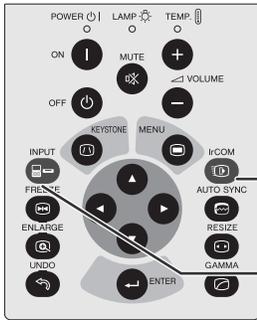
- Las cifras de la resolución, frecuencia vertical y frecuencia horizontal mostradas arriba son ejemplos solamente.
- "Color", "Matiz" y "Nitidez" sólo aparecen cuando se selecciona la entrada Componentes en el modo ENTRADA 1.
- Sólo pueden ajustarse los ítemes resaltados en las gráficas de arriba.
- Para ajustar los ítemes bajo el menú secundario, pulse ► después de seleccionar el menú secundario.
- La señal se ajusta a COMPUTER/RGB cuando entre una señal DIGITAL.
- Los puntos que aparecen en gris no pueden ajustarse.



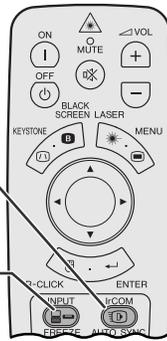


Utilización de IrCOM para las demostraciones inalámbricas

Proyector



Control remoto



①, ②, ③

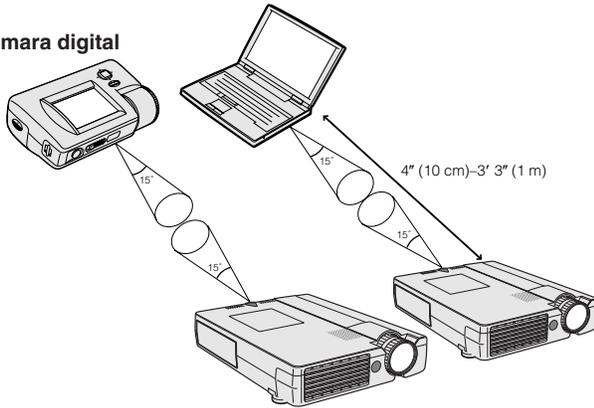
La función IrCOM puede transferir imágenes fijas desde una computadora o cámara digital al proyector mediante comunicación infrarroja (inalámbrica).

Software de presentación avanzada Sharp

- Esta función requiere el software de presentación avanzada Sharp (SAPS).
- Instale el SAPS del CD-ROM suministrado en la computadora.
- Consulte el manual de operación del software para conocer las instrucciones de instalación y operación.
- Ponga el proyector y el dispositivo transmisor de IrCOM dentro del alcance mostrado a la izquierda.

Ordenador

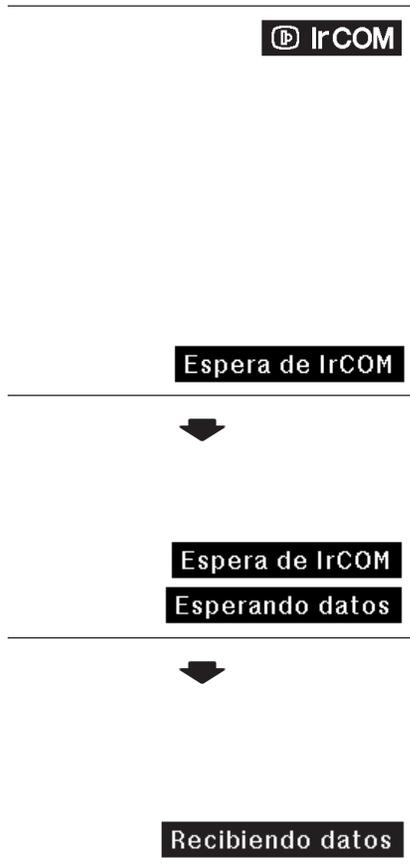
Cámara digital



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 protector y el aparato de transmisión están bien alineados.
- La distancia necesaria entre el proyector y el aparato de transmisión puede ser de menos de 4 plug (10 cm) según el aparato de transmisión utilizado.
- Cuando se utiliza la cámara fotográfica digital, prepare en el modo de transmisión de imágenes.
- Alinee el proyector y el aparato de transmisión a la misma altura y ángulo, con una distancia de 4 plug (10 cm) a 3' 3'' (1 metro) sin obstáculos.

Visualización en pantalla



(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



- ① Pulse **IrCOM** para entrar en el modo IrCOM.
- ② Y luego, la visualización en pantalla cambiará como se muestra a la izquierda.

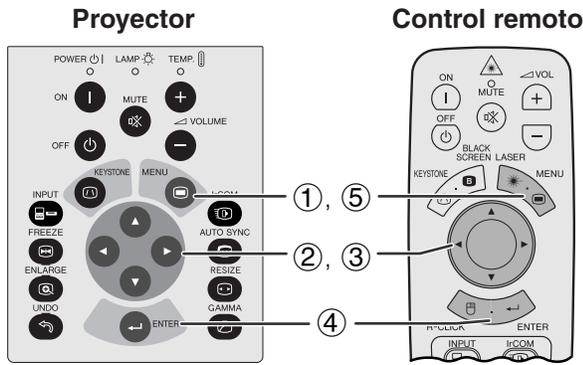
NOTA

- Si la visualización en pantalla no cambia tal como se muestra a la izquierda, el proyector puede no estar dentro el margen de recepción del aparato de transmisión IrCOM.
- ③ Pulse **INPUT** para salir del modo IrCOM.



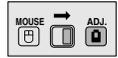


Selección del idioma de visualización en pantalla



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.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)

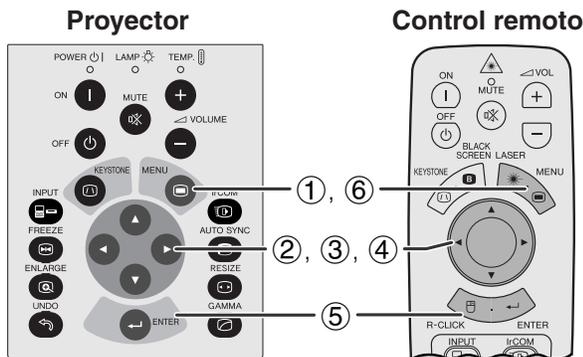


- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Idioma".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar el idioma deseado.
- ④ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste. La visualización en pantalla queda así para visualizar en el idioma seleccionado.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

(GUI) Visualización en pantalla



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



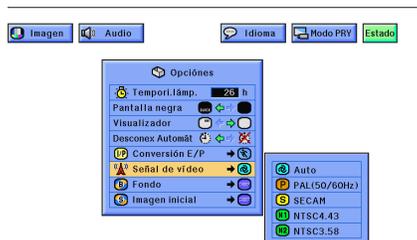
El modo del sistema de entrada de vídeo está programado en "Auto"; sin embargo puede cambiarlo a un modo de sistema específico, si el modo de sistema seleccionado no es compatible con el equipo audiovisual conectado.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto 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



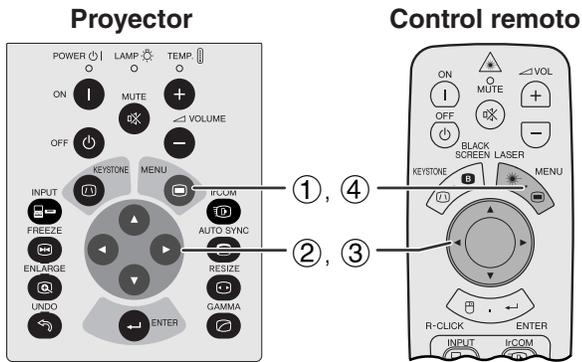
NOTA

- 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

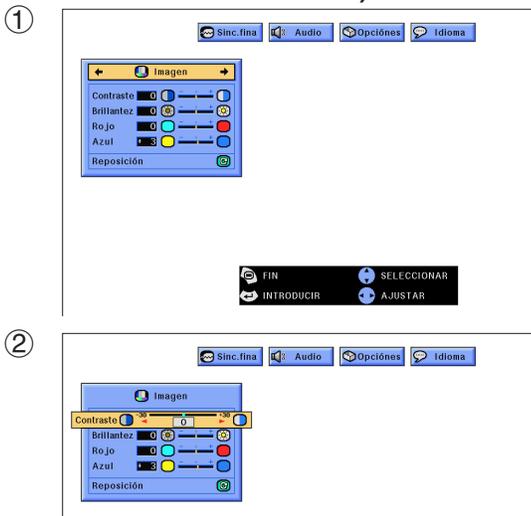


Se puede ajustar la imagen del proyector de acuerdo a sus preferencias utilizando los siguientes ajustes de imagen.

Descripción de los ítems de ajuste

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

(GUI) Visualización en pantalla (Entrada COMPUTER/RGB en el modo ENTRADA)



NOTA

- “Color”, “Matiz” y “Nitidez” no aparecen para la entrada COMPUTER/RGB en el modo ENTRADA 1.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto 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**.

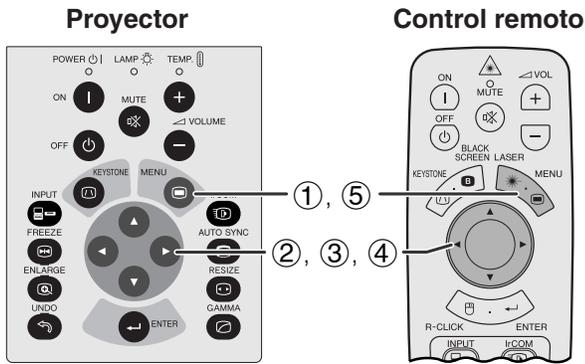
NOTA

- 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 “ENTRADA 1”, “ENTRADA 2” y “VÍDEO” por separado.
- Para la entrada COMPONENTES en el modo ENTRADA 1, “Nitidez” sólo puede ajustarse cuando está conectado un reproductor DVD.
- Cuando ajuste los puntos en el menú “Imagen” en la entrada DIGITAL, los cambios afectan tanto la imagen que se ve como la pantalla de menú GUI.

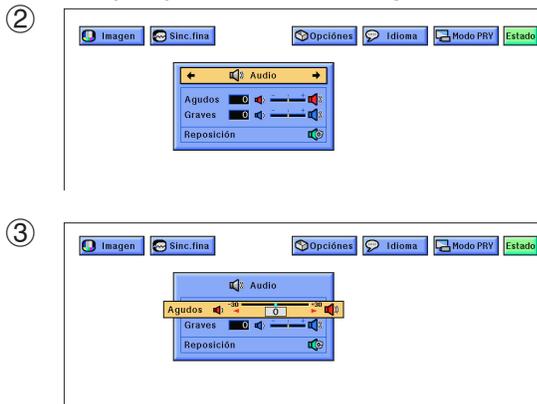




Ajustes del sonido



(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 ítems de ajuste

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

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



- ① Pulse **MENU**. Aparecen la barra de menú "Imagen". También se visualiza la guía de instrucciones GUI.
- 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

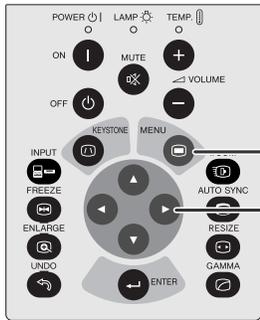
- Para reponer todos los ítems de ajuste, seleccione "Reposición" en la pantalla del menú "Audio" y pulse **ENTER**.



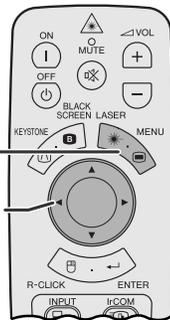


Ajustes de la imagen del ordenador

Proyector



Control remoto



①, ⑤
②, ③, ④

Cuando visualice patrones de computadora muy detallados (rayas inclinadas, verticales, etc.) puede haber interferencia, produciendo parpadeo, rayas 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

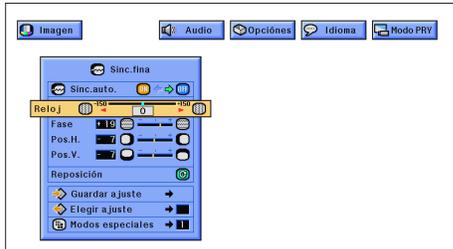
- El ajuste de imagen del ordenador se puede hacer fácilmente pulsando **AUTO SYNC** (). Para más detalles vea la siguiente página.

(GUI) Visualización en pantalla

②



③



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

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)

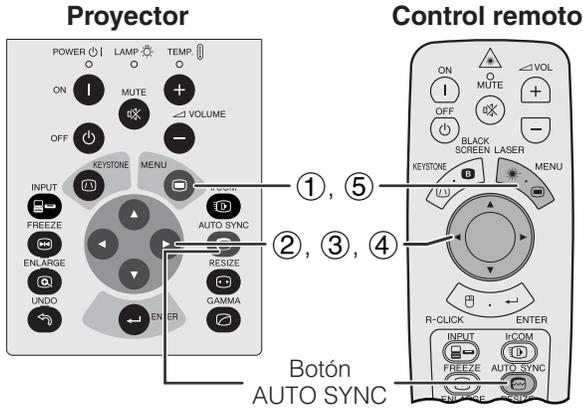


- Pulse **MENU**. Aparecen la barra de menú “Imagen”. También se visualiza la guía de instrucciones GUI.
- Pulse **◀/▶** para seleccionar “Sinc.fina”.
- Pulse **▲/▼** para seleccionar un ítem de ajuste específico.
- Pulse **◀/▶** para mover la marca () del ítem de ajuste seleccionado al ajuste deseado.
- 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**.
- Cuando entre la señal **DIGITAL**, el proyector selecciona automáticamente los ajustes para la mejor imagen posible. No es necesario hacer los ajustes.





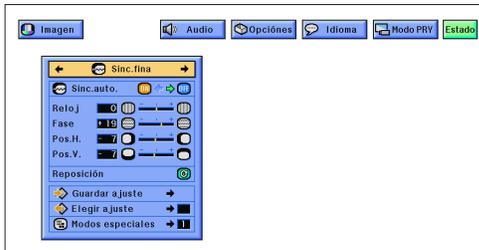
Ajuste de la sincronización automática

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

(GUI) Visualización en pantalla



(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto 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

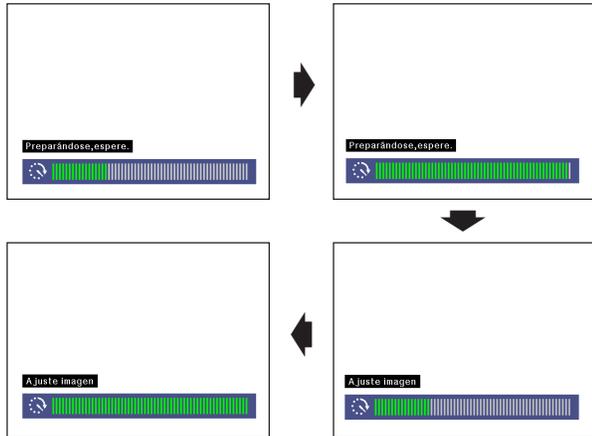
- Se pueden hacer ajustes automáticos pulsando **AUTO SYNC**.
- Cuando no se puede obtener una imagen óptima con el ajuste de sincronización automática, utilice los ajustes manuales. (Vea la página anterior.)
- Cuando entre la señal DIGITAL, el proyector selecciona automáticamente los ajustes para la mejor imagen posible. No es necesario hacer los ajustes.

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.

Visualización en pantalla



(GUI) Visualización en pantalla

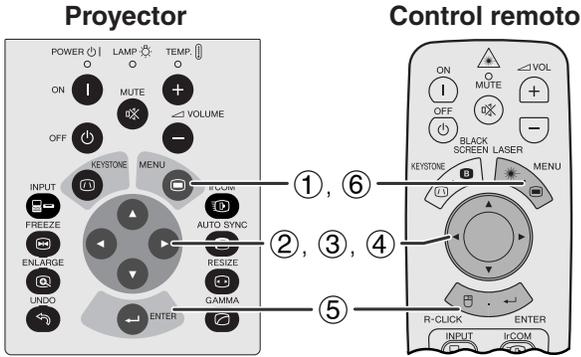


(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



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





Memorización y selección de posiciones de ajuste

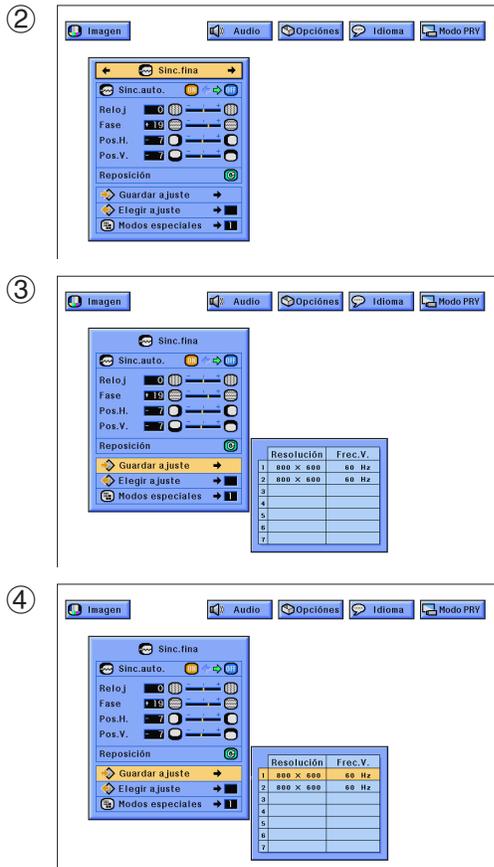
Este proyector permite almacenar hasta siete ajustes de configuración para poder utilizar varios ordenadores. Una vez se han almacenado estos ajustes, pueden seleccionarse con facilidad cada vez que se conecta el ordenador al proyector.

Memorización de las posiciones de ajuste

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



(GUI) Visualización en pantalla



- 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

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



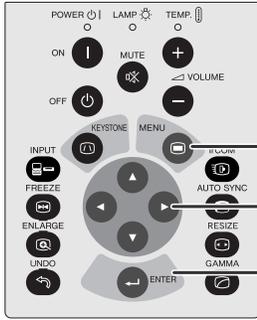
- 1 Pulse **MENU**.
- 2 Pulse ◀/▶ para seleccionar "Sinc.fina".
- 3 Pulse ▲/▼ para seleccionar "Elegir ajuste", y luego pulse ▶.
- 4 Pulse ▲/▼ para seleccionar el ajuste de memoria deseado.
- 5 Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- 6 Para salir del GUI, pulse **MENU**.

NOTA

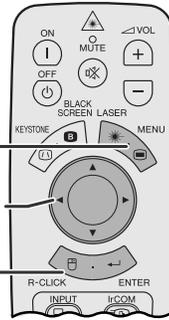
- Si la posición de la memoria no se ha ajustado, la resolución y la frecuencia no se visualizarán.
- Cuando seleccione la posición de ajuste memorizado con "Elegir ajuste", el sistema de ordenador debe coincidir con la posición memorizada.
- Esta función no puede utilizarse cuando entre señales DIGITAL.



Proyector



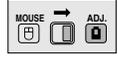
Control remoto



Ajuste de modo especial

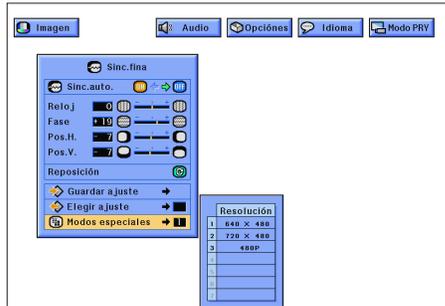
Normalmente, el tipo de la señal de entrada se detecta y se selecciona automáticamente el modo de resolución correcto. Sin embargo, para algunas señales, "Modos especiales" en la pantalla de menú "Sinc.fina" tal vez necesite cambiarse para que concuerde con el modo de pantalla del ordenador.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



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

(GUI) Visualización en pantalla



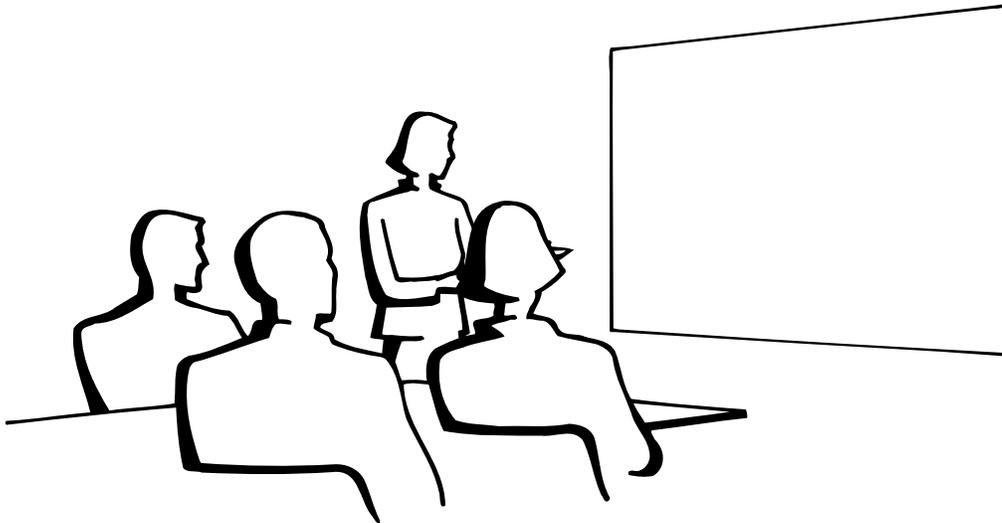
NOTA

- 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.)
- Cuando introduzca señales DTV 480P, seleccione "480P" en el paso ④ de arriba.



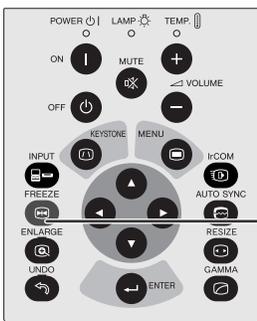


Características útiles

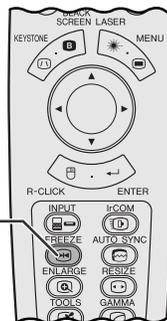


Función de congelación

Proyector



Control remoto



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

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

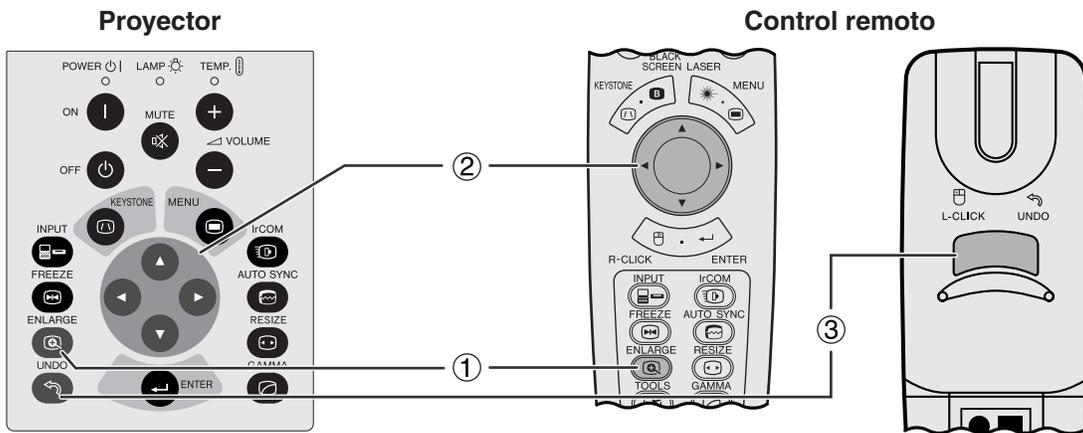
- ① Pulse **FREEZE** para congelar la imagen.
- ② Pulse de nuevo **FREEZE** para volver a la imagen en movimiento.

Visualización en pantalla

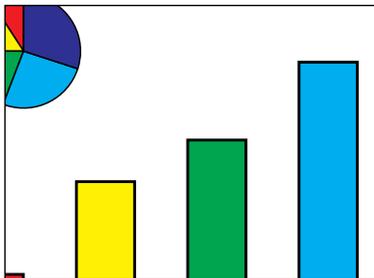
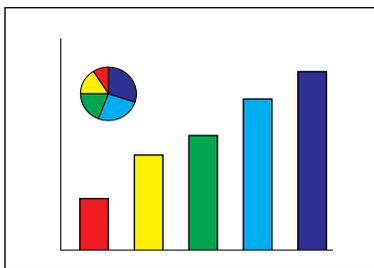




Aumento de imagen digital (ENLARGE)



Visualización en pantalla



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

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



- 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 **▲/▼/◀/▶**.

NOTA

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

× 1 → × 2 → × 3 → × 4 → × 6 → × 8

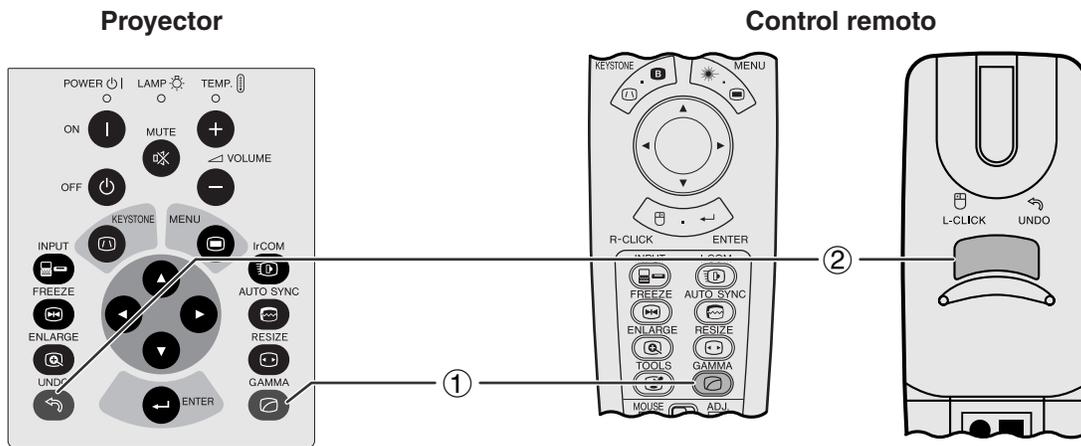
- Si la señal de entrada cambia durante el aumento de imagen digital, la imagen volverá a × 1. La señal de entrada cambia a
 - (a) cuando se pulsa **INPUT**,
 - (b) cuando se interrumpe la señal de entrada
 - (c) cuando cambia la definición o el régimen de renovación.

- ③ Para volver a × 1, pulse **UNDO**.



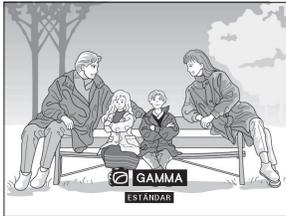


Corrección gamma

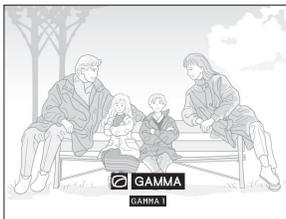


ESTÁNDAR

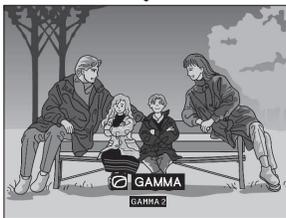
Visualización en pantalla



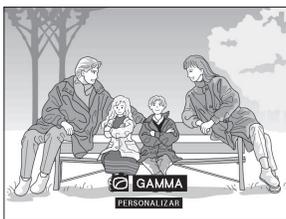
GAMMA 1



GAMMA 2



PERSONALIZAR



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

Modos gamma

Modo seleccionado	Modo gamma
ESTÁNDAR	Imagen normal sin corrección gamma.
GAMMA 1	Aclare las partes oscuras de la imagen para una presentación más fácil de ver.
GAMMA 2	Da más profundidad a las partes oscuras de la imagen para una experiencia en teatro más excitante.
PERSONALIZAR	Permite ajustar los valores gamma utilizando el software de presentación avanzada Sharp.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



- ① Pulse **GAMMA**. Cada vez que pulse **GAMMA**, el nivel de gamma cambiará como se muestra a la izquierda.
- ② Pulse **UNDO** para volver a la imagen normal mientras se visualiza "GAMMA" en la pantalla.



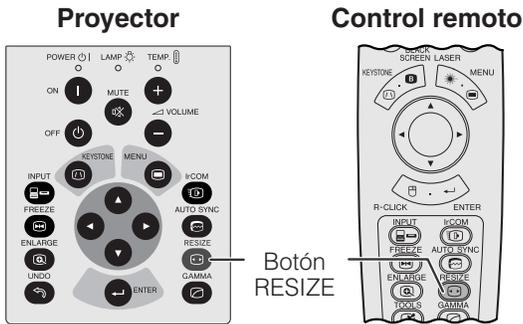


Selección del modo de visualización de imagen

Esta función le permite modificar o personalizar el modo de visualización de la imagen para realzar la imagen de entrada. Dependiendo de la señal de entrada, usted puede elegir la imagen NORMAL, ANCHA, PUNTO POR PUNTO, PUNTO POR PUNTO (ANCHA) o AJUSTAR A PANTALLA.

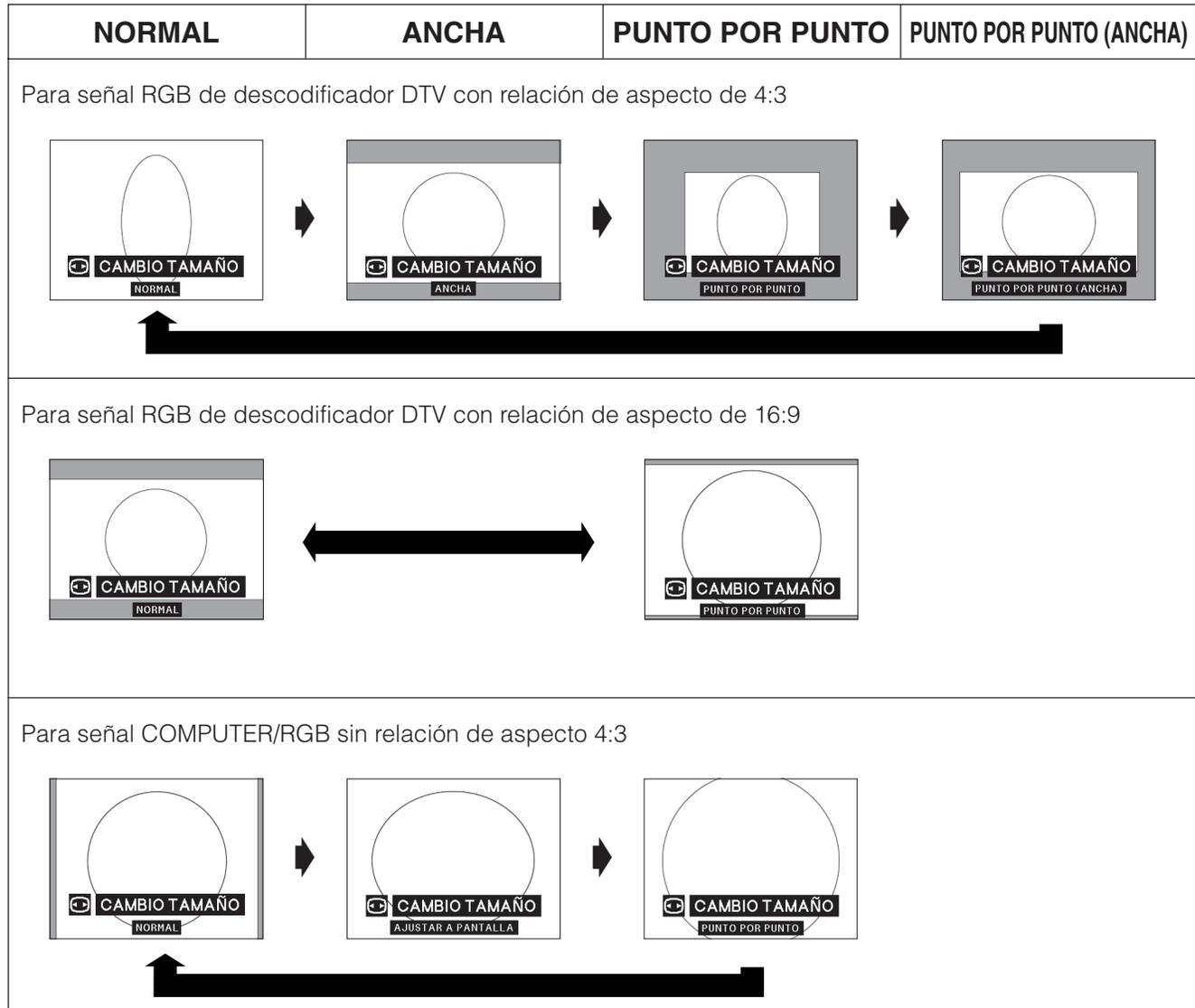
NOTA

- Cada vez que se pulsa **RESIZE**, el modo de la imagen cambia como se muestra abajo.
- “AJUSTAR A PANTALLA” sólo se visualiza cuando se introducen señales SXGA cuya **relación de aspecto** no es 4:3.
- El modo **PUNTO POR PUNTO** visualiza imágenes con su resolución original y no ampliadas para ajustarse a la resolución LCD.
- Pulse **UNDO** para volver al modo NORMAL mientras se visualiza “CAMBIO TAMAÑO” en la pantalla.

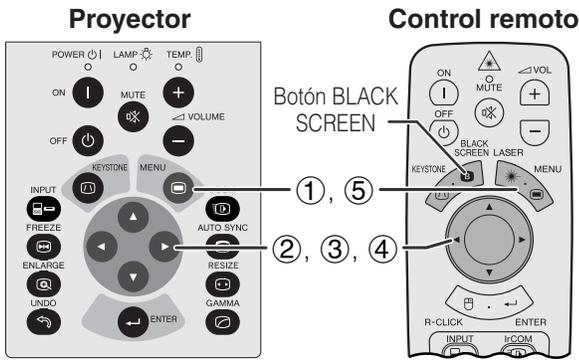


EJEMPLO

MODO	DTV		COMPUTADORA
	4:3	16:9	SXGA
SEÑAL DE ENTRADA	480 P	720 P	
NORMAL	1024 × 768	1024 × 576	960 × 768
ANCHA	1024 × 576	—	1024 × 768
PUNTO POR PUNTO	640 × 480	1280 × 720	1280 × 1024
PUNTO POR PUNTO (ANCHA)	853 × 480	—	—



Función de pantalla negra



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

Para poner negra la imagen proyectada

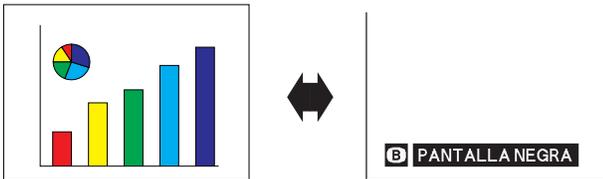
Pulse **BLACK SCREEN**. Aparecerá "PANTALLA NEGRA" en la pantalla. Para volver a la imagen proyectada original, pulse de nuevo **BLACK SCREEN**.

NOTA

- Para utilizar con el control remoto 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, no aparecerá "PANTALLA NEGRA" durante la función.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)

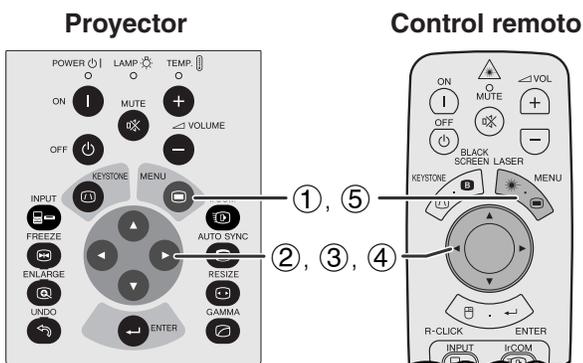


(GUI) Visualización en pantalla



- 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**.

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, los mensajes en la pantalla dejan de visualizarse cuando se pulsa **INPUT** y **IrCOM**.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



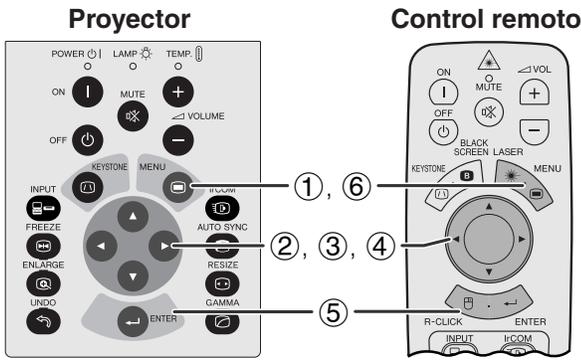
(GUI) Visualización en pantalla



- 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**.



Función de desconexión automática de la alimentación



Cuando no se detecta una señal de entrada durante más de 15 minutos, el proyector se apaga automáticamente.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)

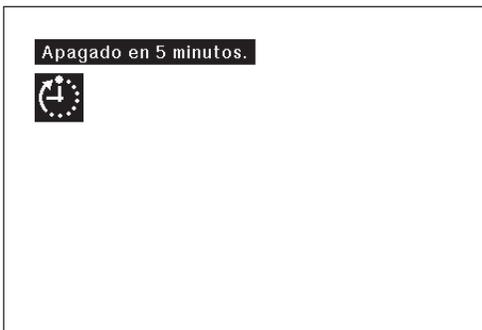


- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Opciones".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Desconex Automát".
- ④ Pulse ◀/▶ para seleccionar el "⌚" o "⌘".
- ⑤ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑥ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

(GUI) Visualización en pantalla



Visualización en pantalla



NOTA

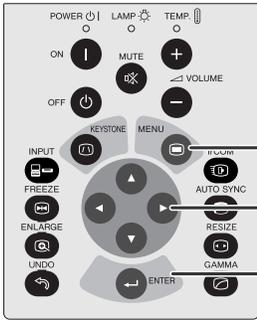
- Se visualizará el mensaje en la pantalla de la izquierda cinco minutos antes de desconectarse automáticamente la alimentación.



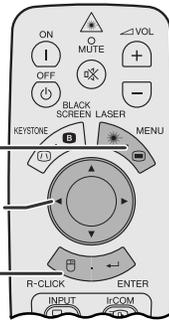


Conversión E/P

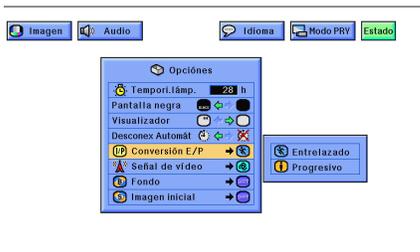
Proyector



Control remoto



(GUI) Visualización en pantalla



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

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto 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**.

Modo Entrelazado

El modo de Entrelazado crea una sola imagen mediante la activación de líneas de exploración en dos campos. Utilice este modo cuando proyecte imágenes en movimiento.

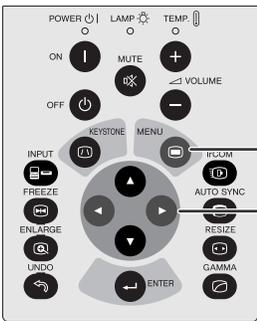
Modo Progresivo

El modo Progresivo crea una sola imagen utilizando las líneas de exploración disponibles, eliminando el parpadeo y las rayas que pueden producirse en las fuentes de imágenes interlineadas proyectadas como imágenes fijas.

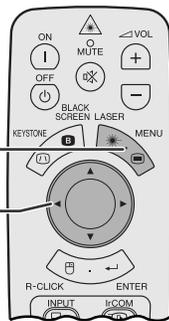


Verificación el tiempo de uso de la lámpara

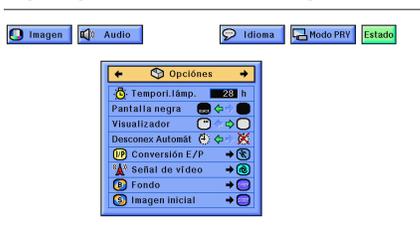
Proyector



Control remoto



(GUI) Visualización en pantalla



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

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀/▶ para seleccionar "Opciones". Se visualiza el tiempo de utilización de la lámpara.

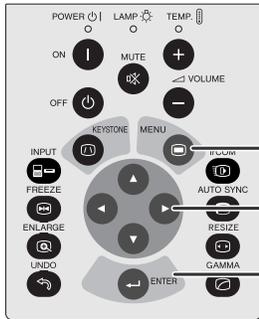
NOTA

- Se recomienda cambiar la lámpara después de haberla utilizado durante unas 1.400 horas aproximadamente. Vea las páginas 48 y 49 para el cambio de la lámpara.

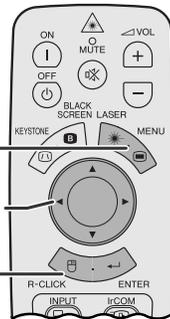


Selección del tipo de señal

Proyector



Control remoto



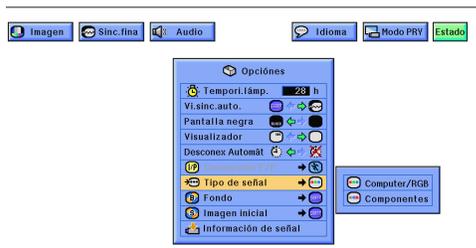
Esta función permite seleccionar el tipo de señal de entrada (COMPUTER/RGB o COMPONENTES) para el terminal INPUT 1.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



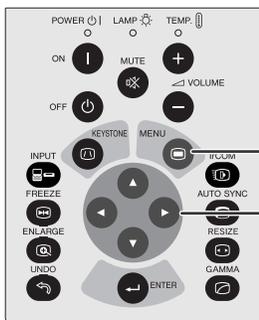
- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀▶ para seleccionar "Opciones".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Tipo de señal" y luego pulse ▶.
- ④ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Computer/RGB" o "Componentes".
- ⑤ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑥ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

(GUI) Visualización en pantalla

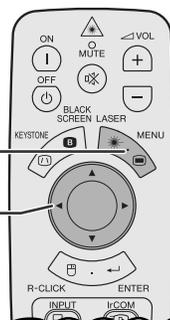


Verificación de la señal de entrada

Proyector



Control remoto



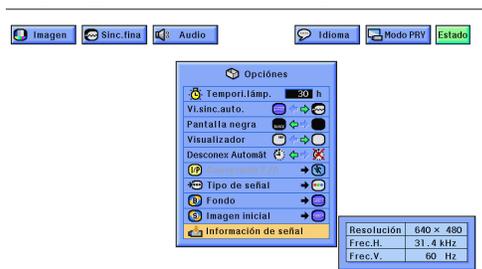
Esta función permite comprobar la información de señal de entrada vigente.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀▶ para seleccionar "Opciones".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar "Información de señal" para visualizar la señal actual de entrada.
- ④ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

(GUI) Visualización en pantalla



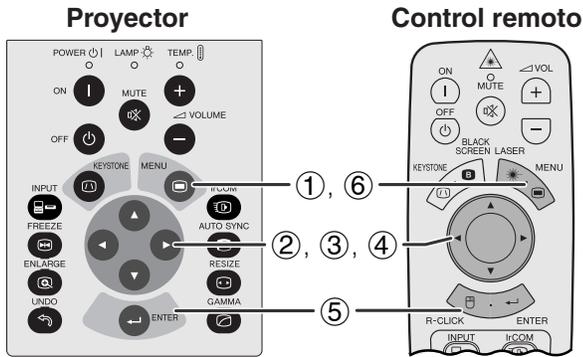
NOTA

- En el modo **VÍDEO**, los ajuste de resolución y frecuencia no se visualizarán.





Ajuste de la imagen del fondo



(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

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto 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**.

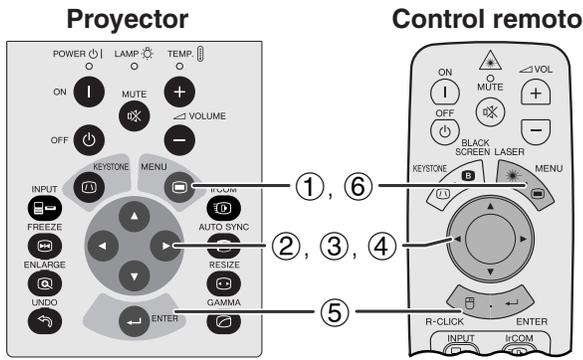
NOTA

- Seleccione "Personalizar" para que el proyector visualice una imagen personalizada (esto es, el logotipo de la compañía) como imagen de fondo. La imagen personalizada debe ser BMP de 256 colores con un tamaño de imagen de 1.024 × 768 o menos. Lea el manual de operación del software de demostraciones avanzadas de Sharp para la memorización (o cambio) de una imagen personalizada.





Selección de la imagen inicial



- Esta función permite especificar la imagen que desea visualizar al poner en funcionamiento el proyector.
- Puede cargar su propia imagen (esto es, el logotipo de la compañía) en el proyector con el IrCOM o un cable RS-232C. Vea las páginas 14 y 25 de este manual de operación y el manual de operación del software de demostraciones avanzadas de Sharp suministrado para instrucciones detalladas.

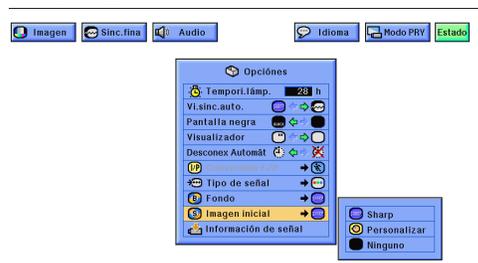
Descripción de las imágenes iniciales

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

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



(GUI) Visualización en pantalla



- 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**.

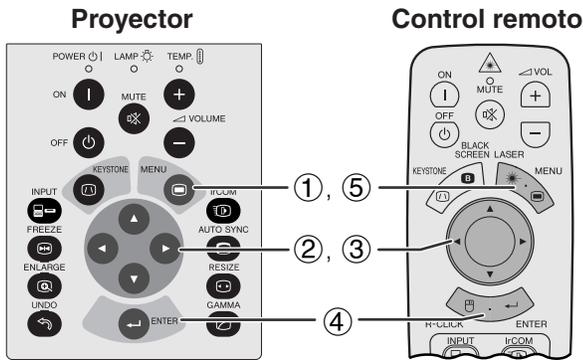
NOTA

- Seleccione "Personalizar" para que el proyector visualice una imagen personalizada (esto es, el logotipo de la compañía) como imagen inicial. La imagen personalizada debe ser BMP de 256 colores con un tamaño de imagen de 1.024 × 768 o menos. Lea el manual de operación del software de demostraciones avanzadas de Sharp para la memorización (o cambio) de una imagen personalizada.





Función de espejo/inversión de imagen



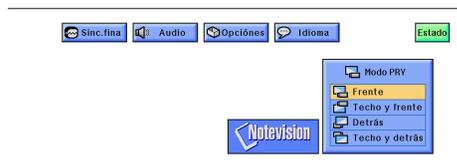
Este proyector tiene una función de espejo/inversión de imagen que permite hacer una reversión de la imagen o invertir la imagen proyectada para distintas aplicaciones.

Descripción de las imágenes proyectadas

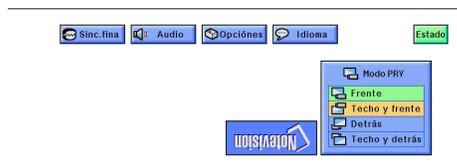
Ítem seleccionado	Imagen proyectada
Frente	Imagen normal
Techo y frente	Imagen inversa
Detrás	Imagen de espejo
Techo y detrás	Imagen de espejo y inversa

(GUI) Visualización en pantalla

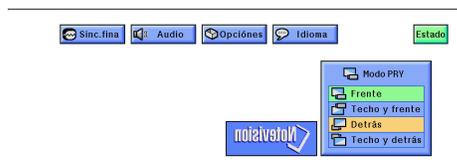
Cuando "Frente" está seleccionado



Cuando "Techo y frente" está seleccionado



Cuando "Detrás" está seleccionado



Cuando "Techo y detrás" está seleccionado



(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



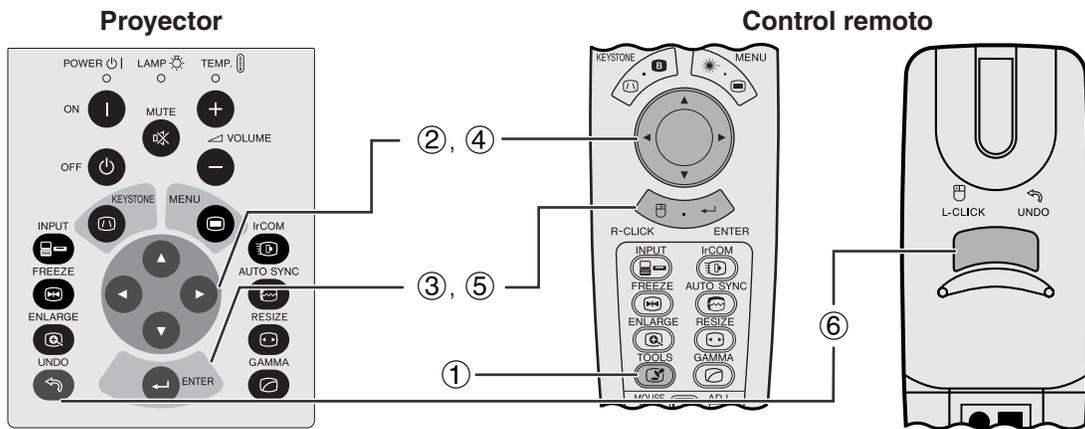
- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀▶ para seleccionar "Modo PRY".
- ③ Pulse ▲/▼ para seleccionar el modo de proyección deseado.
- ④ Pulse **ENTER** para memorizar el ajuste.
- ⑤ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

NOTA

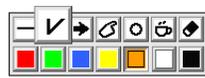
- Esta función se utiliza para las instalaciones de imagen de espejo y con montaje en el techo. Vea la página 20 para encontrar más detalles sobre estas instalaciones.



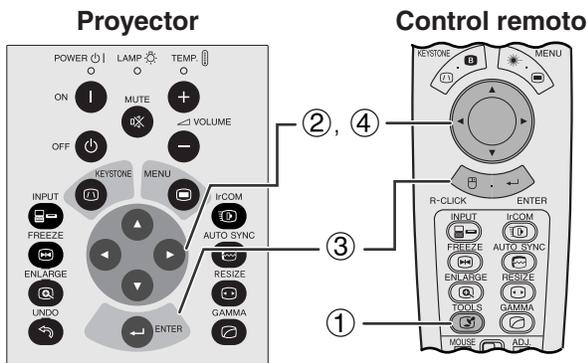
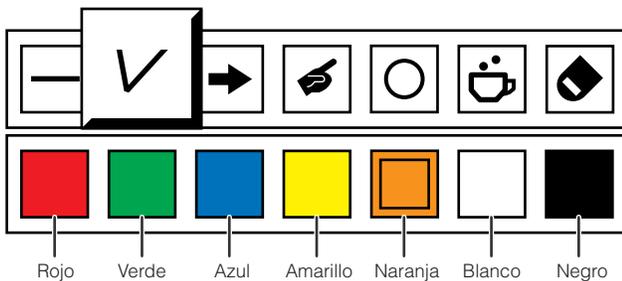
Utilización de las herramientas para demostraciones



Visualización en pantalla



Ventana del menú



Cuando la imagen original de Sharp está seleccionada



Este proyector viene equipado con herramientas de demostración. Ayudarán a dar énfasis a los puntos básicos de su demostración.

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



- ① Pulse **TOOLS** para visualizar la ventana del menú de herramientas de demostración en la pantalla.
- ② Pulse **▲/▼/◀/▶** para seleccionar la herramienta y color que desea utilizar.
- ③ Pulse **ENTER** para seleccionar.
- ④ Cuando se visualiza la herramienta en la pantalla, pulse **▲/▼/◀/▶** para moverla por la pantalla.
- ⑤ Pulse **ENTER** para estampar la herramienta en la pantalla.
- ⑥ Utilice **UNDO** 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**.

Visualización del tiempo de reposo

(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



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

NOTA

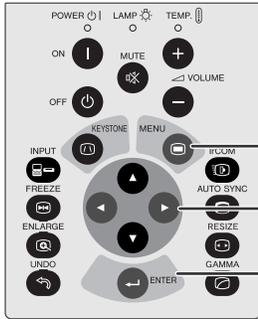
- El tiempo de reposo se visualiza contra la imagen de fondo seleccionada en el "Selección de la imagen inicial". (Vea la página 42.)



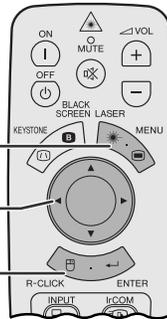


Función de estado

Proyector



Control remoto



Esta función puede utilizarse para visualizar simultáneamente todos los ajustes realizados.

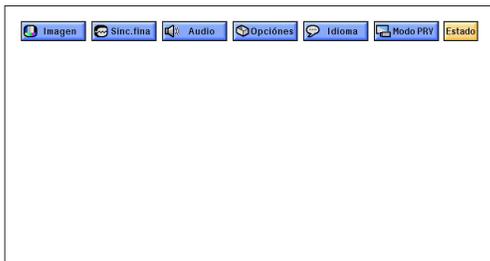
(Deslice el interruptor **MOUSE/ADJ.** del control remoto a la posición **ADJ.**)



- ① Pulse **MENU**.
- ② Pulse ◀▶ para seleccionar "Estado".
- ③ Pulse **ENTER** para visualizar todos los ajustes.
- ④ Para salir del GUI, pulse **MENU**.

(GUI) Visualización en pantalla

②

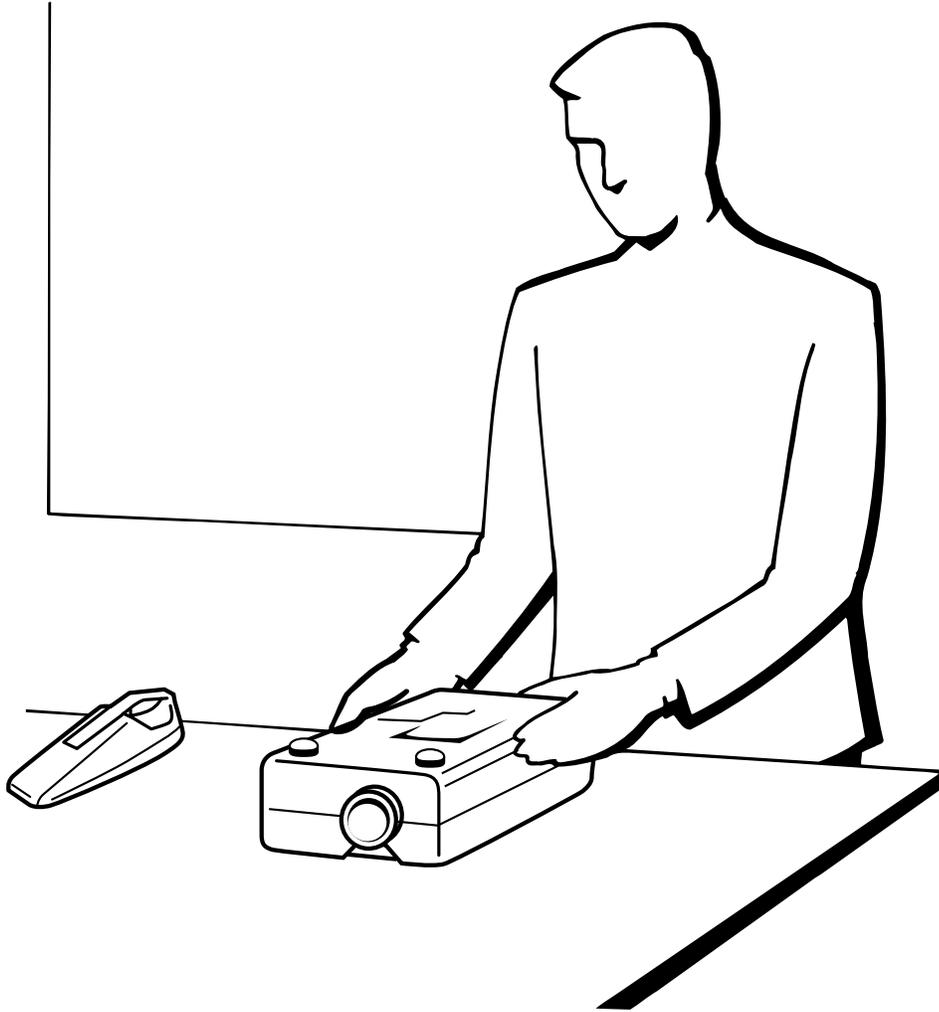


③





Mantenimiento y solución de problemas





Lámpara/indicadores de mantenimiento

Indicadores de mantenimiento



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. 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.
		• 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 48 y 49.) • Lleve el proyector a reparar al concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado o centro de servicio que le quede más cercano.

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. El tiempo de utilización de la lámpara puede comprobarse con la visualización en pantalla (consulte la página 39).

PRECAUCION

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

NOTA

- Como las condiciones de utilización pueden variar de forma significativa, es posible que la lámpara del proyector no dure 1.500 horas.





Reemplazo de la lámpara del proyector

Se recomienda reemplazar la lámpara después de que ésta haya acumulado aproximadamente unas 1.500 horas de utilización o cuando note un deterioro significativo en la calidad de la imagen y los colores. Cambie la lámpara con mucho cuidado siguiendo las indicaciones siguientes.

Si la lámpara nueva no se enciende después del reemplazo, lleve el proyector a reparar al concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado o centro de servicio que le quede más cercano. Adquiera una unidad de lámpara de recambio (módulo de lámpara/jaula) del tipo BQC-XGNV7XU/1 en el centro de servicio o en el establecimiento del concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado más cercano. Luego tenga cuidado de cambiar la lámpara siguiendo las instrucciones de abajo. Si lo desea podrá sustituir la lámpara en nuestro centro de servicio o en el establecimiento del concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado más cercano.

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

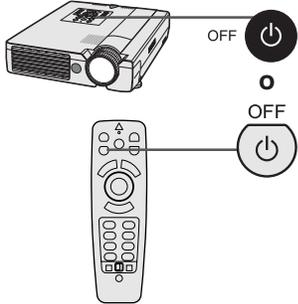
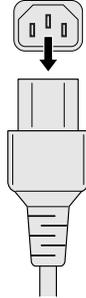
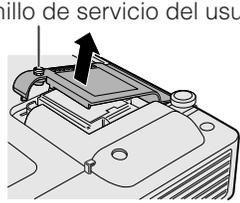
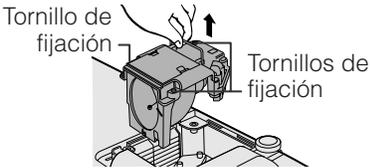
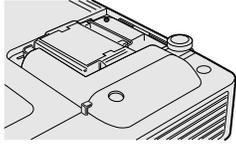
La lámpara suministrada con este proyector tiene una garantía limitada de 90 días (lámpara y mano de obra). Todas las reparaciones de ese proyector cubiertas por la garantía, incluyendo el cambio de la lámpara, deben obtenerse a través de un concesionario de productos LCD industriales Sharp autorizado 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

⚠ PRECAUCIÓN

- 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.

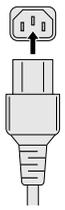
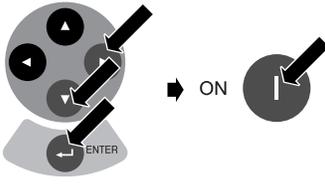
<h3>1 Desconecte la alimentación principal.</h3>	<h3>2 Desenchufe el cable de la alimentación.</h3>	<h3>3 Abra la tapa de la jaula de la lámpara.</h3>
<p>Pulse OFF. Espere hasta que se pare el ventilador de refrigeración.</p> 	<p>Desenchufe el cable de la alimentación de la toma de CA.</p> 	<p>Dé la vuelta al proyector y afloje el tornillo de servicio del usuario que fija la cubierta de la jaula de la lámpara. Luego abra la tapa en la dirección de la flecha.</p> <p>Tornillo de servicio del usuario</p> 
<h3>4 Extraiga la jaula de la lámpara.</h3>	<h3>5 Vuelva a colocar la jaula de la lámpara (después de haber cambiado la lámpara).</h3>	<h3>6 Cierre la tapa de la jaula de la lámpara.</h3>
<p>Destornille 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>Tornillos de fijación</p> 	<p>Presione firmemente la jaula de la lámpara al compartimiento de la jaula de la lámpara. Apriete los tornillos de fijación.</p> 	<p>Cierre la tapa de la jaula de la lámpara en 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

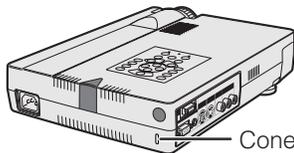
1 Enchufe el cable de alimentación.	2 Reponga el temporizador de la lámpara.	
Enchufe el cable de alimentación en la toma de CA del proyector.	Mientras pulsa ▼/▶ y ENTER en el proyector, pulse ON en el proyector.	Se visualizará "LÁMP. 0000H", indicando que el temporizador de la lámpara ha sido repuesto a cero.
		

NOTA

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



Empleo del bloqueo Kensington



Conector estándar de seguridad Kensington

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



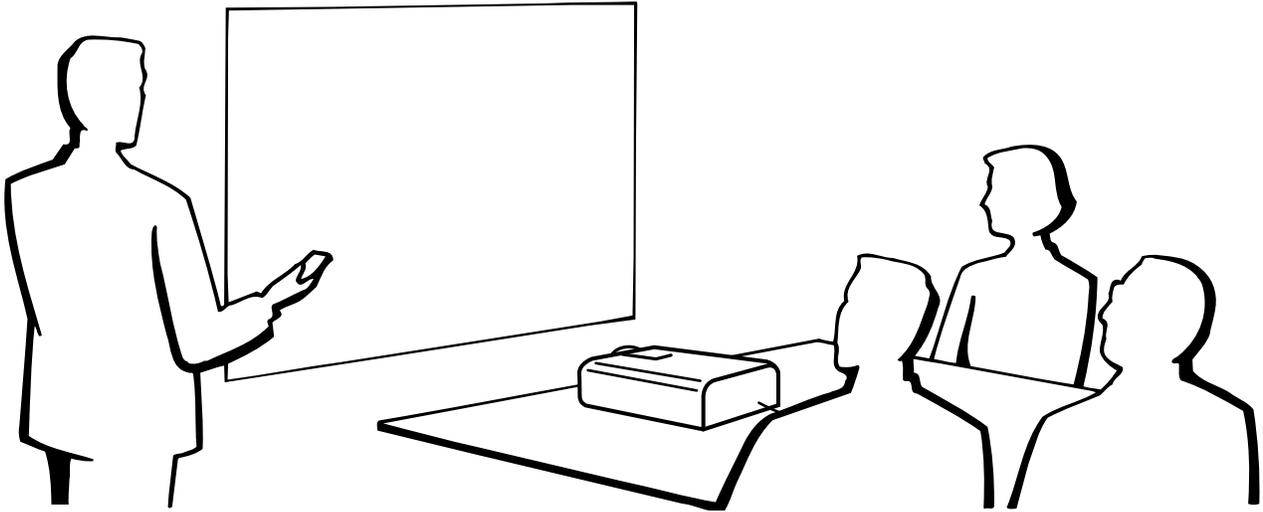
Solución de problemas

Problema	Comprobación
No hay imagen ni sonido.	<ul style="list-style-type: none"> • El cable de alimentación del proyector no está enchufado en la toma de la pared. • La entrada seleccionada no es la correcta. (Vea la página 17.) • Cables mal conectados en el panel lateral del proyector. (Vea las páginas 11-15.) • Se han gastado las pilas del control remoto. (Vea la página 8.) • El interruptor MOUSE/ADJ. 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 mal conectados en el panel lateral del proyector. (Vea las páginas 11-15.) • Los ajustes "Contraste" y "Brillantez" no están en la posición mínima. (Vea la página 27.) • La visualización en pantalla ("PANTALLA NEGRA") está desactivada y la función de pantalla negra está activada, creando una imagen negra. (Vea la página 37.)
El color se debilita o es insatisfactorio.	<ul style="list-style-type: none"> • Los ajustes "Color" y "Matiz" no son correctos. (Vea la página 27.)
La imagen es borrosa.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste el enfoque. (Vea la página 17.) • La distancia de proyección es excesiva para poder realizar correctamente el enfoque. (Vea la página 18.)
Aparece la imagen, pero no se oye el sonido.	<ul style="list-style-type: none"> • Cables mal conectados en el panel lateral del proyector. (Vea las páginas 11-15.) • El volumen está ajustado al mínimo. (Vea la página 17.)
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 47.
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 25.) • Consulte el manual de operación del aparato de transmisión. • Consulte la sección de "Solución de problemas" en el manual de operación del software suministrado.
Aparece ruido de imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste la fijación de fase. (Vea la página 29.) • El ruido puede aparecer cuando este proyector se utiliza con ciertas computadoras. Ponga FILTRO DE RUIDO en SÍ utilizando el comando RS-232C. (Vea las páginas 53 y 54.)
Las imágenes 480P no aparecen.	<ul style="list-style-type: none"> • Ponga el modo de resolución en 480P. (Vea la página 32.)
El color está distorsionado (excepto para el modo VIDEO).	<ul style="list-style-type: none"> • Cambie el tipo de señal de entrada. (Vea la página 40.)
El objetivo se activa.	<ul style="list-style-type: none"> • Alinee la marca del objetivo con la marca correspondiente del proyector, coloque firmemente el objetivo en su lugar y gírelo hacia la derecha.



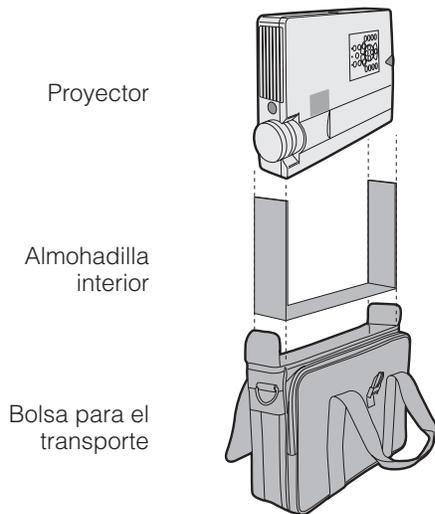


Apéndice



Transporte del proyector

Empleo de la bolsa para el transporte



Se incluye una bolsa para el transporte blanda para transportar el proyector. Antes de poner el proyector en la bolsa para el transporte, prepare la almohadilla del interior de la bolsa como se muestra.

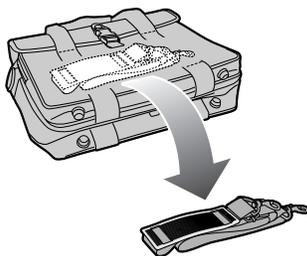
PRECAUCION

- Gire los anillos de enfoque y del zoom para guardar la lente antes de poner el proyector en la bolsa para el transporte.
- 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.

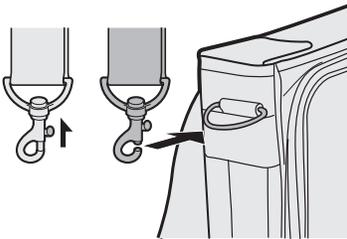
Colocación de la correa para el hombro en la bolsa para el transporte

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.



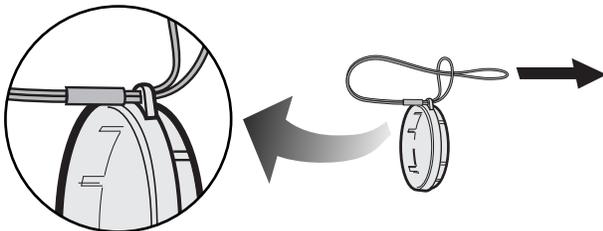
Siga el mismo procedimiento para el otro extremo de la correa.



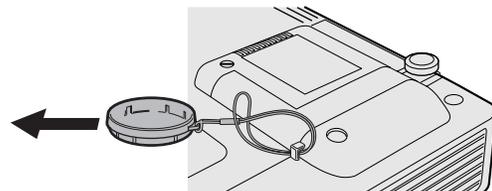
Empleo de la correa de la tapa del objetivo

Se incluye una correa de la tapa del objetivo para evitar que pueda perder la tapa del objetivo.

1 Coloque la correa de la tapa del objetivo en la tapa.



2 Coloque la correa de la tapa del objetivo en el proyector.



NOTA

- Se puede utilizar el extremo de un lápiz mecánico u otro objeto puntiagudo para pasar la correa de la tapa del objetivo por las aberturas.



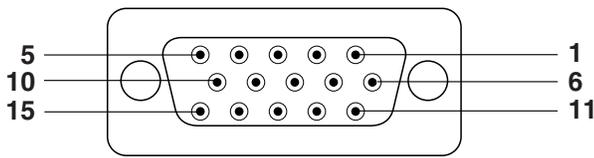
Asignaciones de las conexiones de clavijas

Terminal de entrada de señal analógica de ordenador 1: Conector hembra D-Sub mini de 15 clavijas

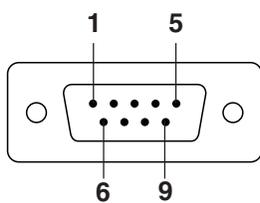
Entrada de ordenador

Analógica

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. Entrada de vídeo (rojo) | 9. No conectado |
| 2. Entrada de vídeo (verde/
sincronización verde) | 10. Tierra |
| 3. Entrada de vídeo (azul) | 11. Tierra |
| 4. Entrada de reserva 1 | 12. Datos bidireccionales |
| 5. Sincronización compuesta | 13. Señal de sincronía
horizontal |
| 6. Tierra (rojo) | 14. Señal de sincronía
vertical |
| 7. Tierra | 15. Reloj de datos |
| 8. Tierra (azul) | |

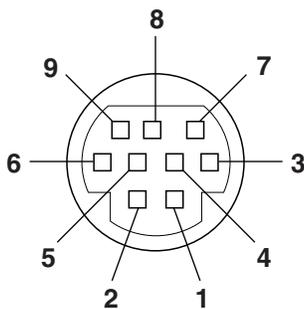


Terminal RS-232C: Conector macho D-sub de 9 clavijas del cable DIN-D-sub RS-232C



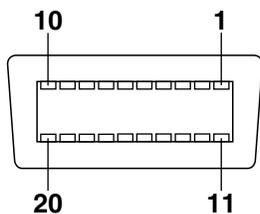
N.º de clavija	Señal	Nombre	Entrada/salida	Referencia
1	CD			No conectado
2	RD	Datos de recepción	Entrada	Conectado al circuito interno
3	SD	Datos de transmisión	Salida	Conectado al circuito interno
4	ER			No conectado
5	SG	Tierra de señal		Conectado al circuito interno
6	DR	Datos preparados	Salida	No 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

Terminal RS-232C: Miniconector DIN de 9 clavijas



N.º de clavija	Señal	Nombre	Entrada/salida	Referencia
1	VCC	+3.3V (Reservado)	Salida	No conectado
2	RD	Datos de recepción	Entrada	Conectado al circuito interno
3	SD	Datos de transmisión	Salida	Conectado al circuito interno
4	EXIR	Detector de unidad opcional (Reservado)	Entrada	No conectado
5	SG	Tierra de señal		Conectado al circuito interno
6	ERX	Señal de recepción IR procedente del amplificador IR (Reservado)	Entrada	No conectado
7	RS	Solicitud de transmisión	Salida	Conectado al circuito interno
8	CS	Listo para enviar	Entrada	Conectado al circuito interno
9	ETX	Señal de transmisión IR (Reservado)	Salida	No conectado

Terminal PanelLink™: Conector de tipo MDR de 20 clavijas



N.º de clavija	Señal	Nombre	Referencia
1	RX0 -	Entrada azul (-)	Conectado al circuito interno
2	RX0 +	Entrada azul (+)	Conectado al circuito interno
3	RX0 SHIELD	Blindado de enlace de panel	Conectado al circuito interno
4	RX2 SHIELD	Blindado de enlace de panel	Conectado al circuito interno
5	RX2 -	Entrada roja (-)	Conectado al circuito interno
6	RX2 +	Entrada roja (+)	Conectado al circuito interno
7	DDC/SCL	SCL	Conectado al circuito interno
8	DDC/SDA	SDA	Conectado al circuito interno
9	NC	N.C.	No conectado
10	NC	N.C.	No conectado
11	RXC -	Entrada de reloj (-)	Conectado al circuito interno
12	RXC +	Entrada de reloj (+)	Conectado al circuito interno
13	RXC SHIELD	Blindado de enlace de panel	Conectado al circuito interno
14	RX1 SHIELD	Blindado de enlace de panel	Conectado al circuito interno
15	RX1 -	Entrada verde (-)	Conectado al circuito interno
16	RX1 +	Entrada verde (+)	Conectado al circuito interno
17	NC	N.C.	No conectado
18	SENS	SENS	Conectado al circuito interno
19	DDC +5V DC	+5V	Conectado al circuito interno
20	DDC GND	GND	Conectado al circuito interno





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 14.)

Condiciones de las comunicaciones

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

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.

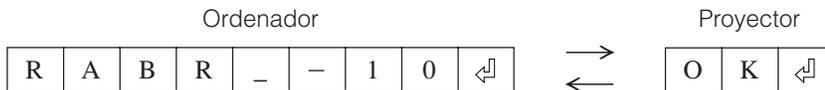
NOTA

- 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 ENTRADA 1 se ajusta a -10.



ÍTEM DE CONTROL	COMANDO				PARÁMETRO				CONTENIDOS DE CONTROL
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA DE LA ALIMENTACIÓN	A	P	O	W	_	_	_	0	DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA DE LA ALIMENTACIÓN
	A	P	O	W	_	_	_	1	CONEXIÓN AUTOMÁTICA DE LA ALIMENTACIÓN
ALIMENTACIÓN	P	O	W	R	_	_	_	0	DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA DE LA ALIMENTACIÓN (ESPERA)
	P	O	W	R	_	_	_	1	CONEXIÓN DE LA ALIMENTACIÓN
COMUTACIÓN DE ENTRADA	I	V	E	D	_	_	_	1	VÍDEO
	I	R	G	B	_	_	_	1	ENTRADA 1
	I	R	G	B	_	_	_	2	ENTRADA 2
	I	C	O	M	_	_	_	1	IRCOM
COMPROBACIÓN DE ENTRADA	I	C	H	K	_	_	_	0	COMPROBACIÓN DE ENTRADA
AJUSTE DE KEYSTONE	K	E	Y	S	*	*	*	*	E. TRAPEZIAL (-127 - +127)

ÍTEM DE CONTROL	COMANDO				PARÁMETRO				CONTENIDOS DE CONTROL
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
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	PORTUGUÉS
	M	E	L	A	_	_	1	0	汉语
M	E	L	A	_	_	1	1	한국어	



Especificaciones del terminal RS-232C

ÍTEM DE CONTROL	COMANDO				PARÁMETRO				CONTENIDOS DE CONTROL
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
SELECCIÓN DE SISTEMA DE VIDEO	M	E	S	Y	-	-	-	1	AUTO
	M	E	S	Y	-	-	-	2	PAL (50/60 Hz)
	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 VIDEO	V	A	P	I	-	*	*	*	CONTRASTE (-30 - +30)
	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	A	R	D	-	*	*	*	ROJO (-30 - +30)
	V	A	B	E	-	*	*	*	AZUL (-30 - +30)
	V	A	R	E	-	-	-	0	VISUALIZACIÓN VIDEO
	V	A	R	E	-	-	-	1	REPOSICIÓN
SELECCIÓN DE NIVEL DE FONDO	I	M	B	G	-	-	-	1	SHARP
	I	M	B	G	-	-	-	2	PERSONALIZAR
	I	M	B	G	-	-	-	3	AZUL
	I	M	B	G	-	-	-	4	NINGUNO
SELECCIÓN DE IMAGEN INICIAL	I	M	S	I	-	-	-	1	SHARP
	I	M	S	I	-	-	-	2	PERSONALIZAR
	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
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 ENTRADA 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	VISUALIZACIÓN DE ENTRADA 1
	R	A	C	O	-	*	*	*	COLOR (-30 - +30)
	R	A	T	I	-	*	*	*	MATIZ (-30 - +30)
	R	A	S	H	-	*	*	*	NITIDEZ (-30 - +30)
AJUSTE DE IMAGEN DE ENTRADA 2	R	A	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	VISUALIZACIÓN DE ENTRADA 2
	R	B	R	E	-	-	-	1	REPOSICIÓN
SINCRONIZACIÓN AUTOMÁTICA DE ENTRADA	A	A	D	J	-	-	-	0	SINC. AUTO. NO
	A	A	D	J	-	-	-	1	SINC. AUTO. SÍ
	A	D	J	S	-	-	-	1	SINC. AUTO. EMPEZA

ÍTEM DE CONTROL	COMANDO				PARÁMETRO				CONTENIDOS DE CONTROL	
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4		
AJUSTE DE ENTRADA	I	N	C	L	*	*	*	*	RELOJ (-150 - +150)	
	I	N	P	H	-	*	*	*	FASE (-60 - +60)	
	I	A	H	P	*	*	*	*	POS-H (-150 - +150)	
	I	A	V	P	-	*	*	*	POS-V (-60 - +60)	
	I	A	R	E	-	-	-	0	VIS. PANTA. ORDINADOR	
	I	A	R	E	-	-	-	1	REPOSICIÓN	
	AJUSTE DE PANTALLA	I	M	D	I	-	-	-	0	VISUALIZADOR OSD NO
I		M	D	I	-	-	-	1	VISUALIZADOR 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	VIS. SINC. AUTO. NO	
I		M	A	S	-	-	-	1	VIS. SINC. AUTO. SÍ	
I		M	I	P	-	-	-	0	CONVERSION E/P NO	
I		M	I	P	-	-	-	1	CONVERSION E/P SÍ	
SELECCIÓN DE TIPO DE SEÑAL DE ENTRADA 1		I	A	S	I	-	-	-	1	RGB
		I	A	S	I	-	-	-	2	COMPONENTES
SELECCIÓN DE GAMMA DE ENTRADA		G	A	M	R	-	-	-	1	ESTÁNDAR
	G	A	M	R	-	-	-	2	GAMMA1	
	G	A	M	R	-	-	-	3	GAMMA2	
	G	A	M	R	-	-	-	4	PERSONALIZAR	
SELECCIÓN DE GAMMA DE VIDEO	G	A	M	V	-	-	-	1	ESTÁNDAR	
	G	A	M	V	-	-	-	2	GAMMA1	
	G	A	M	V	-	-	-	3	GAMMA2	
	G	A	M	V	-	-	-	4	PERSONALIZAR	
CONFIRACIÓN DE VIDEO	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	VIS. EN PANTA. NEGRA NO	
	I	M	B	O	-	-	-	1	VIS. EN PANTA. NEGRA SÍ	
MEMORIA DE MODO DE PANTALLA	M	E	M	S	-	-	-	*	GUARDAR AJUSTE (1-7)	
	M	E	M	L	-	-	-	*	ELEGIR AJUSTE (1-7)	
CAMBIO TAMAÑO DE ENTRADA 1	R	A	S	R	-	-	-	1	NORMAL	
	R	A	S	R	-	-	-	2	ANCHA/AJUSTE A PANTALLA	
	R	A	S	R	-	-	-	3	PUNTO POR PUNTO	
	R	A	S	R	-	-	-	4	PUNTO POR PUNTO (ANCHA)	
CAMBIO TAMAÑO DE ENTRADA 2	R	B	S	R	-	-	-	1	NORMAL	
	R	B	S	R	-	-	-	2	ANCHA/AJUSTE A PANTALLA	
	R	B	S	R	-	-	-	3	PUNTO POR PUNTO	
	R	B	S	R	-	-	-	4	PUNTO POR PUNTO (ANCHA)	
CAMBIO DE TAMAÑO DE VIDEO	R	A	S	V	-	-	-	1	NORMAL	
	R	A	S	V	-	-	-	2	ANCHA	
	R	A	S	V	-	-	-	3	PUNTO POR PUNTO	
FILTRO DE RUIDO	N	F	I	L	-	-	-	0	FILTRO NO	
	N	F	I	L	-	-	-	1	FILTRO SÍ	

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 sólo puede ajustarse en el modo de ordenador visualizado.
- El ruido puede aparecer cuando este proyector se utiliza con ciertas computadoras. Ponga FILTRO DE RUIDO en SÍ utilizando el comando RS-232C.

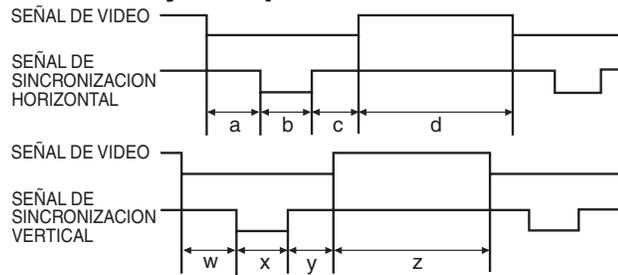




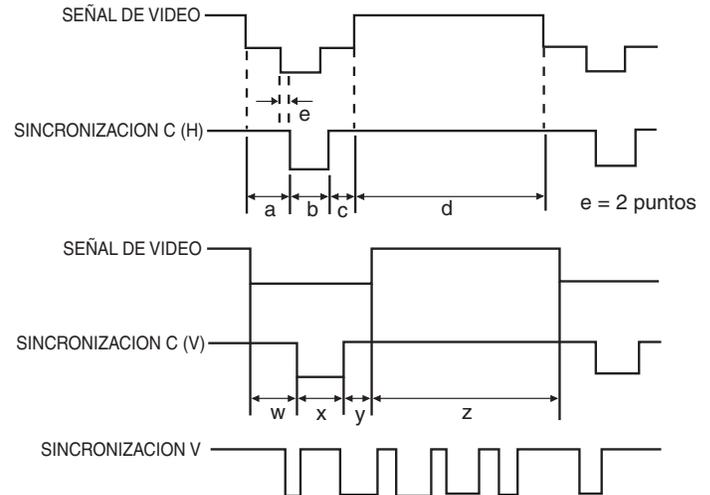
Señales de entrada (temporización recomendada)

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.

Cuadro de compatibilidades de computadora para INPUT 1 (HD-15)

NOTA

- Según el modo seleccionado, el proyector puede visualizar claramente imágenes de menos de 200 Hz.

	MODO		vídeo		SINCRONIZACIÓN HORIZONTAL								SINCRONIZACIÓN VERTICAL										
					UMBRAL ANTERIOR a	SINCRONIZACIÓN POSTERIOR b	UMBRAL POSTERIOR c	PERIODO DE VÍDEO d	1H (a+b+c+d)		1/punto	1/H	1/punto	NIVEL	UMBRAL ANTERIOR w	SINCRONIZACIÓN POSTERIOR x	UMBRAL POSTERIOR y	PERIODO DE VÍDEO z	1V (w+x+y+z)		1/V	NIVEL	
									punto	µs									ns	kHz			MHz
VGA	VESA Standard	640	350	0,7 Vp-p carga de 75Ω	R • G • B	32	64	96	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500	TTL	32	3	60	350	445	11,8	85,080	TTL
		640	400			32	64	96	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500		1	3	41	400	445	11,8	85,080	
		720	400			36	72	108	720	936	26,4	28,2	37,927	35,500		1	3	42	400	446	11,8	85,039	
	Norma de la industria	640	480			8	96	40	640	800	31,8	39,7	31,469	25,175		2	2	25	480	525	16,7	59,940	
		640	480			16	40	120	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500		1	3	20	480	520	13,7	72,809	
		640	480			16	64	120	640	840	26,7	31,7	37,500	31,500		1	3	16	480	500	13,3	75,000	
SVGA	VESA Guideline	800	600	24	72	128	800	1.024	28,4	27,8	35,156	36,000	1	2	22	600	625	17,8	56,250				
		800	600	40	128	88	800	1.056	26,4	25,0	37,879	40,000	1	4	23	600	628	16,6	60,317				
		800	600	56	120	64	800	1.040	20,8	20,0	48,077	50,000	37	6	23	600	666	13,9	72,188				
	VESA Standard	800	600	16	80	160	800	1.056	21,3	20,2	46,875	49,500	1	3	21	600	625	13,3	75,000				
		800	600	32	64	152	800	1.048	18,6	17,8	53,674	56,250	1	3	27	600	631	11,8	85,061				
		800	600	8	176	56	1.024	1.264	28,2	22,3	35,522	44,900	0	4	20	768	817	23,0	43,479				
XGA	Norma de la industria	1.024	768	24	136	160	1.024	1.344	20,7	15,4	48,363	65,000	3	6	29	768	806	16,7	60,004				
		1.024	768	24	136	144	1.024	1.328	17,7	13,3	56,476	75,000	3	6	29	768	806	14,3	70,069				
		1.024	768	16	96	176	1.024	1.312	16,7	12,7	60,023	78,750	1	3	28	768	800	13,3	75,029				
	VESA Guideline	1.024	768	48	96	208	1.024	1.376	14,6	10,6	68,677	94,500	1	3	36	768	808	11,8	84,997				
		1.152	864	64	128	256	1.152	1.600	14,8	9,3	67,500	108,000	1	3	32	864	900	13,3	75,000				
		1.280	960	96	112	312	1.280	1.800	16,7	9,3	60,000	108,000	1	3	36	960	1.000	16,7	60,000				
SXGA	VESA Standard	1.280	960	64	160	224	1.280	1.728	11,6	6,7	85,938	148,500	1	3	47	960	1.011	11,8	85,002				
		1.280	1.024	48	112	248	1.280	1.688	15,6	9,3	63,981	108,000	1	3	38	1.024	1.066	16,7	60,020				
		1.280	1.024	16	144	248	1.280	1.688	12,5	7,4	79,976	135,000	1	3	38	1.024	1.066	13,3	75,025				
		1.280	1.024	64	160	224	1.280	1.728	11,0	6,3	91,146	157,500	1	3	44	1.024	1.072	11,8	85,024				
		1.600	1.200	64	192	304	1.600	2.160	13,3	6,2	75,000	162,000	1	3	46	1.200	1.250	16,7	60,000				
		1.600	1.200	64	192	304	1.600	2.160	12,3	5,7	81,250	175,500	1	3	46	1.200	1.250	15,4	65,000				
UXGA	VESA Standard	1.600	1.200	64	192	304	1.600	2.160	11,4	5,3	87,500	189,000	1	3	46	1.200	1.250	14,3	70,000				
		1.600	1.200	64	192	304	1.600	2.160	10,7	4,9	93,750	202,500	1	3	46	1.200	1.250	13,3	75,000				
		1.600	1.200	64	192	304	1.600	2.160	9,4	4,4	106,250	229,500	1	3	46	1.200	1.250	11,8	85,000				
		1.600	1.200	64	192	304	1.600	2.160	9,4	4,4	106,250	229,500	1	3	46	1.200	1.250	11,8	85,000				



Señales de entrada (temporización recomendada)

	MODO		VÍDEO		SINCRONIZACIÓN HORIZONTAL								SINCRONIZACIÓN VERTICAL											
					UMBRAL ANTERIOR a	SINCRONIZACIÓN b	UMBRAL POSTERIOR c	PERIODO DE VÍDEO d	1H (a+b+c+d)		1 punto	1/H	1/punto	NIVEL	UMBRAL ANTERIOR w	SINCRONIZACIÓN x	UMBRAL POSTERIOR y	PERIODO DE VÍDEO z	1V (w+x+y+z)		1/V	NIVEL		
	punto	línea	NIVEL	TIPO	punto	punto	punto	punto	punto	µs	ns	kHz	MHz	H	H	H	H	H	ms	Hz				
Macintosh™	13" Monitor	640	480	0.7 Vp-p carga de 75Ω	R • G • B	64	64	96	640	864	28,6	33,1	35,000	30,2400	TTL	3	3	39	480	525	15,0	66,670		
	16" Monitor	832	624			31	65	224	832	1.152	20,1	17,5	49,693	57,246		1	3	39	624	667	13,4	74,502		
	19" Monitor	1.024	768			35	96	173	1.024	1.328	16,7	12,5	60,000	79,760		3	3	30	768	804	13,4	74,700		
	21" Monitor	1.152	870			36	128	140	1.152	1.456	14,5	10,0	68,887	100,300		3	3	39	870	915	13,3	75,287		
SUN	66Hz	1.152	900			29	128	195	1.152	1.504	14,8	10,8	61,795	92,940		2	4	31	900	937	14,3	69,950		
	76Hz	1.152	900			16	96	208	1.152	1.472	13,9	9,5	71,713	105,561		2	8	33	900	943	13,1	76,048		
	84Hz	1.152	900			24	96	168	1.024	1.312	14,1	10,8	70,838	92,940		2	8	33	800	843	11,9	84,031		
DTV	480I	640	480			-	-	-	-	-	-	-	-	15,734		-	-	-	-	-	-	-	-	59,940
	480P	640	480			-	-	-	-	-	-	-	-	31,469		-	-	-	-	-	-	-	-	59,940
	720P	1.280	720			-	-	-	-	-	-	-	-	44,955		-	-	-	-	-	-	-	-	59,740
	1080I	1.920	1.080			-	-	-	-	-	-	-	-	33,716		-	-	-	-	-	-	-	-	59,940

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.
- Este proyector puede recibir señales VGA del formato VESA de 640 × 350, sin embargo, en la pantalla aparecerá "640 × 400".
- Cuando reciba señales UXGA del formato VESA de 1.600 × 1.200, se producirá el muestreo y la imagen se visualizará con 1.024 líneas, haciendo que parte de la imagen quede bloqueada.

Cuadro de compatibilidades de computadora para INPUT 2 (DIGITAL INPUT)

NOTA

- Este proyector no acepta la entrada PanelLink de INPUT 2 con un reloj de pixeles mayor que 108 MHz.

	MODO		VÍDEO		SINCRONIZACIÓN HORIZONTAL								SINCRONIZACIÓN VERTICAL									
					UMBRAL ANTERIOR a	SINCRONIZACIÓN b	UMBRAL POSTERIOR c	PERIODO DE VÍDEO d	1H (a+b+c+d)		1 punto	1/H	1/punto	NIVEL	UMBRAL ANTERIOR w	SINCRONIZACIÓN x	UMBRAL POSTERIOR y	PERIODO DE VÍDEO z	1V (w+x+y+z)		1/V	NIVEL
	punto	línea	NIVEL	TIPO	punto	punto	punto	punto	punto	µs	ns	kHz	MHz	H	H	H	H	H	ms	Hz		
VGA	VESA Standard	640	350	0.7 Vp-p carga de 75Ω	R • G • B	32	64	96	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500	TTL	32	3	60	350	445	11,8	85,080
		640	400			32	64	96	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500		1	3	41	400	445	11,8	85,080
		720	400			36	72	108	720	936	26,4	28,2	37,927	35,500		1	3	42	400	446	11,8	85,039
	Norma de la industria	640	480			8	96	40	640	800	31,8	39,7	31,469	25,175		2	2	25	480	525	16,7	59,940
		640	480			16	40	120	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500		1	3	20	480	520	13,7	72,809
	VESA Standard	640	480			16	64	120	640	840	26,7	31,7	37,500	31,500		1	3	16	480	500	13,3	75,000
		640	480			56	56	80	640	832	23,1	27,8	43,269	36,000		1	3	25	480	509	11,8	85,008
SVGA	VESA Guideline	800	600			24	72	128	800	1.024	28,4	27,8	35,156	36,000		1	2	22	600	625	17,8	56,250
		800	600			40	128	88	800	1.056	26,4	25,0	37,879	40,000		1	4	23	600	628	16,6	60,317
	VESA Standard	800	600			56	120	64	800	1.040	20,8	20,0	48,077	50,000		37	6	23	600	666	13,9	72,188
		800	600			16	80	160	800	1.056	21,3	20,2	46,875	49,500		1	3	21	600	625	13,3	75,000
		800	600			32	64	152	800	1.048	18,6	17,8	53,674	56,250		1	3	27	600	631	11,8	85,061
XGA	Norma de la industria	1.024	768			8	176	56	1.024	1.264	28,2	22,3	35,522	44,900		0	4	20	768	817	23,0	43,479
		1.024	768			24	136	160	1.024	1.344	20,7	15,4	48,363	65,000		3	6	29	768	806	16,7	60,004
	VESA Guideline	1.024	768	24	136	144	1.024	1.328	17,7	13,3	56,476	75,000	3	6	29	768	806	14,3	70,069			
		1.024	768	16	96	176	1.024	1.312	16,7	12,7	60,023	78,750	1	3	28	768	800	13,3	75,029			
		1.024	768	48	96	208	1.024	1.376	14,6	10,6	68,677	94,500	1	3	36	768	808	11,8	84,997			
		1.152	864	64	128	256	1.152	1.600	14,8	9,3	67,500	108,000	1	3	32	864	900	13,3	75,000			
VESA Standard	1.280	960	96	112	312	1.280	1.800	16,7	9,3	60,000	108,000	1	3	36	960	1.000	16,7	60,000				
	1.280	1.024	48	112	248	1.280	1.688	15,6	9,3	63,981	108,000	1	3	38	1.024	1.066	16,7	60,020				





Especificaciones

Tipo de producto	Proyector Multimedia Digital
Modelo	XG-NV7XU
Sistema de vídeo	PAL/SECAM/NTSC 3,58/NTSC 4,43/DTV 480P/DTV 720P/DTV 1080I
Método de visualización	Digital Micromirror Device™ de panel simple (DMD™) de Texas Instruments
Panel DMD	Tamaño del panel: 5 ⁵ / ₆₄ " (21,8 mm), 1 chip XGA DMD
	N.º de puntos: 786.432 puntos (1.024 [AI] × 768 [V])
Objetivo	Objetivo zoom de 1–1,2×, F2,7–3,0, f = 35–42 mm
Lámpara de proyección	Lámpara P-VIP, CA de 120 W
Relación de contraste	500:1
Señal de entrada de vídeo	Conector RCA: VÍDEO, vídeo compuesta, 1,0 Vp-p, sincronización negativa, 75 Ω 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, 75 Ω terminada
	C (señal de crominancia): ráfaga 0,286 Vp-p, 75 Ω terminada
Señal de entrada digital	CONNECTOR DIGITAL DE 20 CLAVIJAS (INPUT 2)
	TMD5/PanelLink
Definición horizontal	520 líneas de TV (entrada de vídeo), 750 líneas de TV (entrada de DTV 720P, Punto por Punto)
Salida de audio	2 W (monofónico)
Señal de entrada RGB de ordenador	CONECTOR D-SUB MINI DE 15 CLAVIJAS (INPUT 1):
	Entrada analógica RGB tipo separado/sincronización compuesta/sincronización en verde: 0–0,7 Vp-p, positiva, 75 Ω 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
Reloj de píxeles	12–230 MHz
Frecuencia vertical	43–200 Hz
Frecuencia horizontal	15–126 kHz
Señal de entrada de ordenador	Conector macho Mini DIN-Sub de 9 clavijas (terminal de entrada RS-232C)
Sistema de altavoz	1 3 ⁷ / ₆₄ " × 1 3 ¹ / ₁₆ " (4 × 3 cm) ovalado
Tensión nominal	110–120/220–240V CA
Corriente de entrada	1,0 A/1,9 A
Frecuencia nominal	50/60 Hz
Consumo	197 W
Temperatura de funcionamiento	41°F a 95°F (+5°C a +35°C)
Temperatura de almacenaje	14°F a 140°F (–10°C a +60°C)
Caja	Aleación de magnesio (panel delantero y panel de terminales lateral en plástico)
Frecuencia de portadora I/R	38 kHz
Puntero láser de control remoto	Longitud de onda: 650 nm / Salida máxima: 1 mW / Producto láser de clase II
Dimensiones (aprox.)	9 1/4" (An) × 2 9/32" (Al) × 12 19/64" (Prf) (235 × 58 × 312,5 mm) (sólo el cuerpo principal)
	9 1/4" (An) × 3 15/64" (Al) × 12 43/64" (Prf) (235 × 82 × 321,8 mm) (incluyendo las patas de ajuste y partes de proyección)
Peso (aprox.)	6,28 lbs. (2,85 kg)
Accesorios suministrados	Control remoto, Dos pilas del tamaño AA, Cable de alimentación (11' 10", 3,6 m), Cable de ordenador (9' 10", 3 m), Cable de audio de ordenador (9' 10", 3 m), 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), Cable DIN-D-sub RS-232C (6 45/64", 15 cm), Receptor del ratón remoto, Bolsa para el transporte, Tapa del objetivo (unida), Correa de la tapa del objetivo, CD-ROM, Manual de operación del proyector, Referencia rápida del proyector, 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	Control remoto (RRMCG1530CESA), Pilas del tamaño AA, Cable de alimentación (QACCU5013CEZZ), Cable de ordenador (QCNW-5304CEZZ), Cable de audio de ordenador (QCNW-4870CEZZ), 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), Cable DIN-D-sub RS-232C (QCNW-5288CEZZ), Receptor del ratón remoto (RUNTK0661CEZZ), Bolsa para el transporte (GCASN0003CESA), Tapa del objetivo (GCOVH1308CESA), Correa de la tapa del objetivo (UBNDT0012CEZZ), CD-ROM (UDSKA0009CE01), Manual de operación del proyector (TINS-6786CEZZ), Referencia rápida del proyector (TINS-6787CEZZ), Manual de operación del software de demostraciones avanzadas de Sharp (TINS-6888CEZZ), Referencia rápida del software de demostraciones avanzadas de Sharp (TINS-6788CEZZ), Hoja de instrucciones para la instalación del controlador IrDA (TCAUZ3046CEZZ)

Este proyecto de SHARP utiliza un panel DMD. Es un panel muy sofisticado que contiene 786.432 píxeles. Como con cualquier equipo electrónico de alta tecnología como por ejemplo televisores grandes, sistemas de vídeo y videocámaras, hay ciertas tolerancias aceptables que el equipo debe cumplir.

Esta unidad tiene algunos píxeles inactivos dentro de una tolerancia aceptable que puede implicar que los puntos están inactivos en la pantalla de imagen. Esto no afecta la calidad de la imagen ni la duración del aparato.

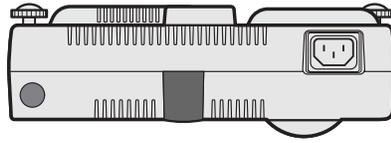
Si tiene alguna pregunta relacionada con este asunto, llame sin cargo al 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277). [\[EE.UU.solamente\]](#)



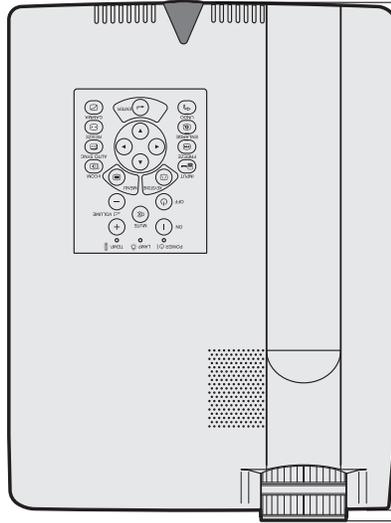


Dimensiones

Vista trasera



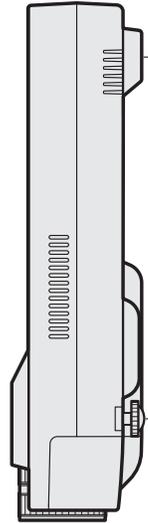
Vista superior



$3/64$ (1,2)

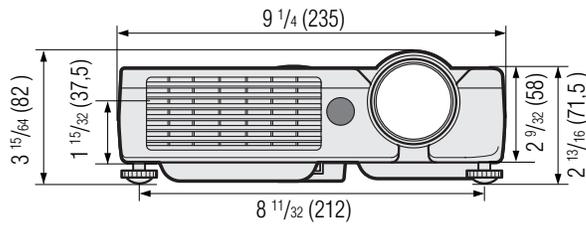
$12 19/64$ (312,5)

$5/16$ (8,1)



$8 5/8$ (219)

Vista lateral



$9 1/4$ (235)

$3 15/64$ (82)

$1 15/32$ (37,5)

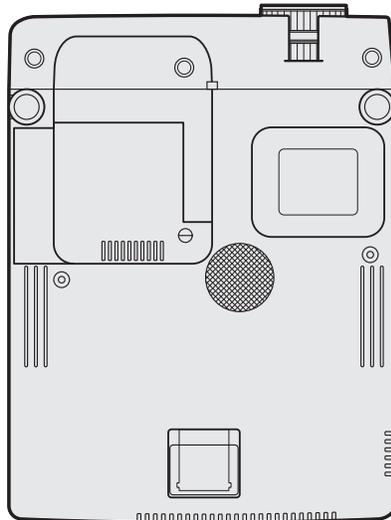
$2 9/32$ (68)

$2 13/16$ (71,5)

$8 11/32$ (212)

Vista delantera

Vista inferior

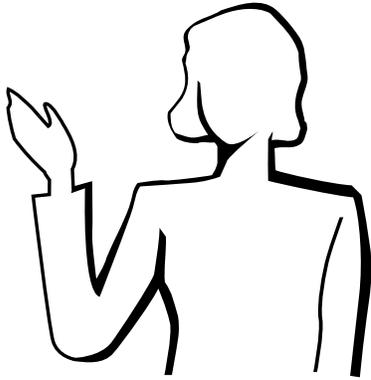


Unidades: Pulgadas (mm)





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®, Persuasion® o PowerPoint®.
- Para las demostraciones multimedia e interactivas de la gama alta, utilice programas de software tales como Macromedia Director®.

NOTA

- Astound®, Freelance®, Persuasion® 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 multimedia

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.

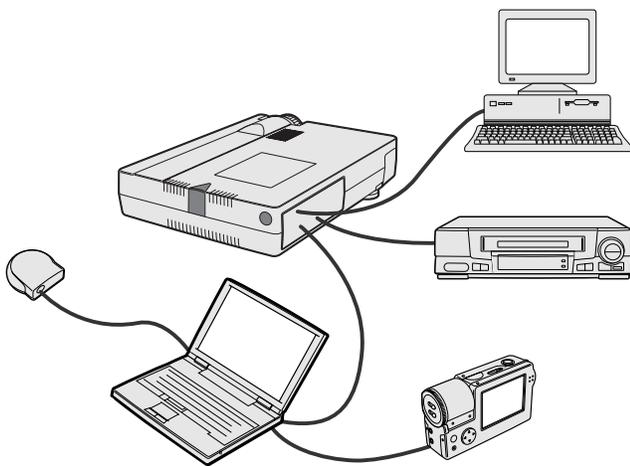
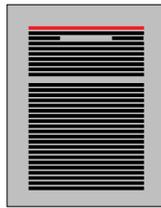
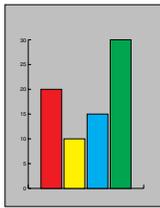
b. Demostraciones creativas

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.

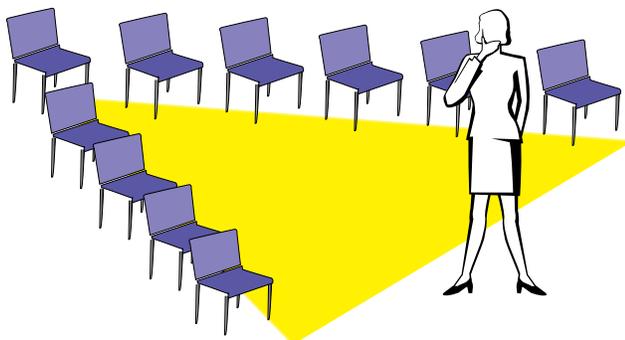
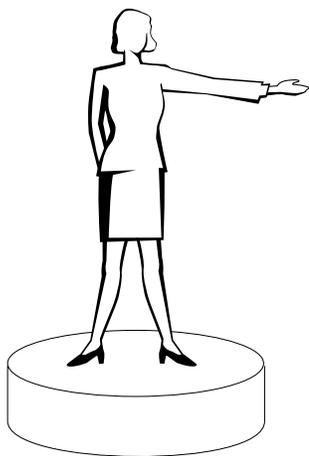
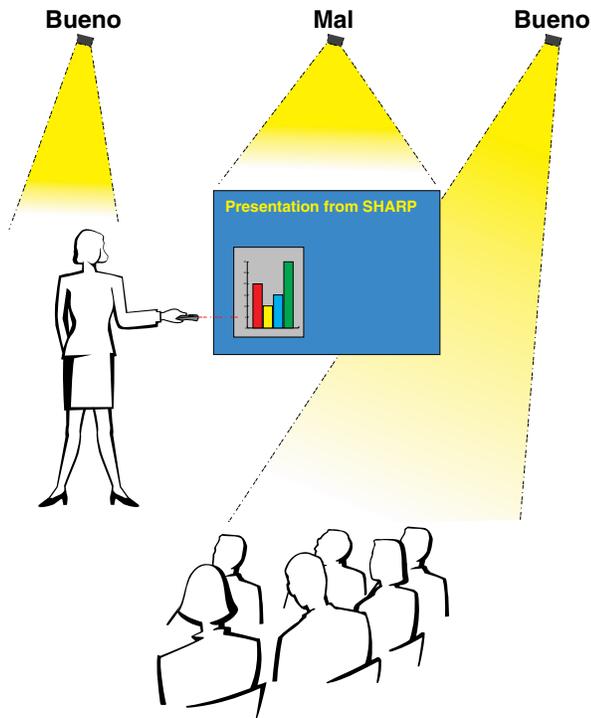
Negro—da la impresión de algo final y seguro. Utilice como color de transición entre diapositivas para pasar de una idea a la siguiente.

- 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.

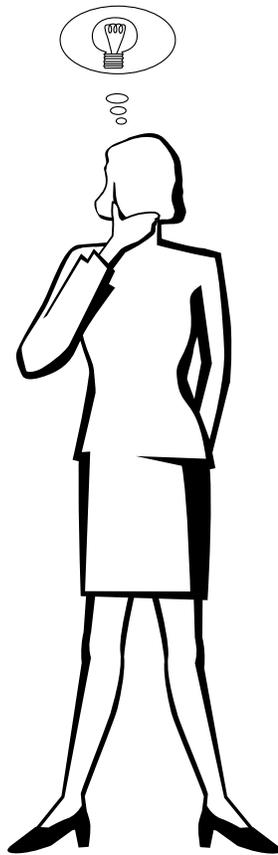
Asientos—Arregle los asientos según la dinámica de su demostración. Si la demostración dura más de medio día, instale los asientos como en una clase — una silla y un escritorio. Si desea que ocurra interacción entre el público, coloque los asientos en "V". Cuando hay poco público, la forma en "U" mejorará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

Ajustar a 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.

Compatibilidad

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

Compresión y expansión inteligentes

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

Conversión E/P

Función que convierte una imagen entre las visualizaciones "Entrelazado" y "Progresivo".

Corrección digital de distorsión trapecial

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

DMD

Digital Micromirror Device™ (DMD™) de Texas Instruments.

Entrada digital directa de computadora

Terminal de entrada digital desarrollado por Silicon Imagen que puede recibir una señal digital de la plataforma PC.

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 de usuario gráfico. 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.

PDF

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

Punto por punto

Modo que proyecta las imágenes a su resolución original.

Relación de aspecto

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

Reloj

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

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 automática

Optimiza las imágenes de ordenador proyectadas ajustando automáticamente determinadas características.

Sincronización compuesta

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

Sincronización verde

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





Índice

A

Ajustar a pantalla	36
Ajuste de la sincronización automática	30
Ajuste de modo especial	32
Ajustes de la imagen	27
Ajustes del sonido	28

B

Bolsa para el transporte	51
Botón AUTO SYNC	29
Botón BLACK SCREEN	37
Botón ENLARGE	34
Botón ENTER	23
Botón FREEZE	33
Botón GAMMA	35
Botón INPUT	17
Botón IrCOM	25
Botón KEYSTONE	19
Botón LASER	22
Botón L-CLICK	22
Botón LIGHT	22
Botón MENU	23
Botón MUTE	17
Botón R-CLICK	22
Botón RESIZE	36
Botón TOOLS	44
Botón UNDO	19
Botones de ajuste	23
Botones MOUSE	22
Botones ON/OFF	16
Botones VOLUME	17

C

Cable de alimentación	11
Cable de audio de ordenador	11
Cable de control del ratón para IBM PS/2	15
Cable de control del ratón para Macintosh	15
Cable de ordenador	11
Cable DIN-D-sub RS-232C	14
Cable en serie para control del ratón	15
Compresión y expansión inteligentes	3
Conector estándar de seguridad Kensington	49
Control remoto	21
Conversión E/P	39
Correa de la tapa del objetivo	51
Corrección digital de distorsión trapecial	19

F

Fase	29
Fondo	41
Función de desconexión automática de la alimentación	38
Función de estado	45

G

GUI (Interface de usuario gráfico)	23
--	----

H

Herramientas para demostraciones	44
--	----

I

Idioma de visualización en pantalla	26
Imagen inicial	42
Indicador de alimentación	16
Indicador de aviso de la temperatura	47
Indicador de cambio de la lámpara	47
Información de señal	40
Interruptor MOUSE/ADJ.	21
IrCOM	25
IrDA	59
IrTran-P	59

L

Liberación de las patas	19
-------------------------------	----

M

Montaje en el techo	20
---------------------------	----

P

PDF	6
Proyección de trasera	20
Puerto INPUT 1	11
Puerto INPUT 2	12
Punto por punto	36

R

Ratón inalámbrico	21
Receptor del ratón remoto	21
Relación de aspecto	36
Reloj	29

S

Sensor del control remoto	21
Sensor IrCOM	25
Sincronización	30
Sincronización verde	52
Software de presentación avanzada Sharp	25

T

Tapa del objetivo	51
Techo y detrás	43
Terminal AUDIO INPUT	11
Terminal RS-232C	14
Terminal S-VIDEO INPUT	13
Terminal VIDEO INPUT	13
Terminales AUDIO INPUT	13
Tipo de señal	40
Toma de CA	11

V

Ventilador de enfriamiento (salida de escape de aire)	5
--	---



SHARP CORPORATION

OSAKA, JAPAN