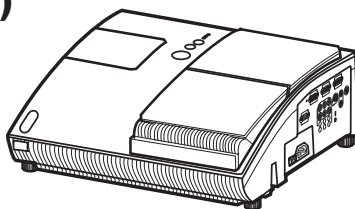


## Proyector

# ED-A101EF/ED-A111EF

## Manual de usuario (detallado)

### Guía de funcionamiento



Gracias por adquirir este proyector.

**⚠ ADVERTENCIA** ▶ Antes de utilizar este producto, lea todos los manuales del mismo. Asegúrese de leer la "Guía de seguridad" en primer lugar. Luego de leerlos, consérvelos en un lugar seguro para referencia futura.

### Sobre este manual

En este manual se utilizan varios símbolos. El significado de esos símbolos se describe a continuación.

**⚠ ADVERTENCIA** Este símbolo indica información que, de ser ignorada, podría causar lesiones personales e incluso la muerte por manipulación incorrecta.

**⚠ PRECAUCIÓN** Este símbolo indica información que, de ser ignorada, podría causar lesiones personales e incluso la muerte por manipulación incorrecta.

 Consulte las páginas escritas después de este símbolo.

**NOTA** • La información en este manual está sujeta a modificaciones sin aviso.  
• El fabricante no asume responsabilidad por errores que puedan aparecer en este manual.  
• No se permite la reproducción, la transferencia o la copia total o parcial de este documento sin expreso consentimiento por escrito.

### Reconocimiento de marcas registradas

- Mac® es una marca registrada de Apple Inc.
- VESA y DDC son marcas registradas de Video Electronics Standard Association.
- Windows® es una marca registrada de Microsoft Corporation en EE.UU. y/u otros países.

Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

# Manual de usuario - Guía de seguridad

Gracias por adquirir este proyector.

**⚠ ADVERTENCIA** • Antes de utilizarlo, lea atentamente el manual de usuario del proyector para garantizar un uso adecuado del mismo. Tras leer los manuales, guárdelos en un lugar seguro para referencia futura. Una manipulación incorrecta del producto puede tener como resultado lesiones personales o daños físicos. El fabricante no asume ninguna responsabilidad por ningún daño ocasionado debido a una manipulación incorrecta que esté fuera del uso normal especificado en los manuales del proyector.

**NOTA** • La información de este manual puede sufrir modificaciones sin previo aviso.  
• El fabricante no asume ninguna responsabilidad por los errores que puedan aparecer en este manual.  
• No está permitida la reproducción, transmisión o utilización de este documento ni de su contenido sin autorización expresa por escrito.

## Acerca de los símbolos

En este manual de instrucciones y en el producto propiamente dicho, se utilizan varios símbolos para asegurar un uso correcto y prevenir riesgos de lesiones personales o de daños materiales. Los significados de estos símbolos se explican a continuación. Es importante que usted lea y comprenda cabalmente todas estas medidas de seguridad.

**⚠ ADVERTENCIA** Este símbolo estipula la existencia de riesgos de muerte o lesiones de gravedad, si el producto llega a operarse.

**⚠ PRECAUCIÓN** Este símbolo estipula la existencia de riesgos de lesiones, así también como la posibilidad de daños físicos, si el producto llega a operarse incorrectamente ignorándose esta indicación.

## Símbolos típicos



Este símbolo indica una advertencia adicional (incluyendo precauciones). Para aclarar la advertencia, se provee una ilustración.



Este símbolo indica una acción que no se debe realizar. Las indicaciones que figuran dentro o cerca de este símbolo están específicamente prohibidas (el ejemplo de la izquierda indica que el desarmado está prohibido).



Este símbolo indica una acción que debe ser realizada. Las indicaciones que figuran dentro o cerca de este símbolo están específicamente instruidas para ser realizadas (el ejemplo de la izquierda indica que la clavija de alimentación debe ser desconectada del tomacorriente).

# Precauciones de seguridad

## ADVERTENCIA

### No utilice nunca el proyector cuando haya algún problema.

La operación en condiciones anormales tales como emisión de humos, olores extraños, ausencia de imagen, ausencia de sonido, sonido excesivo, daños en la carcasa, cables o elementos, entrada de líquidos o cuerpos extraños, etc., puede ocasionar incendio o descargas eléctricas. Si se produce alguna anomalía, apague el proyector inmediatamente y desenchufe la clavija de alimentación del tomacorriente. Después de confirmar que ha dejado de salir humo u olores extraños, póngase en contacto con su distribuidor. No intente realizar la reparación por su cuenta, pues podría resultar peligroso.

• Procure que el tomacorriente esté cerca del proyector y que sea fácilmente accesible.



Desenchufar la clavija de alimentación del tomacorriente.

### Preste especial atención por de niños y animals.

El manejo incorrecto podría producir fuego, susto eléctrico, lesión, quemadura o problema de visión.

Preste especial atención en presencia de niños y animals en la casa.

### No introduzca líquidos ni cuerpos extraños.

La entrada de líquidos o cuerpos extraños puede ocasionar incendio o descargas eléctricas.

Preste especial atención cuando hayan niños en la casa.

Si llegara a entrar líquido o cuerpos extraños dentro del proyector, apáguelo inmediatamente, desenchufe la clavija de alimentación del tomacorriente y póngase en contacto con su distribuidor.

- No deje el proyector cerca del agua (ej. en un baño, playa, etc.).
- No exponga el proyector a la lluvia o la humedad. No deje el proyector al aire libre.
- No coloque floreros, macetas, vasos, cosméticos, ni nada que contenga agua u otros líquidos cerca de este proyector.
- No ponga objetos de metal, sustancias combustibles, etc., sobre o alrededor del proyector.
- Para evitar que penetren objetos extraños, no coloque el proyector en una caja o bolsa junto con otros objetos, a excepción de los accesorios del proyector, cables de señal y conectores.



No desarmar.

### No desmonte ni modifique el aparato.

El proyector alberga componentes de alto voltaje. La modificación y/o desmontaje del proyector o de sus accesorios podría provocar un incendio o una descarga eléctrica.

- No abra nunca la carcasa.
- Deje que su distribuidor realice las tareas de reparación y limpieza interior.

### No aplique golpes ni impactos al proyector.

Un proyector golpeado y/o dañado puede ocasionar lesiones, y el uso en tales condiciones puede ocasionar incendio o descargas eléctricas. Si llegara a aplicar algún golpe al proyector, apáguelo inmediatamente, desconecte la clavija de alimentación del tomacorriente y póngase en contacto con su distribuidor.

### No coloque el proyector sobre una superficie inestable.

Si el proyector llegara a caerse y/o dañarse, podría ocasionar lesiones, y el uso en tales condiciones podría provocar incendio o descargas eléctricas.

- No coloque este proyector sobre una superficie inestable, desnivelada o insegura como por ejemplo una mesa tambaleante o inclinada.
- Cuando instale este proyector sobre una mesa con ruedecillas, asegúrese de utilizar los topes de freno de las ruedecillas.
- No ponga el proyector con su lateral hacia arriba, o con el objetivo hacia arriba o hacia abajo.
- En el caso de una instalación del techo o el gusta, avise a su distribuidor antes de la instalación.



# Precauciones de seguridad (continuación)

## **ADVERTENCIA**

### **Preste atención al aumento de la temperatura del proyector.**

Se generan altas temperaturas cuando la lámpara está encendida. Esto puede producir incendio o quemaduras. Preste especial atención en presencia de niños.

Para evitar quemaduras, no toque el objetivo, los ventiladores de aire o las rejillas de ventilación durante o inmediatamente después del uso. Preste atención a la ventilación.

- Mantenga un espacio de 30 cm o más entre los laterales y otros objetos o las paredes.
- No coloque el proyector sobre una tabla metálica o un objeto sensible al calor.
- No ponga nada cerca del objetivo, los ventiladores de aire y las rejillas de ventilación del proyector.
- No bloquee nunca los ventiladores de enfriamiento ni las rejillas de ventilación.
- No cubra el proyector con un mantel, etc.
- No coloque el proyector sobre una alfombra o un colchón.



### **No mire nunca a través del objetivo o de las rejillas de ventilación cuando la lámpara está encendida.**

La luz potente podría dañar la vista. Preste especial atención en presencia de niños.



### **Utilice solamente el cable de alimentación correcto y la toma de corriente apropiada.**

El uso de una fuente de alimentación incorrecta puede producir incendio o descargas eléctricas.

- Utilice únicamente la fuente de alimentación indicada en el proyector y observe las normas de seguridad.
- Utilice el cordón de alimentación adjunto dependiendo del tomacorriente que se va a utilizar.



### **Tenga cuidado con la conexión del cable de alimentación.**

La conexión incorrecta del cordón de alimentación puede producir incendio o descargas eléctricas.

- No toque el cordón de alimentación con las manos mojadas.
- Antes del uso, verifique que no haya suciedad (ni polvo) en la parte de conexión del cordón de alimentación. Para limpiar la clavija de alimentación, utilice un paño suave y seco.
- Inserte firmemente la clavija de alimentación en el tomacorriente. Evite las conexiones flojas, defectuosas o inseguras.



### **Asegúrese de conectar el conductor de tierra.**

Conecte el terminal de tierra de la entrada de CA de esta unidad con el terminal de tierra provisto en el edificio utilizando el cable de alimentación apropiado; de lo contrario, podría producirse un incendio o descarga eléctrica.

- No retire el conector del cable de alimentación.



Conecte de manera segura el cable de tierra.

# Precauciones de seguridad (continuación)

## **ADVERTENCIA**

### **Preste atención al manejo de la lámpara de luminosidad.**

El proyector emplea una lámpara de vidrio de mercurio a alta presión fabricada en vidrio. La lámpara puede romperse con un ruido fuerte, o fundirse. Cuando la bombilla estalla, es posible que fragmentos de vidrio salgan despedidos hacia la carcasa de la lámpara y que escape gas con contenido de mercurio desde los orificios de ventilación del proyector.

### **Lea atentamente la sección “Lámpara”.**

### **Tenga cuidado con el manejo del cordón de alimentación y de los cables de conexión externos.**

El uso de un cordón de alimentación o cables de conexión dañados puede provocar incendio o descargas eléctricas. No aplique demasiado calor, presión o tensión al cordón de alimentación y a los cables.

Póngase en contacto con su distribuidor cuando haya algún cable o cordón de alimentación dañado (deshilachado, hilos al descubierto, etc.).

- No coloque el proyector u otros objetos pensados encima del cordón de alimentación o de los cables de conexión. Asimismo, no coloque ninguna colcha, cubierta, etc., encima del mismo pues alguien podría colocar inadvertidamente objetos pesados encima del cordón de alimentación y de los cables.

- No tire del cordón de alimentación y de los cables. Para la conexión o desconexión, tire de la clavija o de los conectores.

- No coloque el cordón cerca de un calefactor.

- Evite doblar bruscamente el cordón de alimentación.

- No intente modificar el cordón de alimentación.

### **Tenga cuidado con el manejo de pila del mando a distancia.**

Un manejo incorrecto de la pila puede producir incendio o lesiones. Si no la maneja correctamente, la pila puede explotar.

- Mantenga la pila alejada de los niños y animales. Si llegara a ser ingerida, consulte inmediatamente con un médico para un tratamiento de emergencia.

- No arroje la pila al fuego o al agua.

- Evite los lugares donde existan llamas abiertas o de altas temperaturas.

- No sujete la pila con pinzas metálicas.

- Guarde la pila en un sitio oscuro, fresco y seco.

- No ponga la pila en cortocircuito.

- No recargue, desarme ni suelde la pila.

- No aplique golpes a la pila.

- Utilice solamente la pila especificada en el otro manual de este proyector.

- Al instalar la pila, asegúrese de que los terminales positivo y negativo estén correctamente alineados.

- Si la pila se sulfata, limpie el líquido derramado y cambie la pila. Si llegara a adherirse líquido a su cuerpo o su vestimenta, lave con abundante cantidad de agua.

- Respete las leyes locales sobre la disposición de las pilas usadas.



# Precauciones de seguridad (continuación)

## PRECAUCIÓN

### **Tenga cuidado al mover el proyector.**

Cualquier negligencia puede producir daños personales o materiales.

- No mueva el proyector durante el uso. Antes de moverlo, desconecte el cordón de alimentación y todas las conexiones externas, y deslice la puerta deslizante o la tapa del objetivo.
- No aplique golpes ni impactos al proyectos.
- No arrastre el proyector.
- Para su extracción, utilice la caja o bolsa si se ha suministrado.



### **No coloque nada encima del proyector.**

La colocación de objetos pesados podría provocar una pérdida de equilibrio y la caída del proyector, causando daños personales o materiales. Preste especial atención cuando hayan niños en la casa.



### **No conecte al proyector ningún otro objeto diferente de los especificados.**

Una acción negligente podría tener como resultado lesiones personales o daños materiales.

- Algunos proyectores poseen una rosca en el componente de la lente. No conecte ningún otro objeto diferente a las opciones especificadas (como una lente de conversión opcional) a la rosca.



### **Evite lugares con humo, húmedos o polvorientos.**

Si instala el proyector en un lugar con humo, muy húmedo o polvoriento, con restos de aceite, hollín o gas corrosivo podría producirse un incendio o descarga eléctrica.

- No deje el proyector cerca de un lugar humeante, húmedo o polvoriento (ej. un espacio de fumar, cocina, playa, etc.). No deje el proyector al aire libre.
- No use un humidificador cerca del proyector.



### **Vigile el filtro de aire para comprobar que efectúa una ventilación normal.**

El filtro de aire debería limpiarse periódicamente. Si el filtro de aire se obstruye a causa del polvo o similares, la temperatura interna aumenta y podría producirse un funcionamiento erróneo. El proyector podría mostrar un mensaje como "CHEQUEAR FLUJO DE AIRE" o desconectarse para evitar un aumento del nivel de calor interno.

- Si los indicadores o un mensaje le advierten de que debe limpiar el filtro de aire, límpielo lo antes posible.
- Si no logra retirar la suciedad del filtro de aire o éste está dañado, sustitúyalo.
- Utilice solamente el filtro de aire del tipo especificado. Solicite a su distribuidor el filtro de aire especificado en el otro manual de este proyector.
- Cuando sustituya la lámpara, sustituya también el filtro de aire. El filtro de aire puede que se suministre conjuntamente con la lámpara de recambio de este proyector.
- No conecte el proyector sin el filtro de aire.



### **Evite los lugares de altas temperaturas.**

El calor podría tener efectos adversos sobre la carcasa del proyector y otros elementos. No coloque el proyector, el mando a distancia y otros elementos a la luz directa del sol o cerca de objetos que emitan calor, como calefactor, etc.



### **Evite campos magnéticos.**

Se recomienda encarecidamente evitar cualquier campo magnético no protegido o sin blindaje sobre o cerca del proyector. (Es decir, dispositivos de seguridad magnética, u otros accesorios del proyector que contengan materiales magnéticos que no hayan sido proporcionados por el fabricante, etc.) Los objetos magnéticos podrían causar la interrupción del rendimiento mecánico interno del proyector, lo que podría interferir en la velocidad del ventilador de enfriamiento, o hacer que éste se parase, provocando la suspensión completa de la operación del proyector.



# Precauciones de seguridad (continuación)

## PRECAUCIÓN

### **Desenchufe el cordón de alimentación para una desconexión completa.**

- Para fines de seguridad, desconecte el cordón de alimentación cuando no vaya a utilizar el proyector por un tiempo prolongado.
- Antes de la limpieza, apague el proyector y desenchúfelo. La negligencia puede resultar en incendio o descargas eléctricas.



Desenchufar la clavija de alimentación del tomacorriente.

### **Solicite a su distribuidor la limpieza del interior del proyector una vez cada año.**

La acumulación de polvo en el interior del proyector puede provocar incendio o fallas de funcionamiento. Se obtendrán mejores resultados si la limpieza se realiza antes de cada época de alta humedad, como las épocas de lluvia, etc.

- No intente realizar la limpieza por su cuenta debido a que puede resultar peligroso.



## NOTA

### **Evite aplicar golpes al mando a distancia.**

Los golpes pueden provocar daños o fallos de funcionamiento del mando a distancia.

- Procure no dejar caer el mando a distancia.
- No coloque el proyector u otros objetos pesados encima del mando a distancia.

### **Tenga cuidado con el objetivo.**

- Cuando no esté usando el proyector, cierre la puerta deslizante o la tapa del objetivo para proteger su superficie contra los arañazos.
- No toque el objetivo para evitar que las huellas o la suciedad del objetivo deterioren la calidad de la imagen.
- Para limpiar el objetivo, utilice un papel para limpiar objetivos (utilizado para limpiar cámaras, anteojos, etc.) disponible en las tiendas del ramo. Tenga cuidado de no rayar el objetivo con materiales abrasivos.

### **Tenga cuidado con la carcasa y el mando a distancia.**

Un cuidado incorrecto puede tener efectos perjudiciales como pérdida de color, descascarillado de la pintura, etc.

- Utilice un paño suave para limpiar la carcasa y el panel de control del proyector y del mando a distancia. Cuando haya mucha suciedad, utilice un paño limpio y humedecido con detergente neutro diluido en agua, y luego seque con un paño seco. No aplique directamente detergente sin diluir.
- No utilice pulverizadores en aerosol, solventes, sustancias volátiles ni limpiadores abrasivos.
- Antes de utilizar paños químicos, asegúrese de leer y de observar las instrucciones.
- Evite el contacto prolongado con caucho o vinilo.

### **Acerca de los puntos brillantes u oscuros.**

Aunque puedan aparecer puntos brillantes u oscuros en la pantalla, se trata de una característica exclusiva de las pantallas de cristal líquido, no de un defecto de la máquina.

### **Preste atención a la impresión del panel LCD.**

Si el proyector continúa proyectando una imagen fija, imágenes inactivas, imágenes de relación de aspecto 16:9 en caso de 4:3 tablero o similares durante un largo periodo de tiempo, o si el proyector las proyecta de manera repetida, el panel LCD podría estar impreso.

# Precauciones de seguridad (continuación)

## NOTA

### **Sobre las piezas de consumo.**

La lámpara, los paneles LCD, los polarizadores y otros componentes ópticos, y el filtro de aire y los ventiladores de enfriamiento tienen diferente durabilidad. Estas piezas pueden requerir reemplazo después de un largo tiempo de uso.

- Este producto no está diseñado para el uso continuo durante un tiempo prolongado. En caso del uso continuo por 6 horas o más, o uso durante 6 horas o más todos los días (aunque no sea continuo), o uso repetido, puede acortarse la vida útil, y estas piezas pueden necesitar reemplazo aunque no haya transcurrido un año a partir del uso inicial.
- Cualquier uso inclinado por sobre la gama de ajuste explicada en estos manuales de usuario puede cortar la vida útil de los efectos de consumo.

### **Antes del encendido, deje que se enfríe adecuadamente el proyector.**

Después de apagar el proyector, pulsando el interruptor de re arranque o interrumpiendo el suministro de alimentación, deje que el proyector se enfríe adecuadamente.

La operación en estado de alta temperatura del proyector causa daño al electrodo y apagado de la lámpara.

### **Evite los rayos potentes.**

Los rayos potentes (como los rayos directos del sol o de la luz ambiental) sobre los sensores del mando a distancia pueden hacer que el mando a distancia quede inoperante.

### **Evite las interferencias de radio.**

Las radiointerferencias pueden causar la distorsión de imágenes o de sonido.

- Evite usar aparatos generadores de ondas radioeléctricas como teléfonos celulares, transceptores, etc., cerca del proyector.

### **Acerca de la característica de visualización.**

Las condiciones de visualización del proyector (como color, contraste, etc.) dependen de las características de la pantalla, debido a que el proyector utiliza un panel de visualización de cristal líquido. Las condiciones de visualización pueden diferir de la visualización de CRT.

- No utilice una pantalla polarizada. Se pueden producir imágenes rojas.

### **Efectúe el encendido/apagado en el orden correcto.**

Para evitar posibles averías, encienda/apague el proyector en el orden mencionado abajo, a menos que se especifique de otro modo.

- Encienda el proyector antes del ordenador o de la videograbadora.
- Apague el proyector después del ordenador o de la videograbadora.

### **Tenga cuidado con la fatiga visual.**

Descanse sus ojos periódicamente.

### **Ajuste el volumen de sonido a un nivel adecuado para no molestar a los demás.**

- De noche se recomienda mantener el volumen a un nivel bajo y cerrar las ventanas como consideración a sus vecinos.

### **Conexión con el ordenador notebook.**

Cuando conecte con un ordenador notebook, ajuste la salida de la imagen exterior RGB a válida (ajuste de pantalla CRT o visualización simultánea de LCD y CRT).

Para mayor información, tenga a bien leer el manual de instrucciones del ordenador notebook.



# Lámpara

## **ADVERTENCIA**



El proyector emplea una lámpara de vidrio de mercurio a alta presión fabricada en vidrio. La lámpara puede **romperse con un ruido fuerte o fundirse**, si se sacude o se raya, o se manipula estando caliente, o se utiliza durante un largo periodo de tiempo. Observe que cada lámpara presenta una vida útil diferente y algunas de ellas podrían estallar o fundirse tras un plazo breve de utilización. Además, cuando la bombilla estalla, es posible que **fragmentos de vidrio** salgan despedidos hacia la carcasa de la lámpara y que escape **gas con contenido de mercurio** desde los orificios de ventilación del proyector.

**Sobre la disposición de una lámpara** • Este producto contiene una lámpara de mercurio; no la eche a la basura. Descártela siguiendo las instrucciones de las leyes del medio ambiente. Para el reciclaje de la lámpara, tome acceso a [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org). (en los EE.UU.) Para el descarte del producto, póngase en contacto con la agencia gubernamental de su localidad o [www.eiae.org](http://www.eiae.org) (en los EE.UU.) o [www.epsc.ca](http://www.epsc.ca) (en Canadá). Para mayor información, póngase en contacto con su concesionario.



- Si la lámpara se rompe (se escuchará un fuerte sonido de rotura cuando lo haga), desconecte el cable de alimentación de la toma y solicite una lámpara de recambio a su distribuidor local. Tenga en cuenta que los fragmentos de vidrio podrían dañar los componentes internos del proyector, o provocar lesiones durante la manipulación, de manera que recomendamos que no limpie el proyector ni sustituya la lámpara usted mismo.
- Si la lámpara se rompe (se escuchará un fuerte sonido de rotura cuando lo haga), ventile bien la sala y evite respirar el gas que escapa de los orificios de ventilación del proyector y que penetre en los ojos o en la boca.
- Antes de reemplazar la lámpara, asegúrese de que el interruptor de conexión está apagado y que el cable de alimentación no está conectado; a continuación, espere al menos 45 minutos para que la lámpara se enfríe lo suficiente. Si manipula la lámpara mientras está caliente podría sufrir quemaduras, además de producirse daños en la lámpara.



- No abra la cubierta de la lámpara mientras el proyector está suspendido desde arriba. Podría resultar peligroso, ya que si la bombilla de la lámpara se ha roto caerán fragmentos de cristal cuando la cubierta se abra. Asimismo, trabajar en lugares elevados es peligroso, de manera que deberá solicitar a su distribuidor local que sustituya la lámpara aunque la bombilla no esté rota.
- No utilice el proyector con la cubierta de la lámpara retirada. Cuando sustituya la lámpara, compruebe que los tornillos están bien apretados. Si los tornillos están sueltos podrían producirse daños o lesiones.



- Utilice solamente lámparas del tipo especificado.
- Si la lámpara se rompe poco después del primer uso, es posible que haya problemas eléctricos en algún otro punto además de la lámpara. Si esto ocurriera, póngase en contacto con su distribuidor local o un representante de servicio.
- Trate con cuidado: La sacudida o rayadura podría causar explosión de la bombilla eléctrica durante el uso.
- La utilización de la lámpara durante mucho tiempo podría causar que se oscureciese, que no se encendiese, o que se rompiese. Cuando las imágenes aparezcan oscuras, o cuando la tonalidad de los colores sea deficiente, reemplace la lámpara lo antes posible. No utilice lámparas antiguas (usadas), ya que podrían romperse fácilmente.

# Advertencias reguladoras

## Advertencia de la FCC

El dispositivo cumple con la sección 15 de las Reglas FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) Este dispositivo no debe causar interferencia nociva, y (2) este dispositivo debe aceptar toda interferencia recibida, incluso la interferencia que puede causar un funcionamiento no deseado.

**ADVERTENCIA :** Este equipo genera, emplea y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, por lo tanto, si no se instala y utiliza de acuerdo con las instrucciones, podría provocar interferencias en las radiocomunicaciones. No obstante, no se garantiza que no se produzcan interferencias en una instalación determinada. Si el equipo provoca interferencias en la recepción de radio o televisión, que pueden determinarse conectando y desconectando el equipo, el usuario deberá corregir la interferencia aplicando una o varias de las siguientes medidas:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo en una toma de un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consultar al distribuidor o a un técnico cualificado de radio/televisión para solicitar ayuda.

**INSTRUCCIONES A LOS USUARIOS:** Algunos cables deben utilizarse con el conjunto de conectores. Utilice el cable auxiliar o un cable específico para la conexión. Para los cables que tienen un conector en sólo uno de los extremos, conecte el conector al proyector.

# Garantía y servicio posventa

A menos que detecte cualquier operación anormal (mencionada en el primer párrafo de ADVERTENCIA del presente manual), cuando se produzca un problema en el equipo, primero consulte la sección "Otros Cuidados" del "Guía de funcionamiento", y efectúe las pruebas sugeridas.

Si no logra resolver el problema de este modo, póngase en contacto con su distribuidor o servicio técnico. Éste le indicará la condición de garantía aplicable.



<b>Sobre este manual</b> . . . . .	<b>1</b>	<b>Menú IMAGEN</b> . . . . .	<b>28</b>
<b>Índice</b> . . . . .	<b>2</b>	BRILLO, CONTRASTE, GAMMA,	
<b>Características del proyector</b> .3		TEMP. COL., COLOR, MATIZ,	
<b>Preparación</b> . . . . .	<b>3</b>	NITIDEZ, MI MEMORIA	
Contenido del paquete . . . . .	3	<b>Menú VISUALIZ.</b> . . . . .	<b>31</b>
<b>Identificación de las piezas</b> . . . . .	<b>4</b>	ASPECTO, OVER SCAN, POSI. V,	
Proyector . . . . .	4	POSI. H, FASE H, AMPLI H,	
Botones de control . . . . .	5	EJECUCION AJUSTE AUTO	
Puertos . . . . .	5	<b>Menú ENTR.</b> . . . . .	<b>33</b>
Control remoto . . . . .	6	PROGRESIVO, VIDEO N.R., ESP. COLOR,	
<b>Configuración</b> . . . . .	<b>7</b>	COMPONENT, FORMATO VIDEO, BLOQ. IMG.,	
Disposición . . . . .	7	ENTRADA COMPUTER, RESOLUCIÓN	
Conexión con los dispositivos . . . . .	10	<b>Menú COLOCACION</b> . . . . .	<b>36</b>
Conexión con la fuente de alimentación . . . . .	12	ZOOM D, MOVER D V, MOVER D H,	
Utilización de la ranura y		TRAPEZOIDAL  , TRAPEZOIDAL  , AJUSTE	
la traba de seguridad . . . . .	13	PERFECTO, SILENCIOSO, ESPEJO,	
Utilización de la tapa del cable . . . . .	13	MODO ESPERA, SALIDA MONITOR,	
<b>Control remoto</b> . . . . .	<b>14</b>	<b>Menú AUDIO</b> . . . . .	<b>39</b>
Preparación del control remoto . . . . .	14	VOLUMEN, ALTAVOZ, AUDIO	
Cambiar la frecuencia del control remoto . . . . .	15	<b>Menú PANTALLA</b> . . . . .	<b>40</b>
<b>Conexión/desconexión de la</b>		IDIOMA, POS. MENÚ, EN BLANCO,	
<b>alimentación</b> . . . . .	<b>16</b>	ARRANQUE, Mi Pantalla, Bloqueo Pant.,	
Conexión de la alimentación . . . . .	16	MENSAJE, NOMBRE FUENTE, PLANTILLA	
Desconexión de la alimentación . . . . .	17	<b>Menú OPC.</b> . . . . .	<b>44</b>
<b>Funcionamiento</b> . . . . .	<b>18</b>	BUSCA AUTO, ENCEND. AUTO, AUTO OFF,	
Ajuste del volumen . . . . .	18	TIMER LAMP, TIMER FILTRO, MI BOTÓN,	
Silenciar el sonido temporalmente . . . . .	18	MI FUENTE, SERVICIO, SEGURIDAD	
Seleccionar una señal de entrada . . . . .	18	<b>Menú C.C. (Closed Caption)</b> . . . . .	<b>57</b>
Buscar una señal de entrada . . . . .	19	MOSTRAR, MODO, CANAL	
Seleccionar una relación de aspecto . . . . .	19	<b>Mantenimiento</b> . . . . .	<b>58</b>
Ajuste de la posición de proyección . . . . .	20	Sustitución de la lámpara . . . . .	58
Ajuste del zoom . . . . .	20	Mantenimiento del filtro de aire . . . . .	60
Ajuste de la posición de la imagen . . . . .	20	Cuidado del espejo y las lentes . . . . .	62
Ajuste del enfoque . . . . .	21	Cuidados adicionales . . . . .	63
Utilización de la característica		<b>Solución de problemas</b> . . . . .	<b>64</b>
de ajuste automático . . . . .	21	Mensajes relacionados . . . . .	64
Corrección de las distorsiones trapezoidales . . . . .	22	Acerca de las lámparas indicadoras . . . . .	65
Utilización de la característica de ampliación . . . . .	23	Cómo cerrar el proyector . . . . .	66
Congelación de la pantalla . . . . .	23	Restauración de todos los ajustes . . . . .	66
Dejar la pantalla en blanco		Problemas que pueden confundirse	
temporalmente . . . . .	23	fácilmente con anomalías mecánicas . . . . .	67
Utilización de las funciones del menú . . . . .	24	<b>Especificaciones</b> . . . . .	<b>70</b>
<b>MENU FACIL</b> . . . . .	<b>26</b>		
ASPECTO, ZOOM D, TRAPEZOIDAL  ,			
TRAPEZOIDAL  , AJUSTE PERFECTO,			
MODO IMAGEN, BRILLO, CONTRASTE, COLOR,			
MATIZ, NITIDEZ, SILENCIOSO, ESPEJO, REPOS,			
TIMER FILTRO, IDIOMA, Ir al Menú Avanzado...			

## Características del proyector

Este producto realiza la proyección de imágenes ampliada de varias señales de imagen, incluso en un espacio pequeño. Este producto puede ofrecerle conveniencia y varias formas de utilización mediante las funciones siguientes.

- ✓ El sistema exclusivo de lente y espejo permite una proyección de distancia ultracorta, que le ofrece más formas de utilización.
- ✓ La puerta motorizada del objetivo le ofrece una forma muy sencilla de utilizar el proyector.

## Preparación

### Contenido del paquete

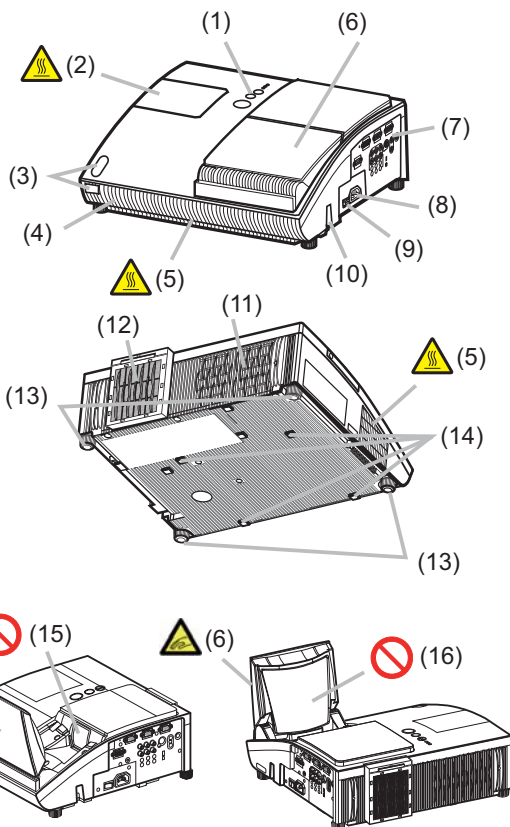
Sírvase ver la sección “Verificación del contenido” del **Manual de usuario (resumido)**, que es un libro. Su proyector debe venir con los elementos que allí se muestran. Póngase en contacto con su distribuidor inmediatamente si falta algún elemento.

**NOTA** • Mantenga los materiales del embalaje original para reenvío posterior. Asegúrese de utilizar los materiales de embalaje originales cuando traslade el proyector. Tenga especial cuidado con la lente.

## Identificación de las piezas

### Proyector

- (1) Botones de control  
(Consulte la página siguiente)
- (2) Tapa de la lámpara (📖 58)
- (3) Sensores de control remoto (📖 14)
- (4) Altavoz (📖 39)
- (5) Abertura de ventilación de salida
- (6) Puerta del objetivo (📖 16, 17, 62)
- (7) Puertos (📖 5, 10)
- (8) Entrada CA (📖 12)
- (9) Interruptor de alimentación (📖 16, 17)
- (10) Traba de seguridad (📖 13)
- (11) Rejillas de ventilación de entrada
- (12) Unidad del filtro (📖 60, 70)
- (13) Pies elevadores (📖 20)
- (14) Roscas internas  
Éstas son roscas para el montaje de accesorios opcionales.
- (15) Lente (📖 16, 62, 70)
- (16) Espejo (📖 16, 62)



**⚠️ ADVERTENCIA** ▶ Tenga cuidado de no apretar su dedo con la abertura de la lente para evitar lesiones.

▶ Nunca mire a la lente o el espejo de proyección mientras se enciende la lámpara de proyección puesto que el haz de la lámpara de proyección puede causar daños a la vista.

**⚠️ PRECAUCIÓN** ▶ Mientras esté utilizando el proyector, y durante cierto tiempo después de haberlo utilizado, no toque la cubierta de la lámpara ni alrededor de las aberturas de ventilación de salida, a fin de evitar quemarse.

▶ No cubra, bloquee, ni tape las aberturas para mantener una ventilación normal. No coloque nada cerca de las rejillas de ventilación de entrada que pueda adherirse o que éstas puedan aspirar.

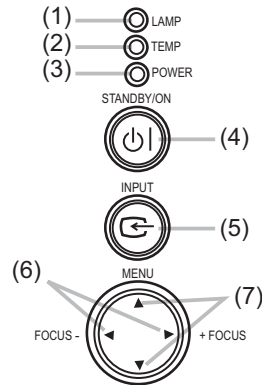
## Botones de control

- (1) Indicador **LAMP** (📖 65, 66)
- (2) Indicador **TEMP** (📖 65, 66)
- (3) Indicador **POWER** (📖 16, 17, 65, 66)
- (4) Botón **STANDBY/ON** (📖 16, 17)
- (5) Botón **INPUT** (📖 18)

### Botones ◀/▶/▲/▼

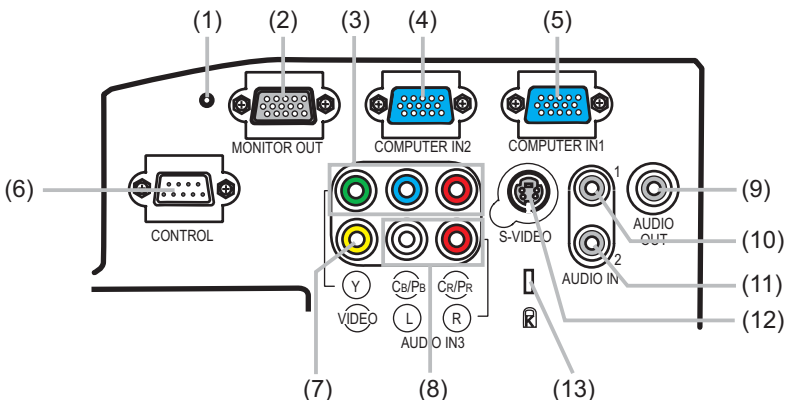
- (6) Botones **FOCUS +/-**  
cuando no haya menú visualizado (📖 21), o  
Botones ◀, ▶ del cursor  
cuando haya un menú visualizado (📖 24).
- (7) Botones **MENU**  
cuando no haya menú visualizado (📖 24), o  
Botones ▲, ▼ del cursor  
cuando haya un menú visualizado (📖 24).

Los botones ◀/▶/▲/▼ del proyector funcionan sólo como los de cursor cuando se muestra la plantilla seleccionada (📖 43).



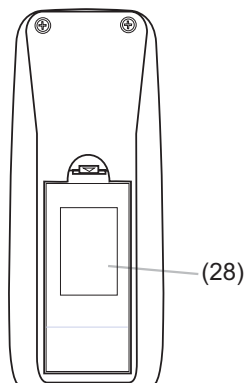
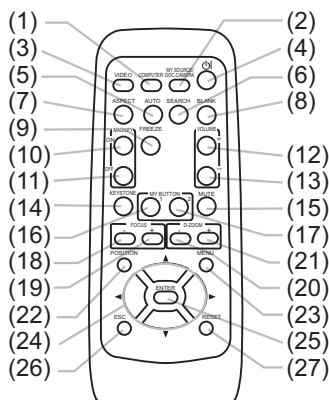
## Puertos (📖 10, Technical's 3 a 6)

- |                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| (1) Interruptor de cierre (📖 17, 66) | (7) Puerto <b>VIDEO</b>                   |
| (2) Puerto <b>MONITOR OUT</b> (📖 38) | (8) Puertos <b>AUDIO IN3 (L,R)</b> (📖 39) |
| (3) <b>Y, Cb/Pb, Cr/Pr</b>           | (9) Puerto <b>AUDIO OUT</b> (📖 39)        |
| Puertos (Vídeo de componentes)       | (10) Puerto <b>AUDIO IN1</b> (📖 39)       |
| (4) Puerto <b>COMPUTER IN2</b>       | (11) Puerto <b>AUDIO IN2</b> (📖 39)       |
| (5) Puerto <b>COMPUTER IN1</b>       | (12) Puerto <b>S-VIDEO</b>                |
| (6) Puerto <b>CONTROL</b>            | (13) Ranura de seguridad (📖 13)           |



## Control remoto

- (1) Botón **COMPUTER** (📖18)
- (2) Botón **MY SOURCE/DOC.CAMERA** (📖18, 46)
- (3) Botón **VIDEO** (📖18)
- (4) Botón **STANDBY/ON** (📖16, 17)
- (5) Botón **AUTO** (📖21)
- (6) Botón **SEARCH** (📖19)
- (7) Botón **ASPECT** (📖19)
- (8) Botón **BLANK** (📖23)
- (9) Botón **FREEZE** (📖23)
- (10) Botón **MAGNIFY - ON** (📖23)
- (11) Botón **MAGNIFY - OFF** (📖15, 23)
- (12) Botón **VOLUME +** (📖18)
- (13) Botón **VOLUME -** (📖15, 18)
- (14) Botón **KEystone** (📖22)
- (15) Botón **MUTE** (📖18)
- (16) Botón **MY BUTTON - 1** (📖46)
- (17) Botón **MY BUTTON - 2** (📖46)
- (18) Botón **FOCUS -** (📖21)
- (19) Botón **FOCUS +** (📖21)
- (20) Botón **D-ZOOM -** (📖20)
- (21) Botón **D-ZOOM +** (📖20)
- (22) Botón **POSITION** (📖20, 23)
- (23) Botón **MENU** (📖24, 25)
- (24) Botones **▲/▼/◀/▶** del cursor (📖24, 25)
- (25) Botón **ENTER** (📖24, 25)
- (26) Botón **ESC** (📖15, 24, 25)
- (27) Botón **RESET** (📖15, 24, 25)
- (28) Tapa de las pilas (📖14)



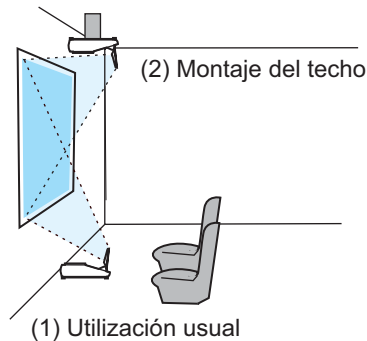
Dorso del control remoto

## Configuración

**Disposición**

Instale el proyector en un lugar estable, fresco y aireado, manteniendo un espacio de 30 cm. o más entre los laterales del proyector y otros objetos como las paredes.

Consulte la siguiente información para decidir el estilo de proyección. Para instalarlo en una condición especial como por ejemplo un montaje de techo, pueden requerirse mantenimiento y los accesorios de montaje específicos. Antes de instalar el proyector, consulte a su distribuidor acerca de la instalación.



**NOTA** • Cuando instale el proyector, verifique que no haya nada que obstruya la luz de proyección entre el proyector y la pantalla.

• Cuando instale el proyector, verifique que los sensores remotos no estén expuestos a ningún haz intenso (📖14).

• Instale el proyector de la forma especificada en este manual. De lo contrario, puede que la lámpara de proyección no se encienda.

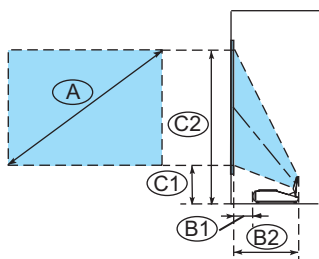


**Disposición (continuación)**

Consulte la siguiente información para la distancia de proyección.

Los valores que aparecen en el cuadro están calculados para una pantalla de tamaño completo: 1024x768.

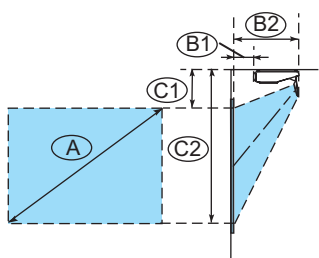
(1)



**Cuadro para pantalla 4:3** (±8%)

A		B1		B2		C1		C2	
pulgadas	cm	pulgadas	cm	pulgadas	cm	pulgadas	cm	pulgadas	cm
48	* 0,5	*(0,2)	38,3	15	24,4	10	98,2	39	
50	2,0	1	39,8	16	25,2	10	101,9	40	
60	9,6	4	47,4	19	28,9	11	120,4	47	
70	17,2	7	55,0	22	32,6	13	139,3	55	
80	24,8	10	62,6	25	36,2	14	158,2	62	
90	32,4	13	70,2	28	39,9	16	177,1	70	
100	39,9	16	77,7	31	43,6	17	196,0	77	
120	55,0	22	92,8	37	50,9	20	234,0	92	
150	77,7	31	115,5	45	62,0	24	291,0	115	
200	115,5	45	153,3	60	80,4	32	385,7	152	

(2)



**Cuadro para pantalla 16:9** (±8%)

A		B1		B2		C1		C2	
pulgadas	cm	pulgadas	cm	pulgadas	cm	pulgadas	cm	pulgadas	cm
44	* 0,5	*(0,2)	38,3	15	33,6	13	88,9	35	
50	5,4	2	43,2	17	37,3	15	99,9	39	
60	13,7	5	51,5	20	43,5	17	118,3	47	
70	22,0	9	59,8	24	49,6	20	136,8	54	
80	30,2	12	68,0	27	55,7	22	155,3	61	
90	38,5	15	76,3	30	61,8	24	173,9	68	
100	46,6	18	84,4	33	67,9	27	192,3	76	
120	63,1	25	100,9	40	80,1	32	229,5	90	
150	87,8	35	125,6	49	98,4	39	285,3	112	
200	129,0	51	166,8	66	129,0	51	378,2	149	

**NOTA** • Se recomienda ajustar el tamaño de la pantalla de 60 pulgadas a 100 pulgadas en diagonal. La imagen de pantalla que se ajuste fuera de estos límites, así sea más pequeña o mayor, puede deteriorarse.

- La posición de la pantalla puede desplazarse después de la instalación si el proyector está suspendido de un techo u otra parte, porque el cuerpo de este proyector está hecho de plástico. Cuando sea necesario reajustar, consulte a su proveedor o instalador.

**Disposición (continuación)**

**⚠ ADVERTENCIA** ► Coloque el proyector en una posición horizontal estable. Si el proyecto se cae o se derriba podría causar lesiones y/o daños al proyector. Utilizar un proyector averiado podría causar un incendio y/o una descarga eléctrica.

- No coloque el proyector sobre una superficie inestable, en pendiente o que vibre como una base desequilibrada o inclinada.
- No apoye el proyector de lado, de frente o sobre su parte trasera.
- Antes de realizar una instalación especial, como colgado del techo o de cualquier otra parte, consulte a su proveedor.

► Coloque el proyector en un lugar fresco y asegúrese de que haya suficiente ventilación. La alta temperatura del proyector podría causar incendios, quemaduras y mal funcionamiento del proyector.

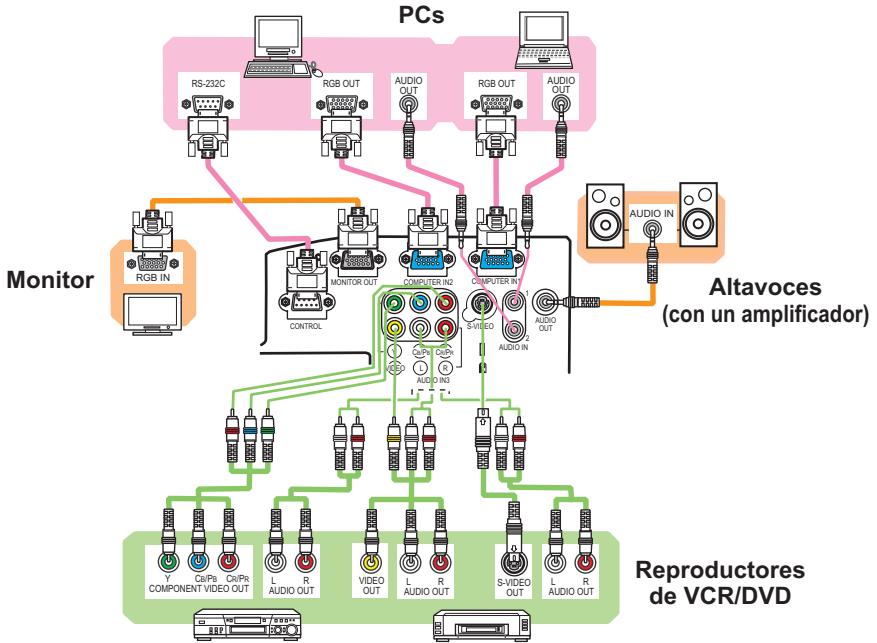
- No cubra, bloquee, ni cubra las aberturas de ventilación del proyector.
- Mantenga un espacio de 30 cm o más alrededor del proyector y alejado otros objetos tales como paredes.
- No coloque el proyector sobre un elemento metálico o poco resistente al calor.
- No coloque el proyector sobre alfombras, cojines o ropa de cama.
- No coloque el proyector expuesto a la luz solar directa o cerca de objetos calientes como calentadores.
- No coloque nada cerca de la puerta del objetivo, el objetivo, las aberturas de ventilación, ni sobre el proyector.
- No coloque nada que pueda ser succionado o adherirse a las aberturas de ventilación de las partes posterior o inferior del proyector. Este proyector tiene también algunas aberturas de ventilación de entrada en sus partes posterior e inferior.
- No coloque el proyector en ningún lugar donde pueda humedecerse. Humedecer el proyector o introducirle líquidos podría causar incendios, descargas eléctricas y/o mal funcionamiento del proyector.
- No coloque el proyector en un cuarto de baño o a la intemperie.
- No coloque objetos que contengan líquidos cerca del proyector.

**⚠ PRECAUCIÓN** ► Evite colocar el proyector en lugares húmedos o llenos de humo o polvo. La colocación del proyector en esos lugares podría causar incendios, descargas eléctricas y/o mal funcionamiento del proyector.

- No coloque el proyector cerca de humidificadores, lugares para fumar o cocinas.
- Ubique el proyector de manera que evite que la luz dé directamente sobre el sensor remoto del proyector.

## Conexión con los dispositivos

Antes de conectarlos, asegúrese de que todos los dispositivos son adecuados para ser conectados a este proyector y prepare los adaptadores y los cables de señal requeridos. Consulte con su distribuidor si se requiere un accesorio que no esté incluido en este producto. Consulte la siguiente información para la conexión. Si desea utilizar la tapa del cable, consulte Utilización de la tapa del cable (13).



**⚠ ADVERTENCIA** ► Solamente utilice los accesorios contenidos en este producto o los recomendados por su distribuidor. No modifique el proyector ni los accesorios.

► Para los cables con núcleo en un solo extremo, conecte el extremo con el núcleo al proyector. Es posible que, según las regulaciones, los cables deban ser de una longitud específica o contar con un núcleo de ferrita.

► Tenga cuidado de no dañar los cables. Enrute los cables de modo que nadie los pise ni sean apretados por elementos encima o contra ellos.

**⚠ PRECAUCIÓN** ► No conecte ni desconecte el proyector con los accesorios mientras estén conectados a una fuente de alimentación, excepto en los casos indicados en los manuales.

► Tenga cuidado de no ubicar un conector en un puerto equivocado o de manera incorrecta.

(continúa en la página siguiente)

## Conexión con los dispositivos (continuación)

**NOTA** • Asegúrese de leer los manuales de los dispositivos antes de conectarlos al proyector y de que todos los dispositivos sean adecuados para ser conectados a este proyector. Antes de conectarlos a la computadora, verifique el nivel de la señal, la temporización de señal y la resolución.

- Algunas señales pueden necesitar un adaptador para introducir este proyector.
- Algunas computadoras poseen modos múltiples de visualización de pantalla que pueden incluir algunas señales que no sean compatibles con este proyector.
- Aunque el proyector puede mostrar señales con una resolución máxima UXGA (1600X1200), la señal será convertida a la resolución del panel del proyector antes de ser exhibida. Se logrará un mejor rendimiento de la visualización si las resoluciones de la señal de entrada y del panel del proyector son idénticas.
- Cuando esté realizando las conexiones, asegúrese de que la forma del conector del cable sea la adecuada para el puerto al que lo va a conectar. Además, asegúrese de ajustar los tornillos en los conectores con tornillos.
- Cuando conecte una computadora portátil al proyector, asegúrese de activar la salida RGB externa de la computadora. (Configure la computadora portátil para un monitor CRT o monitor simultáneo LCD y CRT.) Para obtener detalles sobre cómo realizar esta operación, consulte el manual de instrucciones de la computadora portátil correspondiente.
- Cuando se altera la resolución de imagen en una computadora según una entrada, es probable que la función de ajuste automático demore algún tiempo y que no se complete. En este caso, es probable que no pueda ver un cuadro de verificación para seleccionar "Si/No" para la nueva resolución en Windows. Entonces la resolución volverá a la original. Se recomienda utilizar otros monitores CRT o LCD para cambiar la resolución.
- En algunos casos, es probable que el proyector no exhiba una imagen adecuada o no exhiba ninguna señal en la pantalla. Por ejemplo, es posible que el ajuste automático no funcione correctamente con algunas señales de entrada. Una señal de entrada de sincronización compuesta o sincronización en G puede confundir al proyector, de modo que es posible que éste no exhiba una imagen apropiada.

### Acerca de la función Conectar y Usar

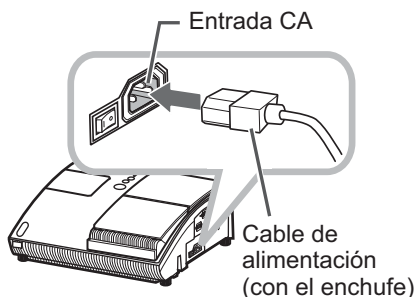
Conectar y Usar es un sistema compuesto por una computadora, su sistema operativo y el equipo periférico (es decir, los dispositivos de visualización) Este proyector es compatible con VESA DDC 2B. Conectar y Usar se puede utilizar conectando este proyector a una computadora que sea compatible con VESA DDC (canal de datos de visualización).

- Aproveche esta característica conectando un Cable de computadora al puerto **COMPUTER IN1**(compatible con DDC 2B). Es probable que la función Conectar y Usar no funcione correctamente si se intenta realizar cualquier otro tipo de conexión.
- Utilice los controladores estándar en su computadora puesto que este proyector es un monitor Conectar y Usar.

## Conexión con la fuente de alimentación

Antes de la conexión, confirme que el tomacorriente sea apropiado para esta proyector y el cable de alimentación. Luego siga el procedimiento de abajo para la conexión.

1. Inserte el extremo del cable de alimentación con un enchufe en la entrada de CA del proyector.
2. Enchufe el otro extremo del cable de alimentación en un tomacorriente.



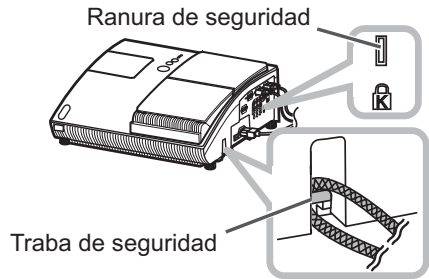
**⚠ ADVERTENCIA** ► Tenga cuidado con la operación para que la fuente de alimentación no cause una descarga eléctrica o un incendio.

- No manipule el cable de alimentación con las manos húmedas.
- Utilice este producto sólo con el tipo de fuente de alimentación indicado en el proyector.
- Utilice un tomacorriente cercano al proyector y de fácil acceso.
- Conecte el cable de alimentación con firmeza para que no resulte en una conexión floja. No utilice un tomacorriente flojo o defectuoso.
- No sobrecargue el tomacorriente puesto que puede representar un riesgo de incendio o descarga eléctrica.
- Solamente utilice el cable de alimentación contenido en este producto a menos que esté averiado. En caso de que estuviera dañado, consulte con su distribuidor para obtener uno nuevo. No modifique el cable de alimentación.

## Utilización de la ranura y la traba de seguridad

Este proyector cuenta con la traba de seguridad para una cadena o un cable comercial antirrobo de 10 mm como máximo de diámetro y también la ranura de seguridad para el bloqueo Kensington. Para obtener detalles, consulte el manual de la herramienta de seguridad.

**NOTA** • Estos no se proveen como prevenciones exhaustivas para prevenir robos sino como medidas suplementarias.



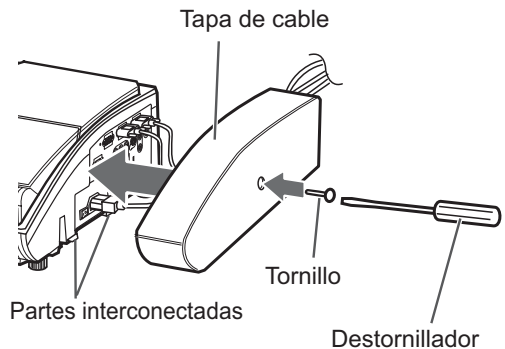
**⚠ ADVERTENCIA** ► No coloque el cable o la cadena antirrobo cerca de las rejillas de ventilación del proyector puesto al calentarse con el gas de escape caliente pueden causar quemaduras.

► No utilice la ranura o la traba de seguridad para prevenir caídas puesto que no están diseñadas para ese fin.

## Utilización de la tapa del cable

Utilice la tapa del cable como protección o cobertura de las partes conectadas.

1. Conecte primero los cables de señal y el cable de alimentación al proyector.
2. Ajuste la tapa del cable al proyector uniendo las partes interconectadas.
3. Ajuste el tornillo para fijar la tapa del cable.
4. Conecte los otros extremos de los cables a otros dispositivos y enchufe el cable de alimentación al tomacorriente.



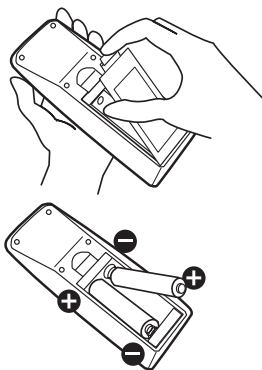
**⚠ PRECAUCIÓN** ► Tenga cuidado de no apretar los cables en la tapa del cable para evitar averías.

## Control remoto

## Preparación del control remoto

El control remoto accesorio necesita pilas. Utilice las pilas incluidas en este producto o dos pilas nuevas del tipo especificado: **HITACHI MAXELL**, número de pieza **LR6** o **R6P**. Siga el siguiente procedimiento.

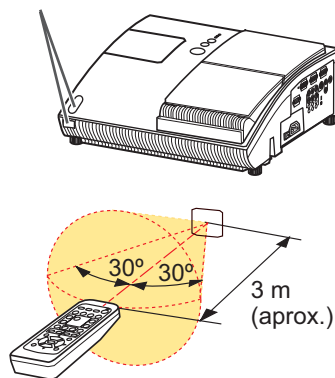
1. Quite la tapa de las pilas en el dorso del control remoto.
2. Coloque dos pilas en el compartimiento para las pilas según las marcas (+) y (-) de polaridad dentro del compartimiento.
3. Coloque la tapa de la pila como estaba al comienzo.



**NOTA** • Intente cambiando las pilas cuando el control remoto no funcione correctamente.

- Este control remoto trabaja con los sensores de control remoto del proyector utilizando luz infrarroja (LED de clase 1). El sensor activo capta la señal del control remoto asignada dentro de los 60 grados a la derecha y a la izquierda, y dentro de los 3 metros.
- La señal del control remoto reflejada en la pantalla o similar puede estar disponible.
- Evite que los sensores remotos reciban el impacto de un haz intenso. Podría causar mal funcionamiento del proyector o del control remoto.

Sensores remotos



**⚠ ADVERTENCIA** ► Tenga cuidado cuando manipule las pilas puesto que una pila puede causar explosión, grieta o pérdida lo cual puede ocasionar incendios, lesiones y contaminación del ambiente.

- Utilice solamente las pilas específicas y nuevas. No utilice una pila con una avería, como un rasguño, una abolladura, óxido o pérdidas. No mezcle una pila nueva con una usada.
  - Cuando una pila tenga pérdida, límpiela bien con un paño desechable. Si la fuga se adhiere a su cuerpo, enjuague bien con agua inmediatamente. Cuando una pila pierda en el compartimiento para las pilas, sustituya las pilas luego de limpiar la pérdida.
  - Asegúrese de que los terminales positivos y negativos estén correctamente alineados cuando cargue las pilas.
  - No afecte las pilas; por ejemplo, recargándolas o soldándolas.
  - No deje las pilas dentro del control remoto cuando no lo utilice por un tiempo prolongado.
- Conserve las pilas en un lugar oscuro, fresco y seco. Nunca exponga una pila al fuego o al agua.
- Observe las leyes locales cuando deseche las pilas.

## Cambiar la frecuencia del control remoto

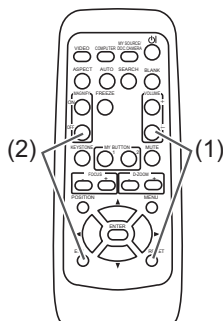
El control remoto accesorio tiene dos opciones de frecuencia de señal Modo 1: NORMAL y Modo 2: ALTA. Si en control remoto no funciona correctamente, intente cambiar la frecuencia de la señal.

Para ajustar el Modo, mantenga presionada la combinación de dos botones presentada abajo simultáneamente por 3 segundos aproximadamente.

(1) Ajuste al Modo 1:NORMAL... Botones **VOLUME-** y **RESET**

(2) Ajuste al Modo 2:ALTA... Botones **MAGNIFY OFF** y **ESC**

Recuerde que debe configurar FREC REMOTO en el elemento SERVICIO del menú OPC. (48) del proyector que será controlado debe estar configurado en el mismo modo que el control remoto.





## Conexión/desconexión de la alimentación

### Conexión de la alimentación

Encienda el proyector y los dispositivos conectados. Encienda el proyector antes que otros dispositivos conectados a menos que se mencione otra cosa en los manuales. Para este proyector, siga el procedimiento de abajo.

1. Presione el lado marcado con "I" del interruptor de alimentación, como la posición de encendido. El indicador **POWER** se enciende en anaranjado constante.
  - Espere para utilizar los botones del control (en el proyector y el control remoto) por algunos segundos luego de que se encienda el indicador **POWER**. Es posible que los botones no funcionen enseguida.
2. Verifique que no haya nada que la abertura de la lente golpee cuando se abra. Luego, presione el botón **STANDBY/ON** (en el proyector o el control remoto). La abertura de la lente se abre, la lámpara de proyección se enciende y el indicador **POWER** comienza a parpadear en color verde.



Cuando el proyector se inicie por completo, el indicador se pondrá de color verde constante.

Para visualizar la imagen, seleccione una señal de entrada de acuerdo a la sección "Seleccionar una señal de entrada" (18).

**NOTA** • Cuando el ENCEND. AUTO del menú OPC. se ajusta a ENCEND., y la última vez se desconectó la alimentación por medio del interruptor de alimentación, el encendido del interruptor de alimentación hace que se ilumine la lámpara de proyección sin presionar el botón **STANDBY/ON** (44).  
 • Instale el proyector de la forma especificada en este manual. De lo contrario, puede que la lámpara de proyección no se encienda.


- ⚠ ADVERTENCIA** ▶ Nunca mire a la lente o el espejo de proyección mientras se enciende la lámpara de proyección puesto que el haz de la lámpara de proyección puede causar daños a la vista.  
 ▶ No toque cerca de la tapa de la lámpara y las rejillas de ventilación de escape durante o inmediatamente después del uso, puesto que está demasiado caliente.
- ⚠ PRECAUCIÓN** ▶ Tenga cuidado de no apretar su dedo con la abertura de la lente puesto que podría causar lesiones.

## Desconexión de la alimentación

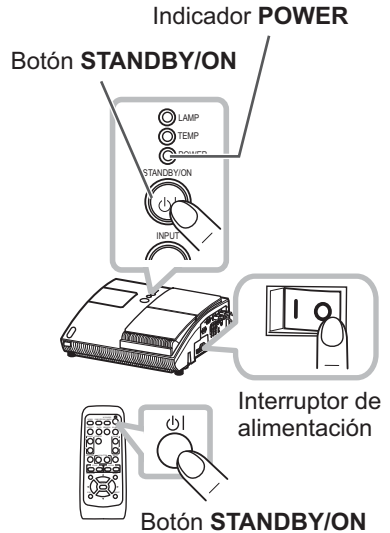
Apague el proyector después de apagar los otros dispositivos conectados a menos que se mencione otra cosa en los manuales. Para este proyector, siga el procedimiento de abajo.


1. Presione el botón **STANDBY/ON** (en el proyector o el control remoto). Aparece el diálogo "¿Apagar?" en la pantalla por 5 segundos aproximadamente.
2. Verifique que no haya nada que la abertura de la lente golpee mientras se cierra. Luego presione el botón **STANDBY/ON** nuevamente mientras aparece el mensaje. La lámpara de proyección se apaga, la abertura de la lente se cierra y el indicador **POWER** comienza a parpadear en color anaranjado.

- Para enfriar el proyector, espere que el indicador **POWER** deje de parpadear y se ponga de color anaranjado constante. Se puede apagar el proyector sin esperar a que se enfríe. Sin embargo, el fabricante recomienda enfriar el proyector lo suficiente. No encienda el proyector por 10 minutos o más luego de apagarlo para evitar acortar su duración.

3. Presione el lado marcado con "  " del interruptor de alimentación, como la posición de encendido. Se apaga el indicador **POWER**.

Cuando no vaya a utilizar el proyector por un tiempo prolongado, desenchufe y separe el cable de alimentación del tomacorriente por seguridad.



**NOTA** • Utilice el interruptor de cierre ( 66) sólo cuando no se apague el proyector por medio del procedimiento normal.

- No encienda el proyector por 10 minutos o más luego de apagarlo. Encender el proyector nuevamente demasiado rápido podría acortar la duración de algunas partes consumibles del proyector.

**PRECAUCIÓN** ► Tenga cuidado de no apretar su dedo con la abertura de la lente para evitar lesiones.

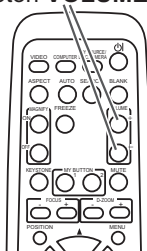
► No toque la tapa de la lámpara ni se acerque a las rejillas de ventilación de escape mientras utilice el proyector y por un momento después de utilizarlo para evitar quemaduras.

## Funcionamiento

### Ajuste del volumen

- Utilice los botones de **VOLUME+/VOLUME-** para ajustar el volumen.
  - Aparecerá un diálogo en la pantalla para ayudarlo a ajustar el volumen. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.
  - Cuando selecciona  $\times$  para el puerto de entrada de imagen actual, el ajuste de volumen es desactivado. Vea el elemento AUDIO del menú AUDIO (439).
  - Cuando el proyector esté en el modo de espera, el volumen podrá ajustarse si no se ha seleccionado  $\times$  para ESPERA SALIDA AUDIO de AUDIO (439).

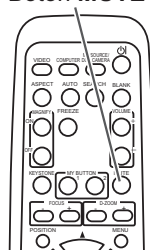
Botón VOLUME



### Silenciar el sonido temporalmente

- Presione el botón **MUTE** del control remoto.
  - Aparecerá un diálogo en la pantalla indicándole que se ha silenciado el sonido. Para restaurar el sonido, presione el botón **MUTE**, **VOLUME+** o el **VOLUME-**. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.
  - Cuando selecciona  $\times$  para el puerto de entrada de imagen actual, el sonido permanece silenciado constantemente. Vea el elemento AUDIO del menú AUDIO (439).
  - Cuando se silencie el sonido mientras se haya seleccionado una señal procedente del puerto **VIDEO** (NTSC), **S-VIDEO** (NTSC), **COMPONENT** (480i@60), **COMPUTER IN1** (480i@60) o **COMPUTER IN2** (480i@60) los C.C. (Closed Caption) se activarán automáticamente si el elemento MOSTRAR del menú C.C. está ajustado a AUTO y la señal de entrada soporta la función de C.C. (457).

Botón MUTE

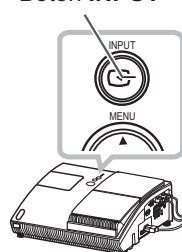


### Seleccionar una señal de entrada

- Presione el botón **INPUT** del proyector.
  - Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada desde el puerto actual como se indica a continuación.
 

→ COMPUTER IN 1 → COMPUTER IN 2 —————  
 VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ←
  - Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC. (444), el proyector seguirá revisando los puertos en el orden mencionado repetidamente hasta que se detecte una señal de entrada.

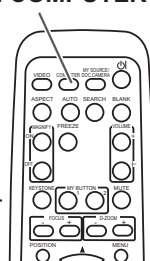
Botón INPUT



- Presione el botón **COMPUTER** del control remoto.
  - Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada desde el puerto actual como se indica a continuación.
 

COMPUTER IN 1 ↔ COMPUTER IN 2
  - Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC., el proyector seguirá revisando todos los puertos secuencialmente hasta que se detecte una señal de entrada (444). Si pulsa el botón **COMPUTER** cuando se selecciona el puerto VIDEO, S-VIDEO o COMPONENT, el proyector verificará primero el puerto COMPUTER IN1.

Botón COMPUTER



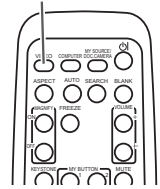
(continúa en la página siguiente)

## Seleccionar una señal de entrada (continuación)

Botón VIDEO

1. Presione el botón **VIDEO** del control remoto.
  - Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada desde el puerto actual como se indica a continuación.

COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) → S-VIDEO → VIDEO

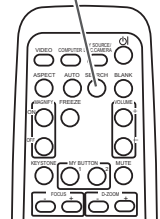


- Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC., el proyector seguirá revisando todos los puertos secuencialmente hasta que se detecte una señal de entrada (44). Si pulsa el botón **VIDEO** cuando haya seleccionado el puerto COMPUTER IN1 o COMPUTER IN2, el proyector comprobará en primer lugar el puerto COMPONENT.

## Buscar una señal de entrada

Botón SEARCH

1. Presione el botón **SEARCH** del control remoto.
  - El proyector comenzará a revisar sus puertos de entrada, como se indica a continuación, para encontrar señales de entrada. Cuando se detecte una entrada, el proyector dejará de buscar y exhibirá la imagen. Si no detecta ninguna señal, el proyector volverá al estado seleccionado antes de la operación.



- Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC. (44), el proyector seguirá revisando los puertos en el orden mencionado repetidamente hasta que se detecte una señal de entrada.

## Seleccionar una relación de aspecto

Botón ASPECT

1. Presione el botón **ASPECT** del control remoto.
  - Cada vez que pulsa el botón, el proyector cambia el modo para la relación de aspecto sucesivamente.

- Para una señal de ordenador  
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10

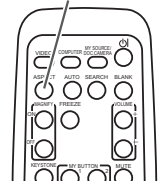


- Para una señal de video, señal de s-video o señal de video componente  
4:3 → 16:9 → 14:9



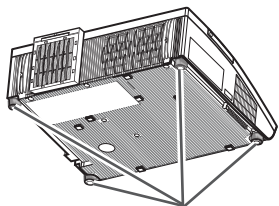
- Para sin señal  
4:3 (fijo)

- El botón **ASPECT** no funciona cuando no se ingresa ninguna señal adecuada.
- El modo **NORMAL** mantiene la configuración de relación de aspecto original.

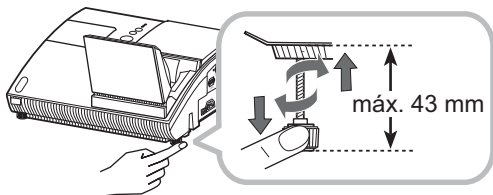


## Ajuste de la posición de proyección

Este proyector cuenta con cuatro pies elevadores en la base. Utilícelos para ajustar la posición de proyección.



Pies elevadores



- ⚠ PRECAUCIÓN** ► No estire los pies elevadores a 43 mm o más. Si estira un pie más allá del límite, podría salirse del proyector y causar una lesión.
- Incline el proyector solamente con estas patas elevadoras.
  - No incline el proyector más de 5 grados cuando esté suspendido del techo o de cualquier otra parte.

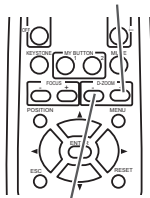
## Ajuste del zoom

Pulse el botón **D-ZOOM +** o **D-ZOOM -** del control remoto para hacer que se visualice el diálogo ZOOM D en la pantalla. Utilice los botones **D-ZOOM +** y **D-ZOOM -** para ajustar el tamaño de la imagen.

Para finalizar la operación, no toque estos botones durante algunos segundos hasta que desaparezca el diálogo.

- Si desea ampliar una parte de la imagen, utilice la función de ampliación (📖23).

Botón **D-ZOOM +**

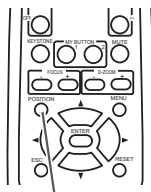


Botón **D-ZOOM -**

## Ajuste de la posición de la imagen

Pulse el botón **POSITION** del control remoto mientras no haya menú en la pantalla para hacer que se visualice el diálogo MOVER D en la pantalla. Utilice los botones **▲**, **▼**, **◀** y **▶** para ajustar la posición de la imagen. Vuelva a pulsar el botón **POSITION** para finalizar esta operación.

- Ésta es una función para desplazar la posición de la imagen contraída por la función de zoom.
- La función no estará disponible si está visualizándose cualquier menú en la pantalla.
- Esta función no estará disponible cuando ZOOM D esté ajustado a 100 (pantalla completa) en su diálogo.



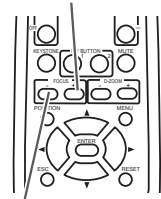
Botón **POSITION**

## Ajuste del enfoque

Pulse el botón **FOCUS +** o **FOCUS –** del control remoto, o el botón **FOCUS +** o **FOCUS –** del proyector (📖5), mientras no haya menú en la pantalla para hacer que se visualice el cuadro ENFOQ en la pantalla. Utilice los botones **FOCUS +** y **FOCUS –** par ajustar el enfoque de la pantalla. Después del ajuste del enfoque, espere un poco hasta que desaparezca el cuadro ENFOQ. Si desea que se visualice cualquier otro menú en la pantalla, pulse el botón **MENU** del proyector.

- Los botones ◀/▶/▲/▼ del proyector funcionan sólo como los nes de cursor cuando se muestra la plantilla seleccionada (📖43).

Botón **FOCUS +**



Botón **FOCUS –**

## Utilización de la característica de ajuste automático

1. Presione el botón **AUTO** del control remoto.
  - Al presionar este botón, se realiza lo siguiente.

### ○ Para una señal de ordenador

La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas. Asegúrese de que la ventana de aplicación esté configurada a su tamaño máximo antes de utilizar esta característica. Es posible que una imagen oscura esté ajustada incorrectamente. Cuando realice ajustes, utilice una imagen clara.

### ○ Para una señal de video y una señal de s-video

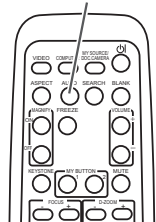
Se seleccionará automáticamente el formato de video que mejor se adapte para la señal de entrada respectiva. Esta función está disponible únicamente cuando se selecciona AUTO para el elemento FORMATO VIDEO en el menú ENTR. (📖34). La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas.

### ○ Para una señal de video componente

La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados.

- La operación de ajuste automático requerirá aproximadamente 10 segundos. Tenga en cuenta, además, que es posible que no funcione adecuadamente con alguna entrada. Cuando se lleva a cabo esta función para una señal de video, es posible que aparezca una línea adicional fuera de la imagen.
- Los elementos ajustados mediante esta función pueden variar cuando se selecciona PRECISO o APAGADO para el elemento AJUSTE AUTO del elemento SERVICIO del menú OPC. (📖47).

Botón **AUTO**

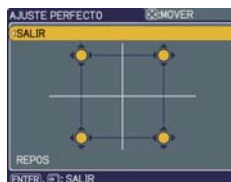
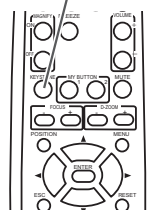


## Corrección de las distorsiones trapezoidales

1. Presione el botón **KEYSTONE** del control remoto.
  1. Aparecerá un diálogo en la pantalla para ayudarlo a corregir la distorsión.
2. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar la operación **MANUAL** o **AJUSTE PERFECTO** y presione el botón ► para realizar lo siguiente.
  - (1) **MANUAL** permite visualizar un diálogo para la corrección trapezoidal.
 

Utilice los botones de cursor ◀/▶ para seleccionar la dirección para corregir (◻ o ◻) y luego utilice los botones ▲/▼ para realizar ajustes.
  - (2) **AJUSTE PERFECTO** muestra un cuadro de diálogo para el ajuste de la forma de la imagen proyectada en cada una de las esquinas.
    - 1) Seleccione la esquina que desee ajustar utilizando los botones ▲/▼/◀/▶ y pulse el botón **ENTER** o **INPUT**.
    - 2) Utilice los botones ▲/▼/◀/▶ para ajustar la posición de la esquina. Pulse los botones **ENTER** o **INPUT** para salir del ajuste de la esquina.
    - 3) Para ajustar otra esquina, siga el mismo procedimiento del punto (1) de arriba. Para restablecer el ajuste de todas las esquinas, seleccione **REPOS** utilizando los botones ▲/▼ y pulse el botón **ENTER** o **INPUT**.

Botón **KEYSTONE**



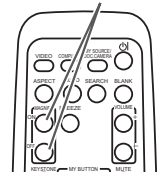
Para cerrar el diálogo y completar la operación, presione el botón **KEYSTONE** nuevamente. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.

- Aunque las posiciones de las esquinas están ajustadas con **AJUSTE PERFECTO**, la función de ajuste de la inclinación no está disponible. Para corregir la distorsión de la inclinación, restablezca el ajuste de todas las esquinas.
- El límite de ajuste de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas.
- Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en **TELE** (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en **AMPLIO** completo (foco gran angular) siempre que sea posible.
- Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖 53).

## Utilización de la característica de ampliación

Botón **MAGNIFY ON/OFF**

1. Presione el botón **ON** de **MAGNIFY** del control remoto.
  - La indicación "MAGNIFIQUE" aparecerá en la pantalla y el proyector entrará en el modo MAGNIFIQUE. Cuando se presiona primero el botón **ON** de **MAGNIFY** luego de encender el proyector, la imagen se ampliará dos veces. La indicación desaparecerá en pocos segundos sin ninguna operación.
2. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para ajustar el nivel del zoom.
  - Para mover el área de zoom, presione el botón **POSITION** en el modo MAGNIFIQUE, y a continuación utilice los botones de cursor ▲/▼/◀/▶ para mover el área. Para finalizar el área de zoom, presione el botón **POSITION** nuevamente.
  - Para salir del modo MAGNIFIQUE y restaurar la pantalla a su estado normal, presione el botón **OFF** de **MAGNIFY** en el control remoto.
  - El proyector automáticamente sale del modo MAGNIFIQUE cuando se cambia la señal de entrada o cuando se cambian las condiciones de visualización.
  - En el modo MAGNIFIQUE, la distorsión trapezoidal puede variar y se restaurará cuando el proyector salga del modo MAGNIFIQUE.

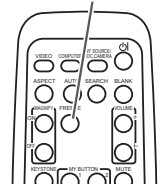


**NOTA** • El nivel de zoom se puede ajustar con precisión. Observe la pantalla con atención para encontrar el nivel que desee.

## Congelación de la pantalla

Botón **FREEZE**

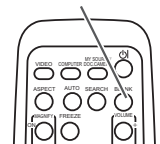
1. Presione el botón **FREEZE** del control remoto.
  - La indicación "FIJA" aparecerá en la pantalla (sin embargo, la indicación no aparecerá cuando haya seleccionado **APAGADO** para el elemento MENSAJE del menú PANTALLA (42)), y el proyector entrará al modo FIJA, en el cual se congela la imagen. Para salir del modo FIJA y restaurar la pantalla a su estado normal, presione el botón **FREEZE** nuevamente.
  - El proyector saldrá automáticamente del modo FIJA cuando se presione alguno de los botones de control.
  - Si el proyector continúa proyectando una imagen fija por un tiempo prolongado, es posible que el panel LCD esté quemado. No deje el proyector en el modo FIJA demasiado tiempo.



## Dejar la pantalla en blanco temporalmente

Botón **BLANK**

1. Presione el botón **BLANK** del control remoto.
  - Aparecerá la pantalla EN BLANCO en lugar de la pantalla de una señal de entrada. Consulte el elemento EN BLANCO en el menú PANTALLA (40).
  - Para salir de la pantalla EN BLANCO y volver a la pantalla de señal de entrada, presione el botón **BLANK** nuevamente.
  - El proyector saldrá automáticamente del modo EN BLANCO cuando se presione alguno de los botones de control.



**NOTA** • El sonido no se conecta con la función de pantalla EN BLANCO.

De ser necesario, primero ajuste el volumen o siléncielo.

- Si desea que la pantalla quede en blanco y que al mismo tiempo se silencie el sonido, utilice la función AV MUDO, que deberá asignarse con antelación a uno de los botones MY BUTTON del control remoto (46).



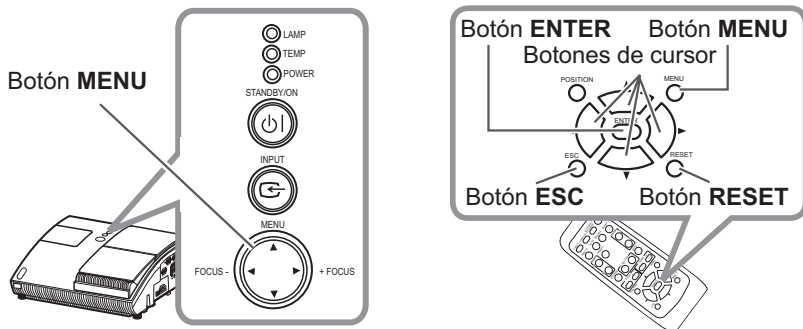
## Utilización de las funciones del menú

Este proyector posee los siguientes menús:

IMAGEN, VISUALIZ, ENTR., COLOCACION, AUDIO, PANTALLA, OPC., C.C. y MENU FACIL.

MENU FACIL consta de funciones utilizadas con frecuencia, y los otros menús se clasifican dentro de cada utilidad y conforman el Menú Avanzado.

Cada uno de estos menús se opera utilizando los mismos métodos. Las operaciones básicas de estos menús se detallan a continuación.



1. Presione el botón **MENU** en el control remoto o el proyector. Aparecerá el Menú Avanzado, o MENU FACIL, que tiene prioridad inmediatamente después de que se conecta. Si desea mover la posición del cursor, utilice los botones del cursor luego de presionar el botón **POSITION**. Mientras el proyector exhiba cualquier menú, el botón **MENU** del proyector funciona como los botones del cursor.

### En el MENU FACIL

2. Si desea cambiarlo al Menú Avanzado, seleccione el elemento Ir al Menú Avanzado...
3. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar la función de un elemento.
4. Utilice los botones de cursor ◀/▶ para utilizar el elemento.



MENU FACIL

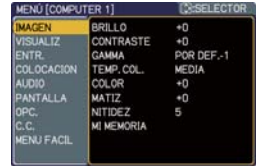
(continúa en la página siguiente)

## Utilización de las funciones del menú (continuación)

### En el Menú Avanzado

- Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar un menú. Si desea pasar al MENU FACIL, seleccione MENU FACIL.

Luego presione el botón del cursor ► o el botón **ENTER** para seleccionar un elemento. Aparecerá el menú de la capa inferior del elemento seleccionado.



Menú Avanzado

- Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar la función de un elemento. Luego presione el botón del cursor ► o el botón **ENTER** para avanzar. Aparecerá el menú de operaciones del elemento seleccionado.
- Utilice los botones de cursor ▲/▼ para utilizar el elemento.
  - No se pueden realizar algunas funciones cuando se selecciona un puerto de entrada determinado, o cuando se visualiza una señal de entrada determinada.
  - Cuando desee restablecer la operación, presione el botón **RESET** del control remoto durante la operación. Observe que algunos elementos (por ejemplo, IDIOMA, FASE H, VOLUMEN) no se pueden restablecer.
  - En el MENU Avanzado, cuando desee volver a la visualización anterior, presione el botón del cursor ◀ o el botón **ESC** del control remoto.
- Presione el botón **MENU** del control remoto nuevamente para cerrar el menú y completar la operación. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de 10 segundos aproximadamente.

## MENU FACIL

Con MENU FACIL se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.

Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción																								
<b>ASPECTO</b>	Utilice los botones ◀/▶ para cambiar el modo de la relación de aspecto. Vea el elemento ASPECTO en el menú VISUALIZ (📖31).																								
<b>ZOOM D</b>	El zoom se ajusta utilizando los botones ◀/▶. Consulte el ítem ZOOM D del menú COLOCACION (📖36).																								
<b>TRAPEZOIDAL</b> ↕	Utilice los botones ◀/▶ para corregir la distorsión trapezoidal vertical. Vea el elemento TRAPEZOIDAL ↕ en el menú COLOCACION (📖36).																								
<b>TRAPEZOIDAL</b> ↔	Utilice los botones ◀/▶ para corregir la distorsión trapezoidal horizontal. Vea el elemento TRAPEZOIDAL ↔ en el menú COLOCACION (📖36).																								
<b>AJUSTE PERFECTO</b>	Utilice el botón ▶ para mostrar el cuadro de diálogo para el ajuste de la imagen proyectada en cada una de las esquinas. Vea el elemento AJUSTE PERFECTO en el menú COLOCACION (📖37).																								
<b>MODO IMAGEN</b>	<p>Utilice los botones ◀/▶ para cambiar el modo de la imagen. Los modos de imágenes son combinaciones de ajustes de GAMMA y TEMP. COL. Elija un modo adecuado según la fuente proyectada.</p> <p>                     ↷ NORMAL ↔ CINE ↔ DINÁMICO ↔ PANT(NEGRA) ↶                      ↷ LUZ DIURNA ↔ PANT BLANCA ↔ PANT(VERDE) ↶                 </p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>TEMP. COL.</th> <th>GAMMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NORMAL</td> <td>#2 MEDIO POR DEF.</td> <td>#1 POR DEF.</td> </tr> <tr> <td>CINE</td> <td>#3 BAJA POR DEF.</td> <td>#2 POR DEF.</td> </tr> <tr> <td>DINÁMICO</td> <td>#1 ALTA POR DEF.</td> <td>#3 POR DEF.</td> </tr> <tr> <td>PANT(NEGRA)</td> <td>#4 ALTO BRI -1 POR DEF.</td> <td>#4 POR DEF.</td> </tr> <tr> <td>PANT(VERDE)</td> <td>#5 ALTO BRI -2 POR DEF.</td> <td>#4 POR DEF.</td> </tr> <tr> <td>PANT BLANCA</td> <td>#2 MEDIO POR DEF.</td> <td>#5 POR DEF.</td> </tr> <tr> <td>LUZ DIURNA</td> <td>#6 ALTO BRI -3 POR DEF.</td> <td>#6 POR DEF.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando la combinación de GAMMA y TEMP. COL. difiere de los modos pre-asignados arriba, la visualización en el menú del MODO IMAGEN es "PERSONAL." Consulte los elementos GAMMA (📖28) y TEMP. COL. (📖29) en el menú IMAGEN.</li> <li>• Cuando se ejecuta esta operación, puede aparecer una línea adicional.</li> </ul>		TEMP. COL.	GAMMA	NORMAL	#2 MEDIO POR DEF.	#1 POR DEF.	CINE	#3 BAJA POR DEF.	#2 POR DEF.	DINÁMICO	#1 ALTA POR DEF.	#3 POR DEF.	PANT(NEGRA)	#4 ALTO BRI -1 POR DEF.	#4 POR DEF.	PANT(VERDE)	#5 ALTO BRI -2 POR DEF.	#4 POR DEF.	PANT BLANCA	#2 MEDIO POR DEF.	#5 POR DEF.	LUZ DIURNA	#6 ALTO BRI -3 POR DEF.	#6 POR DEF.
	TEMP. COL.	GAMMA																							
NORMAL	#2 MEDIO POR DEF.	#1 POR DEF.																							
CINE	#3 BAJA POR DEF.	#2 POR DEF.																							
DINÁMICO	#1 ALTA POR DEF.	#3 POR DEF.																							
PANT(NEGRA)	#4 ALTO BRI -1 POR DEF.	#4 POR DEF.																							
PANT(VERDE)	#5 ALTO BRI -2 POR DEF.	#4 POR DEF.																							
PANT BLANCA	#2 MEDIO POR DEF.	#5 POR DEF.																							
LUZ DIURNA	#6 ALTO BRI -3 POR DEF.	#6 POR DEF.																							

(continúa en la página siguiente)

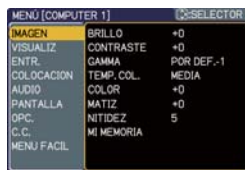
**MENU FACIL(continuación)**


Elemento	Descripción
<b>BRILLO</b>	Utilice los botones ◀/▶ para ajustar el brillo. Consulte el elemento BRILLO en el menú IMAGEN (📖28).
<b>CONTRASTE</b>	Utilice los botones ◀/▶ para ajustar el contraste. Consulte el elemento CONTRASTE en el menú IMAGEN (📖28).
<b>COLOR</b>	Utilice los botones ◀/▶ para ajustar la intensidad del color general. Consulte el elemento COLOR en el menú IMAGEN (📖29).
<b>MATIZ</b>	Utilice los botones ◀/▶ para ajustar el matiz. Consulte el elemento MATIZ en el menú IMAGEN (📖29).
<b>NITIDEZ</b>	Utilice los botones ◀/▶ para ajustar la nitidez. Consulte el elemento NITIDEZ en el menú IMAGEN (📖30).
<b>SILENCIOSO</b>	Utilice los botones ◀/▶ para activar/desactivar el modo silencioso. Consulte el elemento SILENCIOSO en el menú COLOCACION (📖37).
<b>ESPEJO</b>	Utilice los botones ◀/▶ para cambiar el modo para el estado de espejo. Consulte el elemento ESPEJO en el menú COLOCACION (📖37).
<b>REPOS</b>	La ejecución de este elemento reajusta los elementos del MENU FACIL excepto el TIMER FILTRO e IDIOMA. Al pulsar el botón RESET o el botón ▶ se visualizará un diálogo. Para realizar la reposición, seleccione REPOS utilizando el botón ▲.
<b>TIMER FILTRO</b>	El tiempo de uso del filtro de aire aparece en el menú. La ejecución de este elemento reajusta el temporizador de filtro que cuenta el tiempo de utilización del filtro de aire. Al pulsar el botón RESET o el botón ▶ se visualizará un diálogo. Para reponer el tiempo del filtro, seleccione REPOS utilizando el botón ▲ antes de realizar la reposición. Vea el elemento TIMER FILTRO en el menú OPC. (📖45).
<b>IDIOMA</b>	Utilice los botones ◀/▶ para cambiar el idioma de visualización. Vea el elemento IDIOMA en el menú PANTALLA (📖40).
<b>Ir al Menú Avanzado...</b>	Seleccione “Ir a Menú Avanzado...” en el menú y presione el botón ▶ o ENTER para utilizar el menú de IMAGEN, VISUALIZ, ENTR., COLOCACION, AUDIO, PANTALLA, OPC. o C.C..

## Menú IMAGEN

Con el menú IMAGEN se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.


Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
<b>BRILLO</b>	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el brillo. Claro ⇔ Oscuro
<b>CONTRASTE</b>	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el contraste. Fuerte ⇔ Débil
<b>GAMMA</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo gamma.                      #1 POR DEF. ⇔ #1 PERSONAL. ⇔ #2 POR DEF. ⇔ #2 PERSONAL.                      ⇕                      #6 PERSONAL. #3 POR DEF.                      ⇕                      #6 POR DEF. #3 PERSONAL.                      ⇕                      #5 PERSONAL. ⇔ #5 POR DEF. ⇔ #4 PERSONAL. ⇔ #4 POR DEF.</p> <p><b>Para ajustar PERSONAL.</b></p> <p>La selección de un modo cuyo nombre incluya PERSONAL. y, a continuación, presionar el botón ► o el botón <b>ENTER</b> exhibe un diálogo para ayudarlo a ajustar el modo.                      Esta función resulta útil cuando desea cambiar el brillo de tonos específicos.</p>  <p>Elija un elemento utilizando los botones ◀/▶, y ajuste el nivel utilizando los botones ▲/▼.</p> <p>Puede visualizar un patrón de prueba para verificar el efecto de su ajuste presionando el botón <b>ENTER</b>.                      Cada vez que presione el botón <b>ENTER</b>, el patrón cambia como se indica abajo.</p> <p>Sin patrón ⇔ Escala de gris de 9 pasos ⇓                      ↗ Rampa ⇔ Escala de gris de 15 pasos</p> <p>Las ocho barras ecualizadoras corresponden a los ocho niveles de tonos del patrón de prueba (escala de gris de 9 pasos) excepto el más oscuro en el extremo izquierdo. Si desea ajustar el segundo tono del extremo izquierdo del patrón de prueba, utilice el ajuste de ecualización "1". No se puede controlar el tono más oscuro en el extremo izquierdo del patrón de prueba con ninguna de las barras de ajuste ecualizadoras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando se ejecuta esta función, es posible que aparezcan líneas u otras distorsiones.</li> </ul>

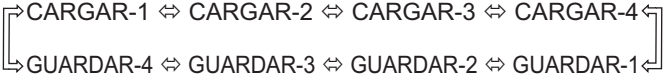
(continúa en la página siguiente)

## Menú IMAGEN (continuación)

Elemento	Descripción
TEMP. COL.	<p>Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de temperatura del color.            #1 ALTA POR DEF. ⇔ #1 ALTA PERSONAL. ⇔ #2 MEDIA POR DEF.            ⇕            #6 ALTO BRI-3 PERSONAL. #2 MEDIA PERSONAL.            ⇕            #6 ALTO BRI-3 POR DEF. #3 BAJA POR DEF.            ⇕            #5 ALTO BRI-2 PERSONAL. #3 BAJA PERSONAL.            ⇕            #5 ALTO BRI-2 POR DEF. ⇔ #4 ALTO BRI-1 PERSONAL. ⇔ #4 ALTO BRI-1 POR DEF.</p> <p><b>Para ajustar PERSONAL.</b></p> <p>Seleccione un modo cuyo nombre incluya PERSONAL. y presione el botón ► o el botón ENTER exhibe un diálogo para ayudarlo a ajustar el DESCENTRADO y GANANCIA del modo seleccionado.</p>  <p>Los ajustes de DESCENTRADO cambian la intensidad del color en todos los tonos del patrón de prueba.</p> <p>Los ajustes de GANANCIA afectan principalmente la intensidad del color de los tonos más brillantes del patrón de prueba.</p> <p>Elija un elemento utilizando los botones ◀/▶, y ajuste el nivel utilizando los botones ▲/▼.</p> <p>Puede visualizar un patrón de prueba para verificar el efecto de su ajuste presionando el botón ENTER.</p> <p>Cada vez que presione el botón ENTER, el patrón cambia como se indica abajo.</p> <p>Sin patrón ⇒ Escala de gris de 9 pasos ⇐            ⇐⇒ Rampa ⇐ Escala de gris de 15 pasos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando se ejecuta esta función, es posible que aparezcan líneas u otras distorsiones.</li> </ul>
COLOR	<p>Utilice los botones ▲/▼ para ajustar la fuerza del color general.            Fuerte ⇔ Débil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este ítem solamente podrá seleccionarse para una señal de vídeo, de vídeo S, o de vídeo de componentes.</li> </ul>
MATIZ	<p>Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el matiz.            Verdoso ⇔ Rojizo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este ítem solamente podrá seleccionarse para una señal de vídeo, de vídeo S, o de vídeo de componentes.</li> </ul>

(continúa en la página siguiente)

**Menú IMAGEN (continuación)**

Elemento	Descripción
<b>NITIDEZ</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para ajustar la nitidez.</p> <p>Fuerte ⇔ Débil</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando se realiza este ajuste, es posible que se produzca cierto ruido y/o que la pantalla parpadee por un momento. No se trata de mal funcionamiento.</li> </ul>
<b>MI MEMORIA</b>	<p>Este proyector cuenta con 4 memorias para los datos de ajuste (para todos los elementos del menú IMAGEN).</p> <p>La selección de una función utilizando los botones ▲/▼ y presionando el botón ► o el <b>ENTER</b> ejecuta cada función.</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p><b><u>CARGAR-1, CARGAR-2, CARGAR-3, CARGAR-4</u></b></p> <p>La ejecución de una función CARGAR carga los datos de la memoria vinculada en el número incluido en la identificación de la función, y ajusta la imagen automáticamente según los datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se omiten las funciones de CARGAR cuya memoria vinculada no disponga de datos.</li> <li>• Recuerde que al cargar los datos se perderá la condición ajustada actual. Si desea conservar el ajuste actual, guárdelo antes de realizar una función de CARGAR.</li> <li>• Es posible que haya algún ruido y que la pantalla parpadee por un momento cuando esté cargando los datos. No se trata de mal funcionamiento.</li> <li>• Puede ejecutar la función CARGAR utilizando MI BOTÓN. Vea el elemento MI BOTÓN en el menú OPC. (46).</li> </ul> <p><b><u>GUARDAR-1, GUARDAR-2, GUARDAR-3, GUARDAR-4</u></b></p> <p>La ejecución de una función GUARDAR guarda los datos de ajuste actuales en la memoria vinculada en el número incluido en la identificación de las funciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuerde que se perderán los datos actuales que se estén guardando de una memoria al guardar datos nuevos en la memoria.</li> </ul>

## Menú VISUALIZ

Con el menú VISUALIZ se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.

Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
<b>ASPECTO</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de la relación de aspecto.</p> <p><b>Para una señal de ordenador</b>            NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10            ↑—————↑</p> <p><b>Para una señal de video, señal de s-video o señal de video componente</b>            4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9            ↑—————↑</p> <p><b>Para sin señal</b>            4:3 (fijo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El modo NORMAL mantiene la relación de aspecto original de la señal.</li> </ul>
<b>OVER SCAN</b>	<p>El uso de los botones ▲/▼ ajusta la relación de over-scan:            Grande (reduce la imagen) ⇔ Pequeño (amplía la imagen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este ítem solamente podrá seleccionarse para una señal de vídeo, de vídeo S, y de vídeo de componentes.</li> <li>• Cuando este ajuste es demasiado elevado, puede aparecer cierta pérdida de calidad en el área del marco de la imagen. En ese caso, elija un valor inferior.</li> </ul>
<b>POSI. V</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para ajustar la posición vertical.            Arriba ⇔ Abajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El ajuste excesivo de la posición vertical puede causar que aparezca ruido en la pantalla. Si esto ocurre, reajuste la posición vertical al ajuste predeterminado.</li> </ul> <p>Presionar el botón <b>RESET</b> cuando haya seleccionado POSI. V ajustará el elemento POVI.V al ajuste original.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando realice esta función en una señal de vídeo, vídeo S, o vídeo de componentes, el margen de este ajuste dependerá del ajuste de OVER SCAN (arriba). No es posible hacer ajustes cuando el OVER SCAN se ajusta en 10.</li> </ul>

(continúa en la página siguiente)



## Menú VISUALIZ (continuación)

Elemento	Descripción
<p><b>POSI. H</b></p>	<p>Ajuste la posición horizontal usando los botones ▲/▼ . Izquierda ⇔ Derecha</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El ajuste excesivo de la posición horizontal puede causar que aparezca ruido en la pantalla. Si esto ocurre, reajuste la posición horizontal al ajuste predeterminado.</li> </ul> <p>Presionar el botón <b>RESET</b> cuando haya seleccionado POSI. H ajustará el elemento POVI.H al ajuste original.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando realice esta función en una señal de vídeo, vídeo S, o vídeo de componentes, el margen de este ajuste dependerá del ajuste de OVER SCAN (📖31). No es posible hacer ajustes cuando el OVER SCAN se ajusta en 10.</li> </ul>
<p><b>FASE H</b></p>	<p>Los botones ▲/▼ ajustan la fase horizontal para eliminar el parpadeo. Derecha ⇔ Izquierda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este ítem solamente podrá seleccionarse para una señal de ordenador o para una señal de vídeo de componentes.</li> </ul>
<p><b>AMPLI H</b></p>	<p>Ajuste el tamaño horizontal usando los botones ▲/▼ . Grande ⇔ Pequeño</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este ítem solamente podrá seleccionarse para una señal de ordenador.</li> <li>• Cuando este ajuste es excesivo, es posible que la imagen no se exhiba correctamente. En ese caso, restablezca el ajuste presionando el botón <b>RESET</b> durante la operación.</li> </ul>
<p><b>EJECUCION AJUSTE AUTO</b></p>	<p>La ejecución de este elemento desempeña la función de ajuste automático.</p> <p><b>Para una señal de ordenador</b> La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal (📖32) se ajustarán automáticamente. Asegúrese de que la ventana de aplicación esté configurada a su tamaño máximo antes de utilizar esta característica. Es posible que una imagen oscura esté ajustada incorrectamente. Cuando realice ajustes, utilice una imagen clara.</p> <p><b>Para una señal de video o una señal de s-video</b> Se seleccionará automáticamente el formato de video que mejor se adapte para la señal de entrada respectiva. Esta función está disponible únicamente cuando se selecciona AUTO para el elemento FORMATO VIDEO en el menú ENTR. (📖34). La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas.</p> <p><b>Para una señal de video componente</b> La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal también se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La operación de ajuste automático requiere 10 segundos aprox. Tenga en cuenta, además, que es posible que no funcione adecuadamente con alguna entrada. Cuando se ejecuta esta función para una señal de video, puede aparecer una línea adicional fuera de la imagen.</li> <li>• Los elementos ajustados por esta función pueden variar cuando se selecciona PRECISO o APAGADO para el elemento AJUSTE AUTO del elemento SERVICIO en el menú OPC. (📖47).</li> </ul>

## Menú ENTR.

Con el menú ENTR. se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.


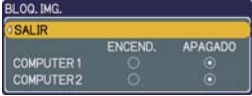
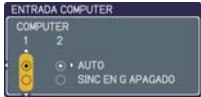
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
<b>PROGRESIVO</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo progresivo.            TELEVISION ⇄ FILME ⇄ APAGADO            ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta función se efectuará solamente para una señal entrelazada en una entrada VIDEO o S-VIDEO, y para una señal 480i@60 o 576i@50 en la entrada COMPONENT VIDEO.</li> <li>• Cuando se seleccione TELEVISION o FILME, la imagen de pantalla será nítida. FILME se adapta al sistema de conversión 2-3 Pull Down. Sin embargo, esto puede producir cierto defecto (por ejemplo, líneas irregulares) de la imagen para un objeto que se mueve con rapidez. En ese caso, seleccione APAGADO, aunque la imagen de pantalla puede perder la nitidez.</li> </ul>
<b>VIDEO N.R.</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de reducción de ruido.            ALTO ⇄ MEDIO ⇄ BAJO            ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta función se efectuará solamente para una entrada VIDEO o S-VIDEO, y para una señal 480i@60 o 576i@50 en la entrada COMPONENT VIDEO.</li> <li>• Cuando esta función es excesiva, puede causar alguna pérdida de calidad de la imagen.</li> </ul>
<b>ESP. COLOR</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de espacio de color.            AUTO ⇄ RGB ⇄ SMPTE240 ⇄ REC709 ⇄ REC601            ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se puede seleccionar este elemento sólo para una señal de computadora o señal de video componente excepto la señal SCART RGB.</li> <li>• El modo AUTO selecciona automáticamente el modo óptimo.</li> <li>• Es posible que la operación AUTO no funcione adecuadamente para algunas señales. En ese caso, es conveniente seleccionar un modo adecuado excepto AUTO.</li> </ul>
<b>COMPONENT</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para cambiar la función del puerto <b>COMPONENT (Y, C<sub>B</sub>/P<sub>B</sub>, C<sub>R</sub>/P<sub>R</sub>)</b>.            COMPONENT ⇄ SCART RGB</p> <p>Cuando se seleccione SCART RGB, los puertos <b>COMPONENT (Y, C<sub>B</sub>/P<sub>B</sub>, C<sub>R</sub>/P<sub>R</sub>)</b> y <b>VIDEO</b> funcionarán como un puerto SCART RGB. Se requiere un cable SCART para una entrada SCART RGB al proyector. Para obtener referencias, vea la parte TÉCNICA.</p>

(continúa en la página siguiente)

## Menú ENTR. (continuación)

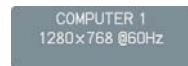
Elemento	Descripción
<b>FORMATO VIDEO</b>	<p>Es posible ajustar el formato de video para el puerto de S-VIDEO y puerto de VIDEO.</p> <p>(1) Use los botones ◀/▶ para seleccionar un puerto de entrada.</p> <p>(2) Los botones ▲/▼ cambian el modo para formato de video.</p> <p>AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM        ↳ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ↵</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este elemento se ejecuta sólo para una señal de video desde el puerto de VIDEO o el puerto de S-VIDEO.</li> <li>• El modo AUTO selecciona automáticamente el modo óptimo</li> <li>• Es posible que la operación AUTO no se ejecute bien con algunas señales. Si la imagen se vuelve inestable (es decir, imagen irregular, falta de color), seleccione el modo de acuerdo a la señal de entrada.</li> </ul> 
<b>BLOQ. IMG.</b>	<p>Active/desactive la función de bloqueo de imagen para cada puerto.</p> <p>(1) Use los botones ▲/▼ para seleccionar uno de los siguientes puertos.</p> <p>COMPUTER (IN)1 ⇔ COMPUTER (IN)2</p> <p>(2) Use los botones ◀/▶ para activar/desactivar la función de bloqueo de imagen.</p> <p>ENCEND. ⇔ APAGADO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este elemento sólo se puede ejecutar en una señal con una frecuencia vertical de 50 a 60 Hz.</li> <li>• Cuando se selecciona ENCEND., las imágenes en movimiento se visualizan con mayor suavidad.</li> <li>• Esta función puede ocasionar pérdida de la calidad de la imagen. En ese caso, seleccione la opción APAGADO.</li> </ul> 
<b>ENTRADA COMPUTER</b>	<p>Es posible ajustar el tipo de señal de entrada de computadora para los puertos COMPUTER IN1 Y IN2.</p> <p>(1) Utilice los botones ◀/▶ para seleccionar el puerto de entrada que se ajustará.</p> <p>COMPUTER (IN)1 ⇔ COMPUTER (IN)2</p> <p>(2) Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar el tipo de señal de entrada de computadora.</p> <p>AUTO ⇔ SINC EN G APAGADO</p> <p>La selección de AUTO permite la recepción de una señal de sincronización en G.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando se selecciona AUTO, es posible que se distorsione la imagen con algunas señales de entrada. En ese caso, retire primero el conector de señal de modo y seleccione SINC EN G APAGADO en el menú y luego vuelva a conectar la señal.</li> </ul> 

## Menú ENTR. (continuación)

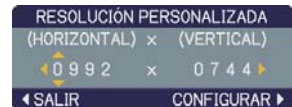
Elemento	Descripción
<b>RESOLUCIÓN</b>	<p>En este proyector se puede ajustar la resolución para las señales de ENTRADA COMPUTER 1 y 2.</p> <p>(1) En el menú ENTR. seleccione la RESOLUCIÓN utilizando los botones ▲/▼ y presione el botón ►. Se visualizará menú RESOLUCIÓN.</p> <p>(2) En el menú RESOLUCIÓN seleccione la resolución que desea visualizar utilizando los botones ▲/▼. La selección de AUTO ajustará la resolución apropiada para la señal de entrada.</p> <p>(3) ESTANDAR Al presionar el botón ► o ENTER cuando selecciona una resolución ESTANDAR se ajustan automáticamente las posiciones horizontal y vertical, la fase de reloj y el tamaño horizontal y se selecciona automáticamente una relación de aspecto.</p> <p>(3) PERSONAL. (3)-1 Para configurar una resolución personalizada utilice los botones ▲/▼ para seleccionar PERSONAL. y aparecerá una CAJA RESOLUCIÓN PERSONALIZADA. Ajuste las resoluciones horizontal (HORIZONTAL) y vertical (VERTICAL) utilizando los botones ▲/▼/◀/▶. No se garantiza que se ejecute esta función adecuadamente en cualquier resolución.</p> <p>(3)-2 Para guardar la configuración ubique el cursor sobre el dígito más a la derecha y presione el botón ►. Se ajustarán automáticamente las posiciones horizontal y vertical, la fase del reloj y el tamaño horizontal.</p> <p>(3)-3 Para volver a la resolución anterior sin guardar los cambios ubique el curso sobre el dígito más a la izquierda y presione el botón ◀. La pantalla volverá al menú RESOLUCIÓN exhibiendo la resolución previa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas imágenes.</li> </ul>



ESTANDAR





PERSONAL.



## Menú COLOCACION



Con el menú COLOCACION se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón ENTER para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
<b>ZOOM D</b>	El zoom se ajusta utilizando los botones ▲/▼. Grande ⇔ Pequeño
<b>MOVER D V</b>	La posición vertical de la imagen se ajusta utilizando los botones ▲/▼. Arriba ⇔ Abajo • Esta función no estará disponible cuando ZOOM D esté ajustado a 100 (pantalla completa) en su diálogo.
<b>MOVER D H</b>	La posición horizontal de la imagen se ajusta utilizando los botones ▲/▼. Derecha ⇔ Izquierda • Esta función no estará disponible cuando ZOOM D esté ajustado a 100 (pantalla completa) en su diálogo.
<b>TRAPEZOIDAL</b> 	Utilice los botones ▲/▼ para corregir la distorsión trapezoidal vertical. Reduzca la parte superior de la imagen ⇔ Reduzca la parte inferior de la imagen • El límite de ajuste de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas. • Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en AMPLIO completo (foco gran angular) siempre que sea posible. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (53) o el esté ajustado el AJUSTE PERFECTO (37).
<b>TRAPEZOIDAL</b> 	El uso de los botones ▲/▼ corrige la distorsión trapezoidal horizontal. Reduzca la parte derecha de la imagen ⇔ Reduzca la parte izquierda de la imagen • El límite de ajuste de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas. • Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté ajustado al AMPLIO completo (enfoque gran angular) siempre que sea posible. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (53) o el esté ajustado el AJUSTE PERFECTO (37).

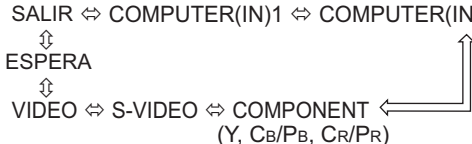

(continúa en la página siguiente)

## Menú COLOCACION (continuación)

Elemento	Descripción
<p><b>AJUSTE PERFECTO</b></p>	<p>Este elemento le permite ajustar la forma de la imagen proyectada en cada una de las esquinas.</p> <p>(1) Seleccione la esquina que desee ajustar utilizando los botones ▲/▼/◀/▶ y pulse el botón <b>ENTER</b> o <b>INPUT</b>.</p> <p>(2) Utilice los botones ▲/▼/◀/▶ para ajustar la posición de la esquina. Pulse los botones <b>ENTER</b> o <b>INPUT</b> para salir del ajuste de la esquina.</p> <p>(3) Para ajustar otra esquina, siga el mismo procedimiento del punto (1) de arriba. Para restablecer el ajuste de todas las esquinas, seleccione <b>REPOS</b> utilizando los botones ▲/▼ y pulse el botón <b>ENTER</b> o <b>INPUT</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mientras se ajusta este elemento, la función de ajuste de la inclinación (📖36) no está disponible. Para corregir la distorsión de la inclinación, restablezca el ajuste de todas las esquinas.</li> <li>• El límite de ajuste de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas.</li> <li>• Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖53).</li> </ul> 
<p><b>SILENCIOSO</b></p>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar el modo silencioso.</p> <p>CLARO ⇔ NORMAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando se selecciona <b>NORMAL</b>, se reducen el ruido acústico y el brillo de la pantalla.</li> </ul>
<p><b>ESPEJO</b></p>	<p>El uso de los botones ▲/▼ cambia el modo del estado de espejo.</p>  <p>NORMAL ⇔ INVERS. H ⇔ INVERS. V ⇔ INVERS. HyV</p> <p>Si el Detector Traslado está <b>ENCEND.</b> y el estado de <b>ESPEJO</b> está cambiado, se exhibirá una Alarma del Detector Traslado (📖53) cuando el proyector se reinicie luego de que se haya apagado el interruptor de alimentación.</p>

(continúa en la página siguiente)

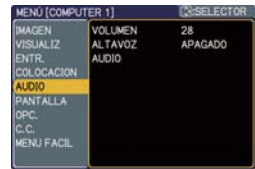
## Menú COLOCACION (continuación)

Elemento	Descripción
<b>MODO ESPERA</b>	<p>Utilizando los botones ▲/▼, el ajuste del modo de espera podrá cambiarse entre NORMAL y AHORRO.</p> <p>NORMAL ⇔ AHORRO</p> <p>Cuando se seleccione AHORRO, el consumo de energía en el modo de espera se reducirá con las restricciones funcionales siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando seleccione AHORRO, el control de comunicación (RS-232C) se inhabilitará excepto para conectar la alimentación del proyector cuando éste se encuentre en el modo de espera.</li> <li>• Cuando seleccione AHORRO, el ajuste de ESPERA SALIDA AUDIO de AUDIO (📖39) no será válido, y no saldrá señal a través de los puertos <b>AUDIO OUT</b> en el modo de espera.</li> </ul>
<b>SALIDA MONITOR</b>	<p>La combinación de la imagen mostrada en la pantalla y la salida del puerto <b>MONITOR OUT</b> podrá disponerse en el menú.</p> <p>La imagen procedente del puerto seleccionado en (2) saldrá a través del puerto <b>MONITOR OUT</b> mientras que la imagen procedente del puerto elegido en (1) estará en la pantalla.</p> <p>(1) Elija un puerto de entrada de imagen utilizando los botones ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;">SALIR ⇔ COMPUTER(IN)1 ⇔ COMPUTER(IN)2      ⇕      ESPERA      ⇕      VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT      (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elija ESPERA, para seleccionar la señal de salida del puerto <b>MONITOR OUT</b> en el modo de espera.</li> <li>• Cuando haya seleccionado SALIR, al presionar el botón ◀ volverá al menú anterior.</li> </ul> <p>(2) Elija uno de los puertos <b>COMPUTER IN</b> utilizando los botones ◀/▶.</p> <p>La elección de COMPUTER 1 permitirá la selección siguiente.</p> <p>1 (COMPUTER IN1) ⇔ APAGADO</p> <p>La elección de COMPUTER 2 permitirá la selección siguiente.</p> <p>2 (COMPUTER IN2) ⇔ APAGADO</p> <p>La elección de otra entrada o de ESPERA permitirá la selección siguiente.</p> <p>1 (COMPUTER IN1) ⇔ 2 (COMPUTER IN2) ⇔ APAGADO</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• APAGADO inhabilitará el puerto <b>MONITOR OUT</b>.</li> </ul>

Menú **AUDIO**

Con el menú **AUDIO** se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.

Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
<b>VOLUMEN</b>	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el volumen. Alto ⇔ Bajo
<b>ALTAVOZ</b>	Los botones ▲/▼ activan/desactivan el altavoz incorporado. ENCEND. ⇔ APAGADO El altavoz incorporado no funciona cuando se selecciona APAGADO.
<b>AUDIO</b>	<p>La combinación de una imagen y del puerto de entrada de audio podrá disponerse en el menú. El sonido procedente del puerto seleccionado en (2) saldrá mientras que la imagen procedente del puerto elegido en (1) estará en la pantalla.</p> <p>(1) Elija un puerto de entrada de imagen utilizando los botones ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;">SALIR ⇔ COMPUTER(IN)1 ⇔ COMPUTER(IN)2</p> <p style="text-align: center;">⇕</p> <p style="text-align: center;">ESPERA SALIDA AUDIO</p> <p style="text-align: center;">⇕</p> <p style="text-align: center;">VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</p> <p>• Elija ESPERA SALIDA AUDIO, para seleccionar la salida de audio del puerto <b>AUDIO OUT</b> en el modo de espera. El altavoz incorporado no trabajará en el modo de espera.</p> <p>• Cuando haya seleccionado SALIR, al presionar el botón ◀ volverá al menú anterior.</p> <p>(2) Seleccione uno de los puertos <b>AUDIO IN</b> utilizando los botones ◀/▶.</p> <p style="text-align: center;">1 (AUDIO IN1) ⇔ 2 (AUDIO IN2) ⇔ 3 (AUDIO IN3) ⇔ ✕</p> <p style="text-align: center;">↑</p> <p>• ✕ inhabilita la salida de audio.</p> <p>• Cuando selecciona ✕ para puerto <b>VIDEO(NTSC)</b>, <b>S-VIDEO(NTSC)</b>, <b>COMPONENT(480i@60)</b>, <b>COMPUTER IN1(480i@60)</b> o <b>COMPUTER IN2(480i@60)</b>, C.C. (Closed Caption) se activa automáticamente si C.C. se ajusta en AUTO en la MOSTRAR del menú C.C. y la señal de entrada del puerto es compatible con la función C.C. (M57).</p>



## Menú PANTALLA

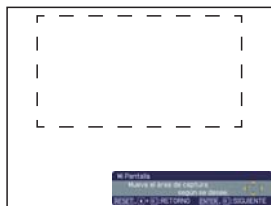
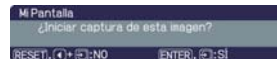
Con el menú PANTALLA se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción								
<b>IDIOMA</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de idioma OSD (Visualización en pantalla)</p> <p>ENGLISH ⇄ FRANÇAIS ⇄ DEUTSCH ⇄ ESPAÑOL</p> <p>⤴ ... (mostrado en el cuadro de diálogo IDIOMA) ... ⤵</p>								
<b>POS. MENÚ</b>	<p>Los botones ▲/▼/◀/▶ ajustan la posición del menú. Para abandonar la operación, presione el botón <b>MENU</b> del control remoto o no realice ninguna operación por 10 segundos aproximadamente.</p>								
<b>EN BLANCO</b>	<p>Los botones ▲/▼ cambian el modo de la pantalla EN BLANCO. La pantalla EN BLANCO es una pantalla para la característica de supresión temporal de imagen (42). Se visualiza al presionar el botón <b>BLANK</b>.</p> <p>Mi Pantalla ⇄ ORIGINAL ⇄ AZUL ⇄ BLANCO ⇄ NEGRO</p> <p>⤴ ⤵</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Característica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mi Pantalla</td> <td>La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (41).</td> </tr> <tr> <td>ORIGINAL</td> <td>Pantalla predeterminada como la pantalla estándar.</td> </tr> <tr> <td>AZUL, BLANCO, NEGRO</td> <td>Pantallas lisas en cada color.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para evitar permanecer como una imagen secundaria, la pantalla Mi Pantalla u ORIGINAL cambiarán a la pantalla en negro después de unos minutos.</li> </ul>		Característica	Mi Pantalla	La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (41).	ORIGINAL	Pantalla predeterminada como la pantalla estándar.	AZUL, BLANCO, NEGRO	Pantallas lisas en cada color.
	Característica								
Mi Pantalla	La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (41).								
ORIGINAL	Pantalla predeterminada como la pantalla estándar.								
AZUL, BLANCO, NEGRO	Pantallas lisas en cada color.								
<b>ARRANQUE</b>	<p>Los botones ▲/▼ cambian el modo de la pantalla de arranque. La pantalla de arranque es una pantalla visualizada cuando no se detecta ninguna señal o se detecta alguna señal inadecuada.</p> <p>Mi Pantalla ⇄ ORIGINAL ⇄ APAGADO</p> <p>⤴ ⤵</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Característica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mi Pantalla</td> <td>La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (41).</td> </tr> <tr> <td>ORIGINAL</td> <td>Pantalla predeterminada como la pantalla estándar.</td> </tr> <tr> <td>APAGADO</td> <td>Pantalla en negro.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para evitar permanecer como una imagen secundaria, la pantalla Mi Pantalla u ORIGINAL cambiarán a la pantalla EN BLANCO (40) después de unos minutos. Si la pantalla EN BLANCO también es Mi Pantalla u ORIGINAL, se usa en reemplazo la pantalla en negro.</li> <li>• Cuando se selecciona ENCEND. para el elemento CONTRASEÑA de SEGURIDAD de Mi Pantalla en el menú OPC. (45), el ARRANQUE se fija a Mi Pantalla.</li> </ul>		Característica	Mi Pantalla	La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (41).	ORIGINAL	Pantalla predeterminada como la pantalla estándar.	APAGADO	Pantalla en negro.
	Característica								
Mi Pantalla	La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (41).								
ORIGINAL	Pantalla predeterminada como la pantalla estándar.								
APAGADO	Pantalla en negro.								

## Menú PANTALLA (continuación)

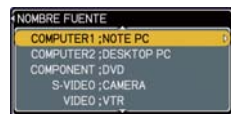
Elemento	Descripción
<p><b>Mi Pantalla</b></p>	<p>Este elemento le permite capturar una imagen para utilizarla como Mi Pantalla que se puede utilizar como la pantalla EN BLANCO y pantalla ARRANQUE. Visualice la imagen que desea capturar antes de ejecutar el siguiente procedimiento.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>La selección de este elemento exhibe un diálogo titulado "Mi Pantalla". Le preguntará si desea capturar una imagen de la pantalla actual. Espere a que se visualice la imagen deseada, y presione el botón <b>ENTER</b> cuando se visualice la imagen. La imagen quedará fija y aparecerá el marco para la captura. Para interrumpir esta operación, presione el botón <b>RESET</b> o <b>ESC</b>.</li> <li>Utilice los botones <b>▲/▼/◀/▶</b> para ajustar la posición del marco. Mueva el marco a la posición de la imagen que desee utilizar. Es posible que no se pueda mover el marco para algunas señales de entrada. Para comenzar el registro, presione el botón <b>ENTER</b>. Para restaurar la pantalla y volver al diálogo anterior, presione el botón <b>RESET</b> o <b>ESC</b>.</li> </ol> <p>El registro tarda varios minutos. Cuando se completa el registro, se visualizan la pantalla registrada y el siguiente mensaje por varios segundos: <b>"El registro de Mi Pantalla ha finalizado"</b>. Si el registro falló, aparece el mensaje siguiente: <b>"Se ha producido un error de captura. Por favor intente de nuevo"</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>No se puede seleccionar esta función cuando esté seleccionado ENDEND. para el elemento Bloqueo Pant. (<b>abajo</b>).</li> <li>No se puede seleccionar esta función cuando se seleccione ENCEND. para el elemento CONTRASEÑA de SEGURIDAD de Mi Pantalla en el menú OPC. (<b>50</b>).</li> </ul>
<p><b>Bloqueo Pant.</b></p>	<p>Utilice los botones <b>▲/▼</b> para activar/desactivar la función de bloqueo de Mi Pantalla.</p> <p>ENCEND. ⇔ APAGADO</p> <p>Cuando se selecciona ENCEND., se bloquea el elemento Mi Pantalla. Utilice esta función para proteger Mi Pantalla actual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>No se puede seleccionar esta función cuando se seleccione ENCEND. para el elemento CONTRASEÑA de SEGURIDAD de Mi Pantalla en el menú OPC. (<b>50</b>).</li> </ul>



(continúa en la página siguiente)

## Menú PANTALLA (continuación)

Elemento	Descripción
<b>MENSAJE</b>	<p>Los botones ▲/▼ activan/desactivan el modo de mensaje. ENCEND. ↔ APAGADO</p> <p>Cuando se selecciona APAGADO, se ejecuta la función del mensaje siguiente. "AUTO EN PROGRESO" mientras se ajusta automáticamente "NO SE HA DETECTADO ENTRADA" "SINCRONISMO FUERA DE LIMITES" "FRECUENCIA DE EXPLORACIÓN NO VÁLIDA" "Buscando...." mientras busca la entrada "Detectando...." mientras se detecta una señal de entrada La indicación de la señal de entrada exhibida cambiando La indicación de la relación de aspecto exhibida cambiando La indicación de MODO IMAGEN exhibida cambiando La indicación de MI MEMORIA exhibida cambiando La indicación de PLANTILLA exhibida cambiando La indicación de "+++ EMFOQ +++" exhibida cambiando El diálogo ZOOM D exhibida cambiando La indicación de "FIJA" y "II" mientras el proyector está en el modo FIJA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si el proyector está en el modo FIJA cuando se selecciona APAGADO, la imagen en la pantalla está congelada sin mensajes, lo cual no se trata de mal funcionamiento ( 23).</li> </ul>
<b>NOMBRE FUENTE</b>	<p>Se puede aplicar un nombre a cada puerto de entrada para este proyector.</p> <p>(1) Use los botones ▲/▼ en el menú PANTALLA para seleccionar el NOMBRE FUENTE y presione el botón ►. Aparecerá el NOMBRE FUENTE.</p> <p>(2) Use los botones ▲/▼ en el menú NOMBRE FUENTE para seleccionar el puerto que nominará y presione el botón ►. El lado derecho del menú esta en blanco hasta que se especifica un nombre. Aparecerá el diálogo del NOMBRE FUENTE.</p> <p>(3) El nombre actual aparecerá en la primera línea. Use los botones ▲/▼/◀/▶ o los botones <b>ENTER</b> o <b>INPUT</b> para seleccionar e ingresar los caracteres. Se puede usar el botón <b>RESET</b> para borrar 1 carácter a la vez. Además, si mueve el cursor hacia <b>ELIMINAR</b> o <b>BORRAR TODO</b> en la pantalla y pulsa el botón <b>ENTER</b> o <b>INPUT</b>, se eliminará un carácter o todos los caracteres. El nombre puede contar de un máximo de 16 caracteres.</p> <p>(4) Para cambiar un carácter ya insertado, presione el botón (▲) para mover el cursor hasta la primera línea, y use los botones ◀/▶ para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón <b>ENTER</b> o el <b>INPUT</b>, se seleccionará el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (3) arriba.</p> <p>(5) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta <b>GUARDAR</b> en la pantalla y presione el botón <b>ENTER</b> o <b>INPUT</b>. Para volver al nombre anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor hacia <b>CANCELAR</b> en la pantalla y presione el botón <b>ENTER</b> o <b>INPUT</b>.</p>



**Menú PANTALLA (continuación)**

Elemento	Descripción
<b>PLANTILLA</b>	<p>Los botones ▲/▼ cambian el modo a la pantalla de plantilla.  Pulse el botón ► para visualizar la plantilla seleccionada y pulse el botón ◀ para cerrar la pantalla mostrada (📖5).  Se visualiza la última plantilla seleccionada cuando se pulsa <b>MY BUTTON</b> asignado a la función PLANTILLA (📖46).</p> <p style="text-align: center;"> ↔ MIRA ↔ LÍN. PUNT.1 ↔  LÍN. PUNT.4 ↔ LÍN. PUNT.3 ↔ LÍN. PUNT.2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para enfocar la imagen, utilice los botones <b>FOCUS+/-</b> del control remoto mientras se visualiza la plantilla (📖21).</li> </ul>

## Menú OPC.

Con el menú OPC. se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.



Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento, excepto los elementos TIMER LAMP y TIMER FILTRO. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
<b>BUSCA AUTO</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función de búsqueda de señal.</p> <p>ENCEND. ⇔ APAGADO</p> <p>Cuando se selecciona ENCEND., la detección sin señal gira a través de los puertos de entrada en el siguiente orden. La búsqueda comienza desde el puerto actual. Cuando se detecte una entrada, el proyector cesará la búsqueda y exhibirá la imagen.</p> <p>→ COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2</p> <p>┌ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT ─┐</p>
<b>ENCEND. AUTO</b>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función ENCEND.AUTO.</p> <p>ENCEND. ⇔ APAGADO</p> <p>Cuando se ajusta en ENCEND., se encenderá automáticamente la lámpara en el proyector sin el procedimiento usual (16), sólo cuando se conecte el proyector a la alimentación después de que se haya cortado la alimentación mientras la lámpara estaba encendida.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta función no se ejecuta mientras el poder esta provehido al proyector cuando la lámpara no esta encendida.</li> <li>• Luego de encender la lámpara con la función ENCEND. AUTO, si no se detecta ninguna entrada u operación por 30 minutos aproximadamente, el proyector se apagará, aunque se deshabilite la función AUTO OFF (45).</li> </ul>

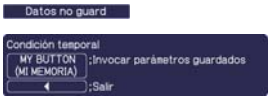
(continúa en la página siguiente)

## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
<p><b>AUTO OFF</b></p>	<p>Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el tiempo para contar en forma descendente y apagar el proyector automáticamente.</p> <p>Largo (máx. 99 minutos) ⇔ Corto (mín. 0 minuto = APAGADO)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Cuando el tiempo se ajusta a 0, el proyector no se apaga automáticamente. Cuando el tiempo se ajusta entre 1 y 99, y cuando el tiempo transcurrido sin señal o una señal inadecuada llega al tiempo configurado, la lámpara del proyector se apagará. El proyector no se apagará si se presiona uno de los botones del proyector o del control remoto o si uno de los comandos (excepto get-commands) se transmite al puerto de CONTROL durante el tiempo correspondiente.</p> <p>Consulte la sección "Desconexión de la alimentación" (<a href="#">17</a>).</p>
<p><b>TIMER LAMP</b></p>	<p>El tiempo de la lámpara es el tiempo de utilización de la lámpara, contado después de la última restauración.</p> <p>Se exhibe en el menú OPC. Al presionar el botón <b>RESET</b> o el ► se visualiza un diálogo.</p> <p>Para restablecer el tiempo de la lámpara, seleccione REPOS utilizando el botón ▲ .</p> <p>REPOS ⇔ CANCELAR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Restaure el tiempo de la lámpara sólo cuando haya sustituido la lámpara para lograr una indicación adecuada sobre la lámpara.</li> <li>• Para la sustitución de la lámpara, consulte la sección "Sustitución de la lámpara" (<a href="#">58</a>).</li> </ul>
<p><b>TIMER FILTRO</b></p>	<p>El tiempo del filtro es el tiempo de utilización del filtro de aire, contado después de la última restauración.</p> <p>Se exhibe en el menú OPC. Al presionar el botón <b>RESET</b> o el ► se visualiza un diálogo.</p> <p>Para restablecer el tiempo del filtro, seleccione REPOS utilizando el botón ▲ .</p> <p>REPOS ⇔ CANCELAR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Restaure el tiempo del filtro sólo cuando haya limpiado o reemplazado el filtro de aire para lograr una indicación adecuada sobre el filtro de aire.</li> <li>• Para la limpieza del filtro de aire, consulte la sección "Mantenimiento del filtro de aire" (<a href="#">60</a>).</li> </ul>

(continúa en la página siguiente)

## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
<p><b>MI BOTÓN</b></p>	<p>Este elemento sirve para asignar las siguientes funciones a <b>MY BUTTON 1 y 2</b> del control remoto (46).</p> <p>Elija 1 o 2 en el menú MI BOTÓN utilizando el botón ◀/▶ primero. A continuación, utilice los botones ▲/▼ para configurar una de las siguientes funciones para el botón elegido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• COMPUTER1: Configura el puerto para COMPUTER IN1.</li> <li>• COMPUTER2: Configura el puerto para COMPUTER IN2.</li> <li>• COMPONENT: Configura el puerto para COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr).</li> <li>• S-VIDEO: Configura el puerto para S-VIDEO.</li> <li>• VIDEO: Configura el puerto para VIDEO.</li> <li>• INFORMACIÓN: Muestra la ENTR.-INFORMACIÓN (48) (cuando se encuentra una señal de entrada) o nada. Cuando el cuadro de diálogo está abierto, éste se cierra volviendo a pulsar el botón.</li> <li>• MI MEMORIA: Carga uno de los datos de ajuste almacenados (30). Cuando se guarda más de un dato, la configuración cambia cada vez que se pulsa <b>MY BUTTON</b>. Cuando no se guardan datos en la memoria, aparece el diálogo "Datos no guard."</li> </ul>  <p>Cuando la configuración actual no se guarda en la memoria, aparece un diálogo como el que se muestra a la derecha.</p> <p>Si desea conservar la configuración actual, presione el botón ◀ para salir. De lo contrario, al cargar datos se perderá la condición actualmente ajustada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MODO IMAGEN: Cambia el MODO IMAGEN (26).</li> <li>• REPO FILTRO: Muestra un diálogo de confirmación de restauración del tiempo del filtro (45).</li> <li>• AV MUDO: Enciende/apaga la imagen y el audio.</li> <li>• PLANTILLA: Hace que el patrón de plantilla seleccionado en el ítem PLANTILLA (43) aparezca o desaparezca.</li> </ul>
<p><b>MI FUENTE</b></p>	<p>Utilizando los botones ▲/▼ podrá seleccionarse el puerto de entrada de imagen presionando el botón <b>MY SOURCE/DOC. CAMERA</b> del control remoto. Seleccione la entrada de imagen que esté conectada a una cámara de documentos.</p> <p>COMPUTER (IN)1 ⇔ COMPUTER (IN)2 ←↻</p> <p>↻ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT ↻</p>
<p><b>SERVICIO</b></p>	<p>La selección de este elemento exhibe el menú <b>SERVICIO</b>. Seleccione un elemento utilizando los botones ▲/▼ y presione el botón ▶ o el botón <b>ENTER</b> para ejecutar el elemento.</p> <p>VELOC VENT ⇔ AJUSTE AUTO ⇔ FANTASMA ⇔ MENS. FILTRO ⇔ BLOQ. BOTONES ⇔ BLOQ ENFOQ</p> <p>↻ AJUST FABRICA ⇔ INFORMACIÓN ⇔ FREC REMOTO ⇔ RECEPTOR REMOTO ↻</p>


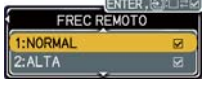
(continúa en la página siguiente)

## Menú OPC. (continuación)


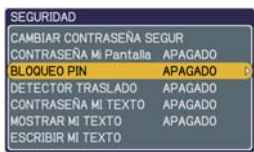



Elemento	Descripción
SERVICIO (continuación)	<p><b>VELOC VENT</b></p> <p>Utilice los botones ▲/▼ para cambiar la velocidad de rotación de los ventiladores de enfriamiento. ALTA es el modo para la utilización en zonas de mayor altitud, etc. Observe que el proyector es más ruidoso cuando se selecciona ALTA.</p> <p>ALTA ⇔ NORMAL</p> 
	<p><b>AJUSTE AUTO</b></p> <p>Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar uno de los modos. Cuando seleccione APAGADO, POSI. H/V, AMPLI H. y FASE H se repondrán al valor predeterminado cuando se ejecute la función de ajuste automático.</p> <p>PRECISO ⇔ RÁPIDO ⇔ APAGADO</p>  <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p>PRECISO: Sintonización más fina que incluye el ajuste AMPLI H. RÁPIDO: Sintonización más rápida, que ajusta AMPLI H a los datos predeterminados para la señal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es posible que el ajuste automático no funcione correctamente, dependiendo de condiciones como la imagen de entrada, el cable de señal al proyector, el ambiente alrededor del proyector, etc. En ese caso, elija APAGADO para deshabilitar el ajuste automático y hacer el ajuste de forma manual.</li> </ul>
	<p><b>FANTASMA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seleccione un elemento de fantasma utilizando los botones ◀/▶.</li> <li>2. Ajuste el elemento seleccionado utilizando los botones ▲/▼ para eliminar el fantasma.</li> </ol> 
	<p><b>MENS. FILTRO</b></p> <p>Use los botones ▲/▼ para ajustar el cronómetro para el intervalo que muestre el mensaje para realizar la limpieza del filtro de aire.</p> <p>500h ⇔ 1000h ⇔ 1500h ⇔ 2000h ⇔ APAGADO</p> <p>Luego de elegir un elemento excepto APAGADO, aparecerá el mensaje "RECORDATORIO HAN TRANSCURRIDO [XXX] HORAS DESDE LA ÚLTIMA COMPROBACIÓN DEL FILTRO" después de que el cronómetro alcance el tiempo de intervalo determinado para esta característica (64).</p> <p>El mensaje no aparecerá cuando se elija APAGADO. Utilice esta característica para mantener limpio el filtro de aire ajustando el tiempo adecuado de acuerdo con el ambiente donde esté el proyector.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifique y limpie el filtro de aire periódicamente, incluso si no hay mensaje. Si el filtro de aire se bloquea con polvo, etc., la temperatura interna aumentará, lo que puede causar mal funcionamiento, o reducción de la duración del proyector.</li> <li>• Tenga cuidado con el entorno de utilización del proyector y la condición del filtro de aire.</li> </ul> 



## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción	
<b>SERVICIO</b> (continuación)	<p><b>BLOQ. BOTONES</b></p> <p>Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la característica de bloqueo de los botones. Cuando selecciona ENCEND., se bloquean los botones del proyector excepto el botón <b>STANDBY/ON</b>.</p> <p>ENCEND. ⇔ APAGADO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilícelo para evitar dañar o tocar accidentalmente. Esta función no tiene ningún efecto en el control remoto.</li> </ul>	
	<p><b>BLOQ ENFOQ</b></p> <p>La función de bloqueo del enfoque se activa/desactiva utilizando los botones ▲/▼. Cuando seleccione ENCEND., los botones <b>FOCUS +/-</b> del control remoto y del proyector se inhabilitarán.</p> <p>ENCEND. ⇔ APAGADO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilice esta función para evitar diabluras y operaciones al tocar accidentalmente botones.</li> </ul>	
	<p><b>RECEPTOR REMOTO</b></p> <p>(1) Seleccione un sensor de control remoto utilizando los botones ▲/▼.</p> <p>1:DELANT ⇔ 2:ARRIBA</p> <p>(2) Cambie esto utilizando el botón <b>ENTER</b> o <b>INPUT</b>.</p> <p><input type="checkbox"/> (desactivado) ⇔ <input checked="" type="checkbox"/> (activado)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un sensor no podrá desactivarse cuando el otro dos esté desactivado. Siempre tendrá que estar activado un sensor por lo menos.</li> </ul>	
	<p><b>FREC REMOTO</b></p> <p>Use el botón ▲/▼ para cambiar la configuración del sensor remoto del proyector.</p> <p>1:NORMAL ⇔ 2:ALTA</p> <p>Los elementos con una marca de verificación están activados. La configuración predeterminada de la fábrica es de 1:NORMAL y 2:ALTA activadas. Si el control remoto no funciona correctamente ajústela sólo en 1 o sólo en 2 (📖 15). Ninguna se puede apagar al mismo tiempo.</p>	
	<p><b>INFORMACIÓN</b></p> <p>La selección de este elemento exhibe un diálogo titulado "ENTR.-INFORMACIÓN-". Exhibe la información sobre la entrada actual.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div data-bbox="367 1177 519 1257" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">       ENTR.-INFORMACIÓN- COMPUTER 1 1024x768 @60Hz BLOQ. IMG.     </div> <div data-bbox="591 1177 743 1257" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">       ENTR.-INFORMACIÓN- S-VIDEO PAL AUTO     </div> <div data-bbox="819 1177 972 1257" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">       ENTR.-INFORMACIÓN- COMPONENT 1080i @60Hz     </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El mensaje "BLOQ. IMG." en el diálogo significa que la función de bloqueo de imágenes está funcionando (📖 34).</li> <li>• No se puede seleccionar este elemento para sin señal y sincronismo apagado.</li> </ul>	
	<p><b>AJUST FABRICA</b></p> <p>Esta función se ejecuta seleccionando REPOS con el botón ▲. Por esta función, todos los elementos en todos los menús volverán colectivamente a la configuración inicial. Observe que los elementos TIMER LAMP, TIMER FILTRO, IDIOMA y SEGURIDAD no se restauran.</p> <p>REPOS ⇔ CANCELAR</p>	

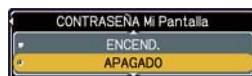
## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción	
<b>SEGURIDAD</b>	<p>El proyector está equipado con funciones de seguridad. Se requiere el registro del usuario antes de utilizar las funciones de seguridad. Póngase en contacto con su distribuidor local.</p>	
	<p><b>1. Utilización de las características de seguridad</b></p>	
	<p><b>1.1 Ingreso de la CONTRASEÑA</b></p>	
	<p>1.1-1 Use los botones ▲/▼ del menú OPC. para seleccionar SEGURIDAD y presione el botón ►. Se visualizará la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA. La CONTRASEÑA predeterminada de fábrica es <b>5310</b>. Se puede cambiar esta CONTRASEÑA (1.2 Cambiar la CONTRASEÑA (<a href="#">abajo</a>)).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se recomienda que se cambie la CONTRASEÑA predeterminada de fábrica lo más pronto posible.</li> </ul>	
	<p>1.1-2 Use los botones ▲/▼/◀/▶ para ingresar la CONTRASEÑA registrada. Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA y presione el botón ► para visualizar el menú SEGURIDAD. Si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA aparecerá nuevamente. Si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta 3 veces, el proyector se apagará. En adelante, el proyector se apagará cada vez que se introduzca una CONTRASEÑA incorrecta.</p>	
<p><b>1.2 Cambio de la CONTRASEÑA</b></p>		
<p>1.2-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CAMBIAR CONTRASEÑA SEGUR y presione el botón ► para visualizar la CAJA ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA.</p>		
<p>1.2-2 Use los botones ▲/▼/◀/▶ para ingresar la nueva CONTRASEÑA.</p>		
<p>1.2-3 Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► para visualizar la CAJA REPETIR NUEVA CONTRASEÑA e ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente.</p>		
<p>1.2-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA REPETIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá la CAJA ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA por 20 segundos aproximadamente; por favor tome nota de la CONTRASEÑA durante este tiempo. La CAJA ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA se cierra presionando el botón <b>ENTER</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuerde la CONTRASEÑA .</li> </ul>		

(continúa en la página siguiente)




## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
<b>SEGURIDAD</b> (continuación)	<p><b>1.3 Si olvidó su CONTRASEÑA</b></p> <p>1.3-1 Siga el procedimiento en 1.1-1 para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA.</p> <p>1.3-2 Mientras se visualiza la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA, presione y mantenga presionado el botón <b>RESET</b> por 3 segundos aproximadamente o presione y mantenga presionados los botones <b>INPUT</b> y ► del proyector por 3 segundos aproximadamente. Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si no se ingresa la información por 55 segundos aproximadamente mientras se exhibe en Comprobando Código, el menú se cerrará. De ser necesario, repita el proceso de 1.3-1.</li> </ul> <p>1.3-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario.</p>
	<p><b>2. Utilización de la función CONTRASEÑA Mi Pantalla</b></p> <p>Se puede utilizar la función CONTRASEÑA Mi Pantalla para prohibir el acceso a la función Mi Pantalla y evitar que se sobrescriba la imagen de Mi Pantalla registrada actualmente.</p> <p><b>2.1 Activar la función CONTRASEÑA Mi Pantalla</b></p> <p>2.1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CONTRASEÑA Mi Pantalla y presione el botón ► para visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla.</p> <p><b>2.2 Configuración de la CONTRASEÑA</b></p> <p>2.2-1 Visualice el menú activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla utilizando el procedimiento en 2.1-1.</p> <p>2.2-2 Use los botones ▲/▼ en el menú activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla para seleccionar ENCEND.</p> <p>Aparecerá la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña).</p> <p>2.2-3 Use los botones ▲/▼/◀/▶ para ingresar la CONTRASEÑA. Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña) y presione el botón ► para visualizar la CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA, ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente.</p>



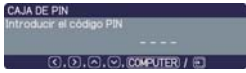
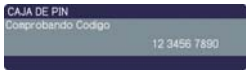
(continúa en la página siguiente)

## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
<b>SEGURIDAD</b> (continuación)	<p>2.2-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá CONTRASEÑA por 20 segundos aproximadamente, por favor tome nota de la CONTRASEÑA durante este tiempo.</p> <p>Para volver al menú CONTRASEÑA activada/desactivada de Mi Pantalla, presione el botón <b>ENTER</b>.</p> <p>Cuando se configura una CONTRASEÑA para Mi Pantalla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No estará disponible la función de registro (y menú) de Mi Pantalla.</li> <li>• No estará disponible el menú Bloque Pant.</li> <li>• La configuración de ARRANQUE estará bloqueada en Mi Pantalla (y el menú no estará disponible).</li> </ul> <p>La operación normal de estas funciones se logra desactivando CONTRASEÑA Mi Pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuerde la CONTRASEÑA Mi Pantalla.</li> </ul> <p><b>2.3 Desactivar la CONTRASEÑA</b></p> <p>2.3-1 Siga el procedimiento en 2.1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla.</p> <p>2.3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la CONTRASEÑA registrada y la pantalla volverá al menú para activar/desactivar Mi Pantalla.</p> <p>El menú se cerrará si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 2.3-1.</p> <p><b>2.4 Si olvidó su CONTRASEÑA</b></p> <p>2.4-1 Siga el procedimiento en 2.1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla.</p> <p>2.4-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Los 10 dígitos de Comprobando Código aparecerán dentro de la CAJA.</p> <p>2.4-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario.</p>
	
	
<p><b>3. Utilización de la función BLOQUEO PIN</b></p> <p>BLOQUEO PIN es una función que impide que el proyector sea utilizado a menos que se ingrese un Código registrado.</p> <p><b>3.1 Registro del Código PIN</b></p> <p>3.1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar BLOQUEO PIN y presione el botón ► o el <b>ENTER</b> para visualizar el menú BLOQUEO PIN.</p>	

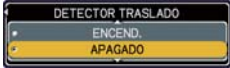
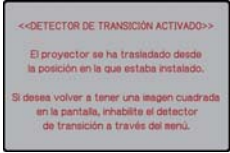


(continúa en la página siguiente)

## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
<b>SEGURIDAD</b> (continuación)	<p>3.1-2 Use los botones ▲/▼ en el menú activar/desactivar BLOQUEO PIN para seleccionar ENCEND. y se mostrará CAJA DE PIN.</p>  <p>3.1-3 Ingrese un Código PIN de 4 partes utilizando los botones ▲/▼/◀/▶/, <b>COMPUTER</b> e <b>INPUT</b>.</p> <p>Aparecerá una CAJA para repetir el Código PIN. Vuelva a ingresar el mismo Código PIN. De este modo se completará el registro del Código PIN .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si no se ingresa la información por 55 segundos aproximadamente mientras se exhibe la CAJA DE PIN o la caja para repetir Código PIN, el menú se cerrará. De ser necesario, repita el proceso de 3.1-1.</li> </ul> <p>En adelante, cada vez que se reinicie el proyector luego de haber desconectado la alimentación de CA, aparecerá la CAJA DE PIN. Ingrese el Código PIN. Se puede utilizar el proyector después de introducir el Código PIN registrado. Si se ingresa un Código PIN incorrecto, aparecerá nuevamente la CAJA DE PIN. Si se ingresa un Código PIN incorrecto 3 veces, el proyector se apagará. En adelante, el proyector se apagará cada vez que se introduzca un Código PIN incorrecto. El proyector también se apagará si no se ingresa información en 5 minutos aproximadamente mientras se exhibe la CAJA DE PIN. Esta función se activará sólo cuando se inicie el proyector luego de desconectar la alimentación de CA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuerde su Código PIN.</li> </ul>
	<p><b>3.2 Desactivar la función BLOQUEO PIN</b></p> <p>3.2-1 Siga el procedimiento en 3.1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar BLOQUEO PIN. Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar APAGADO y visualizará la CAJA DE PIN.</p> <p>Ingrese el Código PIN registrado para desactivar la función BLOQUEO PIN. Si introduce 3 veces una CONTRASEÑA incorrecta, el proyector se apagará.</p>
	<p><b>3.3 Si olvidó su Código PIN</b></p> <p>3.3-1 Mientras visualiza la CAJA DE PIN, presione y mantenga presionado el botón <b>RESET</b> por tres segundos o presione y mantenga presionados los botones <b>INPUT</b> y ▶ por tres segundos. Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si pasan alrededor de 5 minutos luego de que se exhiba la CAJA DE PIN, el proyector se apagará.</li> </ul> <p>3.3-2 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario.</p>

(continúa en la página siguiente)

## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
<b>SEGURIDAD</b> (continuación)	<p><b>4. Utilización de la Función Detector Traslado</b></p> <p>Mientras la función Detector Traslado está ENCEND., cuando el interruptor de alimentación comienza a alimentar al proyector, es posible que reaccione como se indica abajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es posible que la alarma del Detector Traslado presentada abajo aparezca en la pantalla, si el proyector ha sido movido o reinstalado.</li> <li>• Es posible que la alarma del Detector Traslado aparezca en la pantalla si se ha cambiado la configuración de ESPEJO.</li> <li>• La característica de ajuste trapezoidal y el ajuste del AJUSTE PERFECTO se han prohibido mientras la función de Detector Traslado está encendida.</li> </ul> <p><b>4.1 Activar la función Detector Traslado</b></p> <p>4.1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar DETECTOR TRASLADO y presione el botón ► o el ENTER para visualizar el menú para activar/desactivar el DETECTOR TRASLADO.</p>  <p>Seleccione ENCEND. y se grabarán las configuraciones actuales del ángulo actual y el espejo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es posible que esta función no se ejecute correctamente si el proyector no se encuentra en un posición estable cuando se selecciona ENCEND.</li> </ul> <p>4.1-2 Cuando encienda el proyector, si esta función está ajustada a ENCEND., y si la condición de ajuste del proyector (utilización normal o montaje en el techo) o el ajuste del espejo se cambia del registro previo, se visualizará la alarma de DETECTOR TRASLADO y el proyector no visualizará la imagen de entrada.</p>  <p>Apague el Detector traslado en el menú SEGURIDAD para visualizar la señal de entrada.</p> <p>Si la alarma del Detector Traslado se exhibe por 5 minutos aprox., la lámpara se apagará. Esta función sólo se activará cuando se encienda el proyector luego de haber desconectado la alimentación de CA.</p> <p><b>4.2 Configuración de la CONTRASEÑA del Detector Traslado</b></p> <p>4.2-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar el DETECTOR TRASLADO y presione el botón ► o el botón ENTER para visualizar el menú para activar/desactivar el DETECTOR TRASLADO.</p> <p>4.2-2 Use los botones ▲/▼ en el menú para activar/desactivar DETECTOR TRASLADO para seleccionar ENCEND. Aparecerá la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña).</p>  <p>4.2-3 Use los botones ▲/▼/◀/▶ para ingresar una CONTRASEÑA. Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña) y presione el botón ► para visualizar la CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA, ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente.</p> 

(continúa en la página siguiente)

**Menú OPC. (continuación)**

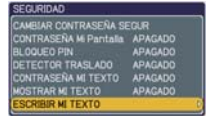
Elemento	Descripción
<b>SEGURIDAD</b> (continuación)	<p>4.2-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA y presione el botón ► para visualizar la CONTRASEÑA por 20 segundos aproximadamente; tome nota de la CONTRASEÑA durante ese tiempo.</p> <p>Para volver al menú activar/desactivar DETECTOR TRASLADO presione el botón <b>ENTER</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuerde su CONTRASEÑA para el Detector Traslado.</li> </ul>
	<p><b>4.3 Configuración de Detector Traslado apagado</b></p> <p>4.3-1 Siga el procedimiento en 4.1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar el DETECTOR DE TRASLADO.</p> <p>4.3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la CONTRASEÑA registrada y la pantalla volverá al menú para activar/desactivar DETECTOR TRASLADO. El menú se cerrará si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 4.3-1.</p>
	<p><b>4.4 Si olvidó su CONTRASEÑA</b></p>
	<p>4.4-1 Siga el procedimiento en 4.1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar el DETECTOR TRASLADO.</p> <p>4.4-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Los 10 dígitos de Comprobando Código aparecerán dentro de la CAJA.</p> <p>4.4-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario.</p>



(continúa en la página siguiente)

## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
<b>SEGURIDAD</b> (continuación)	<p><b>5. Utilización de la función CONTRASEÑA MI TEXTO</b></p> <p>Este elemento le permite visualizar su propio mensaje (MI TEXTO) y la pantalla de ARRANQUE e INFORMACIÓN DE ENTRADA. Se puede proteger con una contraseña para impedir que se sobrescriba.</p> <p><b>5.1 Escribir MI TEXTO</b></p> <p>(1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar el menú ESCRIBIR MI TEXTO y presione el botón ►. Aparecerá el diálogo ESCRIBIR MI TEXTO.</p> <p>(2) MI TEXTO actual se exhibirá en las 3 primeras líneas. Si aún no está escrito, las líneas estarán en blanco.</p> <p>Use los botones ▲/▼/◀/► y el botón ENTER o INPUT para seleccionar e ingresar los caracteres. Se puede usar el botón RESET para borrar 1 carácter a la vez. Además, si mueve el cursor hacia ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón ENTER o INPUT, se eliminará un carácter o todos los caracteres. MI TEXTO puede constar de un máximo de 24 caracteres.</p> <p>(3) Para cambiar un carácter ya ingresado, presione el botón▲/▼ para mover el cursor hacia una de las 3 primeras líneas, y use los botones ◀/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón ENTER o INPUT, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (2) arriba.</p> <p>(4) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta GUARDAR en la pantalla y presione el botón ENTER O INPUT. Para volver a MI TEXTO anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor a CANCELAR en la pantalla y presione el botón ENTER o el INPUT.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La función ESCRIBIR MI TEXTO está disponible sólo cuando la función CONTRASEÑA MI TEXTO está en APAGADO.</li> </ul>
	<p><b>5.2 Visualización de MI TEXTO</b></p> <p>(1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar MOSTRAR MI TEXTO y presione el botón ► visualizar el menú para activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO.</p> <p>(2) Use los botones ▲/▼ en el menú para activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO para seleccionar ENCEND. ↔ APAGADO</p> <p>ENCEND. ↔ APAGADO</p> <p>Cuando se configura ENCEND., en la pantalla de ARRANQUE se visualizará MI TEXTO. Sea cual fuere la selección, aparecerá MI TEXTO en ENTR.-INFORMACIÓN cuando se elige INFORMACIÓN en el menú SERVICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta función sólo está disponible cuando la función CONTRASEÑA MI TEXTO está ajustada en APAGADO.</li> </ul>



Menú activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO





## Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
<b>SEGURIDAD</b> (continuación)	<p><b>5.3 Activar CONTRASEÑA MI TEXTO</b> La función CONTRASEÑA MI TEXTO evita que MI TEXTO se sobrescriba.</p> <p>5.3-1 Activar la función CONTRASEÑA MI TEXTO (1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CONTRASEÑA MI TEXTO y presione el botón ► para visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO.</p>
	<p>5.3-2 Configurar la CONTRASEÑA MI TEXTO (1) Visualice el menú activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO utilizando el procedimiento en 5.3-1</p> <p>(2) Use los botones ▲/▼ en el menú CONTRASEÑA MI TEXTO para seleccionar ENCEND. Aparecerá la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña).</p>
	<p>(3) Use los botones ▲/▼/◀/▶ para ingresar la CONTRASEÑA. Mueva el cursor hacia el lado izquierdo de la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña) y presione el botón ► para visualizar CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA, ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente.</p> <p>(4) Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA y presione el botón ► para exhibir la CONTRASEÑA por 20 segundos aproximadamente; tome nota de la CONTRASEÑA durante ese tiempo.</p>
	<p>Para volver al menú activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO presione el botón <b>ENTER</b> del control remoto o el botón <b>INPUT</b> del proyector. Cuando se configura una CONTRASEÑA para MI TEXTO;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MOSTRAR MI TEXTO no estará disponible, lo cual puede impedir el cambio de la configuración de MOSTRAR.</li> <li>• El menú ESCRIBIR MI TEXTO no estará disponible, lo cual puede impedir que se sobrescriba MI TEXTO.</li> </ul>
	<p>5.3-3 Apagar CONTRASEÑA MI TEXTO (1) Siga el procedimiento en 5.3-1 para visualizar el menú CONTRASEÑA MI TEXTO. (2) Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la CONTRASEÑA registrada y la pantalla volverá al menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO.</p>
<p>El menú se cerrará si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 5.3-3(1)</p> <p>5.3.4 Si olvidó su CONTRASEÑA. (1) Siga el procedimiento en 5.3-1 para visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO. (2) Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (GRANDE). Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código dentro de la caja. (3) Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario.</p>	



CONTRASEÑA MI TEXTO



CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña)



CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA



CAJA ANOTAR CONTRASEÑA








CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande)

## Menú C.C. (Closed Caption)

Se puede cambiar la configuración de Closed Caption por medio del menú C.C. en el menú avanzado. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar el elemento que cambiará.

• C.C. (Closed Caption) es la función que exhibe una transcripción o diálogo de la parte de diálogo de un video, de archivos u otras presentaciones u otros sonidos relevantes. Para utilizar esta función, será necesario utilizar una fuente de video de formato NTSC o de video de componentes de 480i@60 compatible con la función C.C..



Elemento	Descripción
<p><b>MOSTRAR</b></p>	<p>Seleccione la configuración <b>MOSTRAR</b> Closed Caption de las siguientes opciones utilizando los botones ▲/▼.</p> <p>APAGADO ⇔ ENCEND. ⇔ AUTO</p>  <p>APAGADO: Closed Caption está APAGADO  ENCEND.: Closed Caption está ENCEND.  AUTO: Closed Caption se exhibe automáticamente cuando se silencia el sonido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los subtítulos no se visualizan cuando el menú OSD está activo.</li> <li>• Closed Caption es la función que exhibe diálogos, narraciones y/o efectos de sonido de un programa televisivo u otras fuentes de video.. La disponibilidad de Closed Caption depende de la emisora y/o contenido.</li> <li>• Los subtítulos estarán disponibles si la fuente es de formato NTSC y la selección del formato de video es AUTO o NTSC en el menú ENTR., cuando haya seleccionado como puerto de entrada VIDEO o S-VIDEO.</li> <li>• Los subtítulos también estarán disponibles si se introduce una señal de 480i@60 a través del puerto <b>COMPONENT</b>, cuando se haya seleccionado éste como puerto de entrada.</li> <li>• Es posible que ni funcione correctamente; ello depende del equipo y de la fuente de señal. En ese caso, desactive Closed Caption.</li> </ul> 
<p><b>MODO</b></p>	<p>Seleccione la configuración <b>MODO</b> Closed Caption de las siguientes opciones utilizando los botones ▲/▼.</p> <p>SUBTÍTULOS ⇔ TEXTO</p> <p>SUBTÍTULOS: Visualizar Closed Caption  TEXTO: Visualizar datos de Texto se utiliza para obtener información adicional, como informes de noticias o guías de programas de televisión. La información cubre toda la pantalla. No todos los programas con C.C. poseen información de Texto.</p> 
<p><b>CANAL</b></p>	<p>Seleccione <b>CANAL</b> Closed Caption de las siguientes opciones utilizando los botones ▲/▼.</p> <p>1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4</p>  <p>1: Canal 1, canal principal/idioma  2: Canal 2  3: Canal 3  4: Canal 4</p> <p>Los datos de los canales pueden variar según el contenido. Es posible que algunos canales se usen para idioma secundario o que estén vacíos.</p> 

## Mantenimiento

### Sustitución de la lámpara

La lámpara de proyección tiene una vida útil limitada que es distinta en cada lámpara. Cuando la imagen aparezca oscura o cuando el tono del color sea débil, sustituya la lámpara tan pronto como sea posible. El uso de la lámpara por periodos de tiempo prolongados puede causar que la lámpara se queme o explote. Se recomienda la preparación de una nueva lámpara y una pronta sustitución. Para preparar una nueva lámpara, póngase en contacto con su distribuidor e infórmele el número del tipo: **DT00893**

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación del tomacorriente. Enfríe el proyector dejándolo tal cual está por 45 minutos aproximadamente.

Cuando el proyector esté montado en el techo o en algún lugar por encima de su cabeza, o es posible que la lámpara se haya roto, asegúrese de derivar la sustitución a su distribuidor o persona del servicio técnico, puesto que podría resultar peligroso. Sólo en caso de que usted mismo realice la sustitución, realice el siguiente procedimiento.

2. Afloje el tornillo (marcado con una flecha) de la tapa de la lámpara y luego deslice la tapa de la lámpara hacia el costado para retirarla.
3. Afloje los 2 tornillos (marcados con una flecha) de la lámpara y levante la lámpara suavemente por las asas.
4. Inserte la nueva lámpara con cuidado de no tocar el interior del compartimiento de la lámpara. Cuando inserte, preste primero atención a la posición del conector, y después a la ubicación de los contactos.
5. Ajuste firmemente los 2 tornillos de la lámpara que se aflojan en el proceso previo para trabarla en su lugar.
6. Deslice la tapa hacia su lugar y ajuste firmemente el tornillo a la tapa de la lámpara.
7. Enchufe y vuelva a encender el proyector. (12, 16)

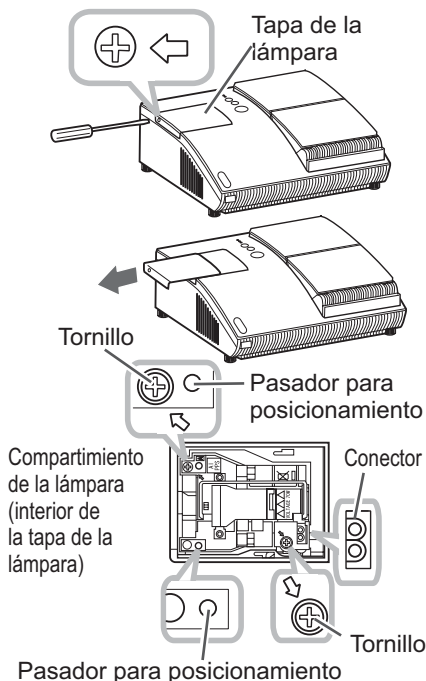
Luego, vuelva a ajustar el tiempo de la lámpara (que es el contador del tiempo del uso de la lámpara).  
(1) Presione el botón ▲ o ▼ del proyector o el botón **MENU** del control remoto. Aparece "MENU FACIL".

(2) Apunte a "Ir al Menú Avanzado..." en el menú utilizando el botón ▲ o ▼ y luego presione el botón ►. Aparece "MENÚ".

(3) Apunte a "OPC." en la columna izquierda utilizando el botón ▲ o ▼ y luego presione el botón ►. El cursor se mueve hacia la columna derecha.

(4) Apunte a "TIMER LAMP" utilizando el botón ▲ o ▼ y luego presione el botón ►. Aparecerá un diálogo.

(5) Presione el botón ▲ para seleccionar "REPOS" en el diálogo. Ejecuta el reajuste del tiempo de la lámpara.



## Sustitución de la lámpara (continuación)

**NOTA** • Reajuste el tiempo de la lámpara sólo cuando la haya reemplazado para obtener una indicación adecuada sobre la lámpara.

**⚠ ALTO VOLTAJE    ⚠ ALTA TEMPERATURA    ⚠ ALTA PRESIÓN**

**⚠ ADVERTENCIA** ► El proyector utiliza una lámpara de vidrio de mercurio de alta presión. La lámpara se puede romper con un ruido muy fuerte, si se quema, se sacude o se raya, se manipula mientras está caliente, o se gasta con el tiempo. Observe que cada lámpara tiene una duración diferente, y algunas pueden explotar o quemarse después de comenzar a utilizarlas. Además, cuando la bombilla explota, es posible que los fragmentos de vidrio vuelen dentro del compartimiento para la lámpara, y que el gas que contiene mercurio escape por las rejillas de ventilación del proyector.

**Sobre el desecho de una lámpara:** Este producto contiene un lámpara de mercurio; no la arroje a la basura. Deséchela de acuerdo a las leyes ambientales.

- Para obtener información sobre cómo reciclar la lámpara, visite [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org) (en EE.UU.)
- Para obtener información sobre cómo desechar del producto, póngase en contacto con la agencia gubernamental local o [www.eiae.org](http://www.eiae.org) (en EE.UU.) o [www.epsc.ca](http://www.epsc.ca) (en Canadá).

Para obtener más información, consulte con su distribuidor.



- En el caso de que la lámpara se rompa (se producirá un gran estruendo cuando esto ocurra), desconecte el cable de alimentación del tomacorriente, y asegúrese de solicitar a su distribuidor local una lámpara de repuesto. Observe que los fragmentos de vidrio podrían dañar las partes internas del proyector, o causar heridas durante la manipulación. Por eso, no trate de limpiar el proyector ni reemplazar la lámpara usted mismo.
- En el caso de que la lámpara se rompa (se producirá un gran estruendo cuando esto ocurra), ventile bien la sala y asegúrese de no respirar el gas que sale de las rejillas del proyector, ni entre en contacto con los ojos o la boca.
- Antes de reemplazar la lámpara, apague el proyector y desconecte el cable de alimentación, luego espere 45 minutos como mínimo para que la lámpara se enfríe lo suficiente. La manipulación de la lámpara mientras está caliente puede causar quemaduras, y también puede dañar la lámpara.



- Nunca destornille los tornillos a menos que sean los señalados (marcados con una flecha).
- No abra la tapa de la lámpara mientras el proyector esté suspendido desde el techo u otra parte encima de su cabeza. Esto es peligroso, puesto que si la lámpara se rompió, los fragmentos caerán cuando se abra la tapa. Además, trabajar en lugares altos es peligroso. Por eso, solicite a su distribuidor local que reemplace su lámpara incluso si la bombilla no está rota.
- No utilice el proyector sin la tapa de la lámpara en su lugar. Cuando reemplace la lámpara, asegúrese de que los tornillos estén firmemente ajustados. Los tornillos flojos pueden causar daños y lesiones.



- Use sólo la lámpara del tipo especificado.
- Si la lámpara se rompe al poco tiempo de su primera utilización, es posible que ocurran problemas eléctricos en otro lugar aparte de la lámpara. Si esto ocurre, póngase en contacto con su distribuidor local o un representante de asistencia técnica.
- Manipule con cuidado: si se sacude o se raya la lámpara, es posible que la bombilla explote durante su uso.
- La utilización de la lámpara por períodos prolongados, puede ocasionar que se oscurezca, no se encienda o explote. Cuando la imagen aparezca oscura, o cuando el tono del color sea débil, sustituya la lámpara tan pronto como sea posible. No utilice lámparas antiguas (usadas); esto puede ocasionar roturas.

## Mantenimiento del filtro de aire

Revise y limpie el filtro de aire periódicamente para mantener la ventilación normal. Cuando los indicadores o un mensaje le solicitan que limpie el filtro de aire, hágalo tan pronto como sea posible.

Sustituya la unidad del filtro cuando se dañe o esté demasiado sucio. Para preparar un nuevo unidad del filtro, póngase en contacto con su distribuidor e infórmele el número del tipo: **UX35381**

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación del tomacorriente. Enfríe el proyector dejándolo tal cual está por 45 minutos aproximadamente.

2. Utilice una aspiradora sobre y alrededor de la unidad del filtro.

3. Deslice la unidad del filtro hacia arriba para sacarlo del proyector.

4. Utilice la aspiradora en las rejillas de ventilación de entrada del proyector.

5. Utilice una aspiradora sobre la parte de la tapa del filtro. No pase la aspiradora en el filtro de aire directamente, puesto que el limpiador puede inhalar el filtro de aire.

Prepare un nuevo unidad del filtro de aire cuando se dañe o esté demasiado sucio.

6. Asegúrese de que haya un filtro de aire en el interior, luego coloque la unidad del filtro en su lugar.

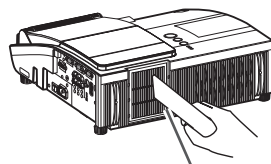
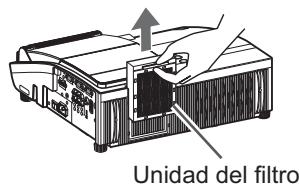
7. Enchufe y vuelva a encender el proyector.  
([12](#), [16](#))

Luego, vuelva a ajustar el tiempo del filtro (que es el contador del tiempo del uso del filtro).

(1) Presiones el botón ▲ o ▼ del proyector o el botón **MENU** del control remoto. Aparece "MENU FACIL".

(2) Apunte a "TIMER FILTRO" en el menú utilizando el botón ▲ o ▼ y luego presione el botón ►. Aparecerá un diálogo.

(3) Presione el botón ▲ para seleccionar "REPOS" en el diálogo. Realiza el reajuste del tiempo del filtro.



Rejillas de ventilación de entrada



(continúa en la página siguiente)

### **Mantenimiento del filtro de aire (continuación)**

**NOTA** • Una unidad del filtro del tipo especificado viene junto con una lámpara de repuesto para este proyector. Se recomienda sustituir la unidad del filtro a la misma vez que la lámpara.

- Restaure el tiempo del filtro sólo cuando haya limpiado el filtro de aire para lograr una indicación adecuada sobre el mismo.
- Es posible que el proyector exhiba mensajes tales como "CHEQUEAR FLUJO DE AIRE" o apague el proyector para evitar que suba el nivel del calor interno.

**⚠ ADVERTENCIA** ► Antes de ocuparse del filtro de aire, asegúrese de que el interruptor de alimentación esté desconectado y de que el cable de alimentación no esté enchufado, luego permita que el proyector se enfríe lo suficiente. Ocuparse del filtro de aire en un estado de alta temperatura del proyector podría causar una descarga eléctrica, una quemadura o mal funcionamiento del proyector.

► Utilice solamente una unidad de filtro de aire del tipo especificado. No utilice el proyector sin filtro de aire o tapa de filtro. Podría causar un incendio o mal funcionamiento del proyector.

► Limpie el filtro de aire periódicamente. Si el filtro de aire se atasca con polvo o algo similar, la temperatura interna se eleva y podría causar incendio, quemaduras o mal funcionamiento.

## Cuidado del espejo y las lentes

Si la lente está dañada, sucia o empañada, podría causar pérdida de calidad de la visualización. Sea muy cuidadoso con la manipulación del espejo y la lente.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación del tomacorriente. Enfríe el proyector dejándolo tal cual está por 45 minutos aproximadamente.

2. La abertura de la lente se puede abrir manualmente. Tome ambos lados de la abertura de la lente y abra con suavidad hasta que escuche el sonido cuando se traba.

3. Limpie el espejo y la lente suavemente con un paño de limpieza para lentes del mercado, con cuidado de no dañarlos.

Utilice un soplete para cámaras del mercado para limpiar las zonas de los bordes del espejo y la lente, donde es posible que sea difícil limpiar.

4. Para cerrar la abertura de la lente correctamente, realice el siguiente procedimiento.

(1) Conecte el proyector.

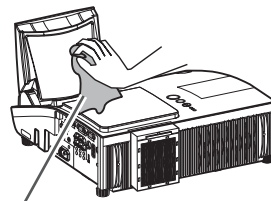
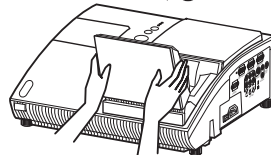
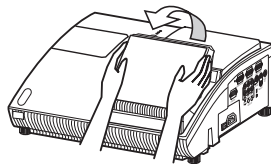
(2) Encienda el interruptor de alimentación.

Aunque la abertura de la lente comience a cerrarse, es posible que no se cierre adecuadamente.

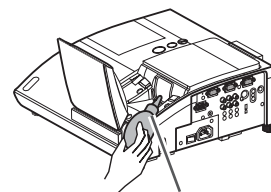
(3) Presione el botón **STANDBY/ON** para que la lámpara comience a encenderse.

(4) Después de que el indicador **POWER** se ponga de color verde constante, presione el botón **STANDBY/ON** dos veces para apagar el proyector.

La abertura de la lente se cerrará correctamente.



Paño de limpieza



Soplete

**NOTE** • Cuando se cierra manualmente la abertura de la lente, es posible que no se cierre adecuadamente.

**⚠ ADVERTENCIA** ► Antes de ocuparse del espejo y la lente de proyección, apague el proyector y desconecte el cable de alimentación; luego permita que el proyector se enfríe lo suficiente.

► No utilice aspiradora para limpiar el espejo y la lente de proyección puesto que podría ocasionarles daños.

► No utilice limpiadores o productos químicos que no sean los especificados en este manual. Se debe prestar especial cuidado al espejo puesto que estos materiales podrían causarle graves daños.

**⚠ PRECAUCIÓN** ► Tenga cuidado de no apretar su dedo con la abertura de la lente para evitar lesiones.

## Cuidados adicionales

### Dentro del proyector

Para garantizar un uso seguro del proyector, que su distribuidor lo limpie y revise por lo menor una vez al año.

### Cuidado del gabinete y el control remoto

El cuidado incorrecto puede tener influencias adversa como decoloración, descamación de pintura, etc.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Después de asegurarse de que el proyector se ha enfriado adecuadamente, limpie la lente suavemente con una gasa o un paño suave.  
Si el proyector está demasiado seco, humedezca un paño suave con agua o con un limpiador neutral diluido en agua, y limpie suavemente tras escurrirlo bien. Luego frote suavemente con un paño suave y seco.

**⚠ ADVERTENCIA** ► Antes de realizar limpiezas, asegúrese de que el cable de alimentación no esté enchufado, luego permita que el proyector se enfríe lo suficiente. La limpieza mientras el proyector se encuentra a alta temperatura podría causar incendios, quemaduras y mal funcionamiento del proyector.

► Nunca intente limpiar o revisar el interior del proyector usted mismo. Podría ser peligroso.  
► Evite humedecer el proyector o introducirle líquidos. Podría causar un incendio, una descarga eléctrica y/o mal funcionamiento del proyector.

- No coloque objetos que contengan agua, limpiadores o productos químicos cerca del proyector.
- No utilice aerosoles o rociadores.

**⚠ PRECAUCIÓN** ► Cuide proyector de acuerdo a las siguientes indicaciones.

El cuidado incorrecto podría causar, además de lesiones, influencia adversa tal como decoloración, descamación de pintura, etc.

- No utilice limpiadores o productos químicos que no sean los especificados en este manual.
- No lustre ni limpie con objetos duros.



## Solución de problemas

En el caso de que ocurriera un funcionamiento anormal, detenga la utilización del proyector inmediatamente.






**⚠️ ADVERTENCIA** ▶ Nunca utilice el proyector si se producen anomalías durante el funcionamiento tales como humo, olor extraño, ruido excesivo, averías en la caja o los elementos o los cables, penetración de líquidos o materiales extraños, etc. En esos casos, apague el interruptor de alimentación inmediatamente y luego desconecte el enchufe del tomacorriente. Después de asegurarse de que ya no existe humo o mal olor, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.

Si ocurriera un problema con el proyector, se recomiendan las siguientes verificaciones y medidas antes de solicitar la reparación.

Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico. Ellos le informarán qué condiciones de garantías se aplican.

## Mensajes relacionados

Cuando aparezca algún mensaje, verifique y proceda de acuerdo al siguiente cuadro. Aunque estos mensajes desaparecen automáticamente en pocos minutos, reaparecerán cada vez que se conecte a alimentación.

Mensaje	Descripción
	<p><b>No hay señal de entrada.</b> Confirme la conexión de entrada de la señal y el estado de la fuente de la señal.</p>
	<p><b>La frecuencia horizontal o vertical de la señal de entrada no se encuentra dentro del alcance especificado.</b> Confirme las especificaciones del proyector o las especificaciones de la fuente de señal.</p>
	<p><b>Está entrando una señal inapropiada.</b> Confirme las especificaciones de su proyector o las de la fuente de la señal.</p>
	<p><b>La temperatura interna está elevándose.</b> Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Luego de confirmar los siguientes puntos, conecte la alimentación nuevamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire?</li> <li>• ¿Está sucio el filtro de aire?</li> <li>• ¿La temperatura periférica excede los 35°C? Si aparece la misma indicación luego de la solución, ajuste en ALTO el VELOC VENT del elemento SERVICIO en el menú OPC..</li> </ul>
	<p><b>Tenga mucho cuidado cuando limpie el filtro de aire.</b> Desconecte la alimentación inmediatamente y limpie o cambie el filtro de aire consultando la sección "Mantenimiento del filtro de aire" de este manual. Una vez haya limpiado o cambiado el filtro de aire, asegúrese de reponer el tiempo del filtro (<a href="#">p. 45, 60</a>).</p>

## Acerca de las lámparas indicadoras

Cuando el funcionamiento de los indicadores **LAMP**, **TEMP** y **POWER** difiera de lo normal, verifique y proceda de acuerdo al siguiente cuadro.

Indicador POWER	Indicador TEMP	Indicador LAMP	Descripción
Luz <b>anaranjada</b>	<b>Apagado.</b>	<b>Apagado.</b>	<b>El proyector está en un estado de espera.</b> Consulte la sección "Conexión/desconexión de la alimentación".
Luz <b>intermitente verde</b>	<b>Apagado.</b>	<b>Apagado.</b>	<b>El proyector está elevando la temperatura.</b> Espere.
Luz <b>verde</b>	<b>Apagado.</b>	<b>Apagado.</b>	<b>El proyector está encendido.</b> Se pueden realizar operaciones comunes.
Luz <b>intermitente anaranjada</b>	<b>Apagado.</b>	<b>Apagado.</b>	<b>El proyector se está enfriando.</b> Espere.
Luz <b>intermitente roja</b>	(opcional)	(opcional)	<b>El proyector se está enfriando. Se ha detectado un error.</b> Espere hasta que el indicador <b>POWER</b> deje de parpadear, y luego tome las medidas adecuadas utilizando la descripción de los elementos siguientes.
Luz <b>intermitente roja</b> o Luz <b>roja</b>	<b>Apagado.</b>	Luz <b>roja</b>	<b>La lámpara no se enciende, y existe la posibilidad de que un parte interior se haya calentado.</b> Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme los siguientes puntos y entonces conecte la alimentación nuevamente. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire?</li> <li>• ¿Está sucio el filtro de aire?</li> <li>• ¿La temperatura periférica excede los 35°C?</li> </ul> Si aparece la misma indicación luego de la solución, cambie la lámpara consultando la sección "Lámpara".
Luz <b>intermitente roja</b> o Luz <b>roja</b>	<b>Apagado.</b>	Luz <b>intermitente roja</b>	<b>La tapa de la lámpara no se ha fijado correctamente.</b> Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 45 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la tapa de la lámpara. Después de realizar el mantenimiento necesario, conecte la alimentación nuevamente. Si la misma indicación aparece luego de la solución, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.
Luz <b>intermitente roja</b> o Luz <b>roja</b>	Luz <b>intermitente roja</b>	<b>Apagado.</b>	<b>El ventilador de enfriamiento no está funcionando.</b> Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Luego de que el proyector se haya enfriado lo suficiente, verifique que no se haya atascado ningún objeto extraño en el ventilador, etc. y luego vuelva a conectar la alimentación. Si la misma indicación aparece luego de la solución, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.
Luz <b>roja</b>	<b>Apagado.</b>	<b>Apagado.</b>	<b>La puerta del objetivo no se abre o cierra adecuadamente.</b> Ha sucedido algo de lo siguiente. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La puerta del objetivo no se abrió adecuadamente cuando se encendió el proyector.</li> <li>• La puerta del objetivo no se cerró adecuadamente cuando se apagó el proyector.</li> <li>• La posición de la puerta del objetivo se desplazó mientras el proyector estaba trabajando.</li> </ul> Reinicie el proyector después de confirmar que no haya nada que toque la puerta del objetivo mientras se abra o cierre.

(continúa en la página siguiente)

## Acerca de las lámparas indicadoras (continuación)

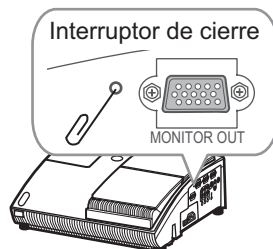
Indicador POWER	Indicador TEMP	Indicador LAMP	Descripción
Luz intermitente roja o Luz roja	Luz roja	Apagado.	<p><b>Existe la posibilidad de que un parte interior se haya calentado.</b></p> <p>Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme los siguientes puntos y entonces conecte la alimentación nuevamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire?</li> <li>• ¿Está sucio el filtro de aire?</li> <li>• ¿La temperatura periférica excede los 35°C?</li> </ul> <p>Si aparece la misma indicación luego de la solución, ajuste en ALTO el VELOC VENT del elemento SERVICIO en el menú OPC. (47).</p>
Luz verde	Luz intermitente simultánea roja		<p><b>Es momento de limpiar el filtro de aire.</b></p> <p>Desconecte la alimentación inmediatamente y limpie o cambie el filtro de aire consultando la sección "Mantenimiento del filtro de aire". Una vez que ha limpiado o cambiado el filtro de aire, asegúrese de restablecer el timer del filtro. Luego de la solución, reajuste la alimentación en ON.</p>
Luz verde	Luz intermitente alternativa roja		<p><b>Existe la posibilidad de que un parte interior se haya enfriado demasiado.</b></p> <p>Utilice la unidad dentro de los parámetros de temperatura (5°C a 35°C).</p> <p>Luego del tratamiento, reajuste la alimentación en ON.</p>

**NOTA** • Por razones de seguridad, cuando la parte interior se ha sobrecalentado, el proyector se apaga automáticamente y es posible que también se apaguen las lámparas indicadoras. En ese caso desconecte el cable de alimentación y espere 45 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la lámpara y la tapa de la lámpara y entonces conecte la alimentación nuevamente.

## Cómo cerrar el proyector

Sólo cuando no se pueda apagar el proyector por medio del procedimiento normal (17), presione el interruptor de cierre utilizando un alfiler o algo similar y desconecte el cable de alimentación del tomacorriente.

Antes de voltearlo nuevamente, espere al menos 10 minutos para permitir que el proyector se enfríe lo suficiente.



## Restauración de todos los ajustes

Cuando resulta complicado corregir algunas configuraciones erróneas, la función AJUST FABRICA del elemento SERVICIO en el menú OPC. (48) puede restablecer todas las configuraciones (excepto las configuraciones de IDIOMA, TIMER FILTRO, TIMER LAMP, MENS. FILTRO tec.) a los valores predeterminados de fábrica.

## Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas

Sobre los problemas que se confunden con defectos mecánicos, verifique y proceda de acuerdo al siguiente cuadro.

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
La alimentación no se enciende.	<b>El cable de alimentación no está enchufado.</b> Conecte el cable de alimentación correctamente.	12
	<b>Se interrumpió la principal fuente de alimentación durante la operación, por ejemplo, por un corte del suministro eléctrico (apagón), etc.</b> Desconecte el enchufe de alimentación del tomacorriente y permita que el proyector se enfríe por 10 minutos como mínimo; luego vuelva a conectar la alimentación.	12, 16
	<b>Es posible que no esté la lámpara o la tapa de la lámpara o que no estén sujetas correctamente.</b> Desconecte el enchufe de alimentación del tomacorriente y permita que el proyector se enfríe por 45 minutos como mínimo; luego vuelva a conectar la alimentación. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la lámpara y la tapa de la lámpara y entonces conecte la alimentación nuevamente.	58
No se emiten sonido ni imágenes.	<b>Los cables de la señal no están conectados correctamente.</b> Conecte correctamente los cables de conexión.	10
	<b>La fuente de la señal no funciona correctamente.</b> Monte correctamente el dispositivo de la fuente de señal consultando el manual del dispositivo de la fuente.	–
	<b>Los ajustes de intercambio de entrada no coinciden.</b> Seleccione la señal de entrada y corrija los ajustes.	18, 19
	<b>La función EN BLANCO y para las imágenes y la función MUDO están activadas.</b> BLANK (en blanco) y MUTE (Silenciamiento), o AV MUDO pueden estar activados. Consulte los puntos "No se emite sonido" y "No se exhiben imágenes" en la página siguiente para desactivar las funciones MUDO y EN BLANCO.	18, 23

(continúa en la página siguiente)

**Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas(continuación)**

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
No se oye el sonido.	<p><b>Los cables de la señal no están conectados correctamente.</b> Conecte correctamente los cables del audio.</p>	10
	<p><b>La función MUDO está activada.</b> Restablezca el sonido presionando el botón <b>MUTE</b> o <b>VOLUME+/-</b> del control remoto.</p>	18
	<p><b>El volumen está configurado en un nivel extremadamente bajo.</b> Ajuste el volumen a un nivel más alto utilizando las funciones del menú o el control remoto.</p>	18
	<p><b>La configuración del AUDIO/ALTA VOZ no es correcta.</b> Ajuste correctamente el elemento AUDIO/ALTA VOZ en el menú de AUDIO.</p>	39
No se exhiben imágenes.	<p><b>La puerta del objetivo no está completamente abierta.</b> Desconecte la alimentación del proyector, y vuelva a conectarla para comprobar si la puerta se abre correctamente.</p>	16, 17, 62
	<p><b>Los cables de la señal no están conectados correctamente.</b> Conecte correctamente los cables de conexión.</p>	10
	<p><b>El brillo está configurado en un nivel extremadamente bajo.</b> Ajuste el BRILLO a un nivel más alto utilizando las funciones del menú.</p>	27, 28
	<p><b>La computadora no puede detectar el proyector como un monitor para conectar y usar.</b> Asegúrese de que la computadora pueda detectar un monitor para conectar y usar utilizando otro monitor para conectar y usar.</p>	11
	<p><b>Se visualiza la pantalla EN BLANCO.</b> Presione el botón <b>BLANK</b> del control remoto.</p>	23, 40

(continúa en la página siguiente)

**Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas(continuación)**

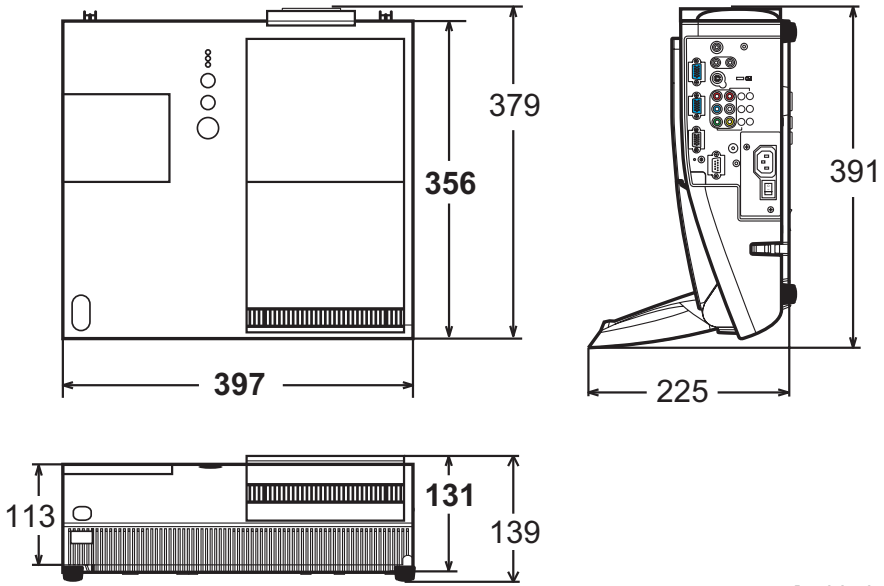
Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
La visualización de la pantalla de video se congela.	<b>La función FIJA está activada.</b> Presione el botón <b>FREEZE</b> para restaurar la pantalla a normal.	23
Los colores son pálidos y el tono de los colores es débil.	<b>Los ajustes de los colores no están configurados correctamente.</b> Realice ajustes de imagen cambiando las configuraciones de TEMP. COL., COLOR, MATIZ, y/o ESP. COLOR, utilizando las funciones del menú.	27, 29, 33
	<b>La configuración de ESP. COLOR no es adecuada.</b> Cambie la configuración de ESP. COLOR a AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 o REC601.	33
Las imágenes se ven oscuras.	<b>El brillo y/o el contraste están configurados en un nivel extremadamente bajo.</b> Ajuste las configuraciones de BRILLO y CONTRASTE en un nivel más alto utilizando las funciones del menú.	27, 28
	<b>La función SILENCIOSO está activada.</b> Seleccione CLARO para el elemento SILENCIOSO en el menú COLOCACION.	27, 37
	<b>La lámpara se acerca al fin de su vida útil.</b> Sustituya la lámpara.	58, 59
Las imágenes se ven borrosas.	<b>Las configuraciones del foco y/o la fase horizontal no están ajustadas correctamente.</b> Ajuste el enfoque utilizando el anillo del foco y/o la FASE H utilizando las funciones del menú.	21, 32
	<b>Las lentes o el espejo pueden estar sucios o nublados.</b> Limpie el objetivo o el espejo refiriéndose a la sección "Cuidado del espejo y las lentes".	62
RS-232C no trabaja.	<b>Está trabajando la función AHORRO.</b> Seleccione NORMAL para el ítem MODO ESPERA del menú COLOCACION.	38

**NOTA** • Aunque pueden aparecer zonas claras y zonas oscuras en la pantalla, esta es una característica única exclusiva de los monitores de cristal líquido, y no constituye ni implica un defecto mecánico.

## Especificaciones

## Especificaciones

Elemento		Especificaciones
Identificación del producto		Proyector de cristal líquido
Panel de Cristal Líquido	Tamaño del Panel	1,6 cm (tipo 0,63)
	Sistema de controlador	Matriz activa TFT
	Píxeles	786.432 píxeles (1024 horizontales x 768 verticales)
Lente		f = 5,1 mm
Lámpara		220W UHB
Salida de audio		7 W
Alimentación		CA 100-120V/3,6A, CA 220-240V/1,5A
Consumo de energía		340W
Límites de temperatura		5 ~ 35°C (en funcionamiento)
Puertos		COMPUTER IN 1 ..... D-sub 15 pin mini x 1 COMPUTER IN 2 ..... D-sub 15 pin mini x 1 Y, C <sub>B</sub> /P <sub>B</sub> , CR/P <sub>R</sub> (Video componente) ..... RCA x 3 S-VIDEO ..... mini DIN 4 pin x 1 VIDEO ..... RCA x 1 MONITOR OUT ..... D-sub 15 pin mini x 1 AUDIO IN 1 ..... Estéreo mini x 1 AUDIO IN 2 ..... Estéreo mini x 1 AUDIO IN 3 (L, R) ..... RCA x 2 AUDIO OUT ..... Estéreo mini x 1 CONTROL ..... D-sub 9 pin x 1
Partes opcionales		Lámpara DT00893 Unidad del filtro: UX35381 Caja blanda: CA100 * Para obtener más información, consulte con su distribuidor.
Peso (masa)		aprox. 5,8 kg
Tamaño		397 (W) x 131 (H) x 356 (D) mm * No incluye las partes sobresalientes Consulte la siguiente figura.

**Especificaciones (continuación)**

[unidad: mm]



## Projector

# ED-A101EF/ED-A111EF

## User's Manual (detailed)

### Technical

#### Example of PC signal

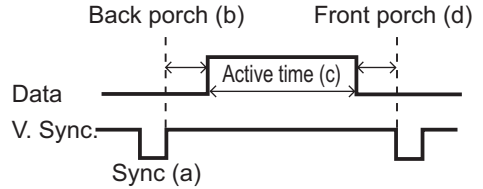
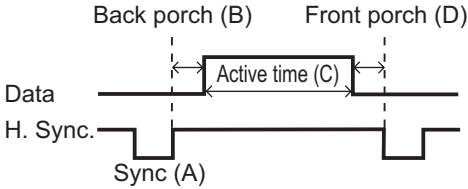
Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16" mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	91.2	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1400 x 1050	65.3	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
1280 x 800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)

- NOTE** • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a PC.
- Some PCs may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
  - Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
  - Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200), the signal will be converted to the projector's panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
  - Automatic adjustment may not function correctly with some input signals.
  - The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.

## Initial set signals

### Initial set signals

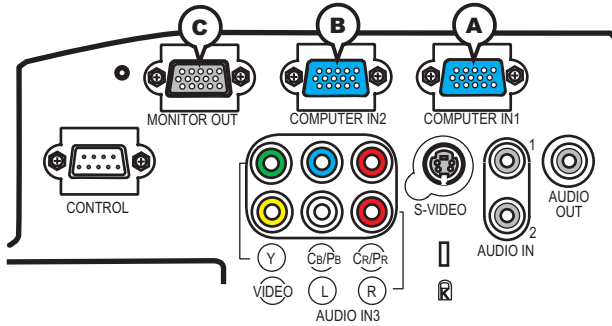
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some PC models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in IMAGE Menu.



computer Signal	Horizontal signal timing ( $\mu$ s)			
	(A)	(B)	(C)	(D)
TEXT	2.0	3.0	20.3	1.0
VGA (60Hz)	3.8	1.9	25.4	0.6
VGA (72Hz)	1.3	4.1	20.3	0.8
VGA (75Hz)	2.0	3.8	20.3	0.5
VGA (85Hz)	1.6	2.2	17.8	1.6
SVGA (56Hz)	2.0	3.6	22.2	0.7
SVGA (60Hz)	3.2	2.2	20.0	1.0
SVGA (72Hz)	2.4	1.3	16.0	1.1
SVGA (75Hz)	1.6	3.2	16.2	0.3
SVGA (85Hz)	1.1	2.7	14.2	0.6
Mac 16" mode	1.1	3.9	14.5	0.6
XGA (60Hz)	2.1	2.5	15.8	0.4
XGA (70Hz)	1.8	1.9	13.7	0.3
XGA (75Hz)	1.2	2.2	13.0	0.2
XGA (85Hz)	1.0	2.2	10.8	0.5
1152 x 864 (75Hz)	1.2	2.4	10.7	0.6
1280 x 960 (60Hz)	1.0	2.9	11.9	0.9
SXGA (60Hz)	1.0	2.3	11.9	0.4
SXGA (75Hz)	1.1	1.8	9.5	0.1
SXGA (85Hz)	1.0	1.4	8.1	0.4
UXGA (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4
W-XGA (60Hz)	1.7	2.5	16.0	0.8
1280 x 800 (60Hz)	1.6	2.4	15.3	0.8

computer Signal	Vertical signal timing (lines)			
	(a)	(b)	(c)	(d)
TEXT	3	42	400	1
VGA (60Hz)	2	33	480	10
VGA (72Hz)	3	28	480	9
VGA (75Hz)	3	16	480	1
VGA (85Hz)	3	25	480	1
SVGA (56Hz)	2	22	600	1
SVGA (60Hz)	4	23	600	1
SVGA (72Hz)	6	23	600	37
SVGA (75Hz)	3	21	600	1
SVGA (85Hz)	3	27	600	1
Mac 16" mode	3	39	624	1
XGA (60Hz)	6	29	768	3
XGA (70Hz)	6	29	768	3
XGA (75Hz)	3	28	768	1
XGA (85Hz)	3	36	768	1
1152 x 864 (75Hz)	3	32	864	1
1280 x 960 (60Hz)	3	36	960	1
SXGA(60Hz)	3	38	1024	1
SXGA (75Hz)	3	38	1024	1
SXGA (85Hz)	3	44	1024	1
UXGA (60Hz)	3	46	1200	1
W-XGA (60Hz)	3	23	768	1
1280 x 800 (60Hz)	3	24	800	1

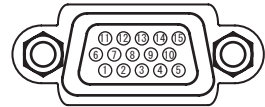
Connection to the ports



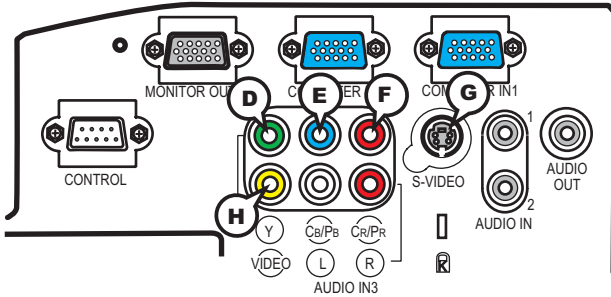
**ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT**

D-sub 15pin mini shrink jack

- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
- H/V. sync. signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. signal: TTL level



Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red	10	Ground
2	Video Green	11	(No connection)
3	Video Blue	12	Ⓐ: SDA (DDC data) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
4	(No connection)	13	H. sync / Composite sync.
5	Ground	14	V. sync.
6	Ground Red	15	Ⓐ: SCL (DDC clock) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
7	Ground Green		
8	Ground Blue		
9	(No connection)	-	-



**Ⓓ Y, Ⓔ C<sub>B</sub>/P<sub>B</sub>, Ⓕ C<sub>R</sub>/P<sub>R</sub> (component video)**

RCA jack x3

- System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60

Port	Signal
Y	Component video Y, 1.0±0.1V <sub>p-p</sub> , 75Ω terminator with composite sync
C <sub>B</sub> /P <sub>B</sub>	Component video C <sub>B</sub> /P <sub>B</sub> , 0.7±0.1V <sub>p-p</sub> , 75Ω terminator
C <sub>R</sub> /P <sub>R</sub>	Component video C <sub>R</sub> /P <sub>R</sub> , 0.7±0.1V <sub>p-p</sub> , 75Ω terminator

**ⒼS-VIDEO**

Mini DIN 4pin jack

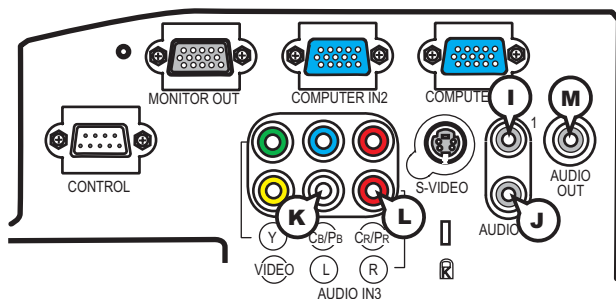


Pin	Signal
1	Color signal 0.286V <sub>p-p</sub> (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300V <sub>p-p</sub> (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0V <sub>p-p</sub> , 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

**ⒻVIDEO**

RCA jack

- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43
- 1.0±0.1V<sub>p-p</sub>, 75Ω terminator



**ⓐAUDIO IN1, ⓑAUDIO IN2**

Ø3.5 stereo mini jack

- 200 mVrms 47kΩ terminator

**AUDIO IN3 ⓑL, ⓒR**

RCA jack x2

- 200 mVrms 47kΩ terminator

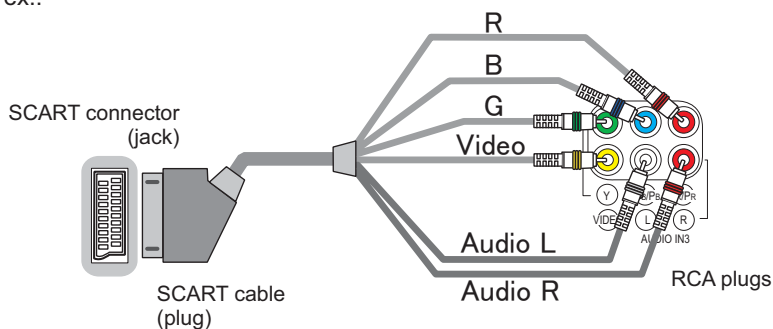
**ⓓAUDIO OUT**

Ø3.5 stereo mini jack

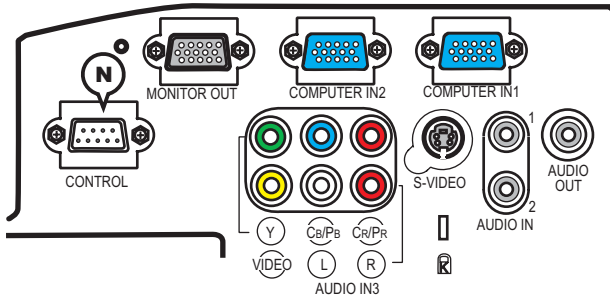
- 200 mVrms 1kΩ output impedance

**To input SCART RGB signal;**

ex.:



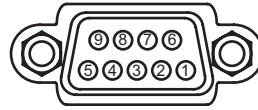
To input SCART RGB signal to the projector, use a SCART to RCA cable. Connect the plugs refer to above ex.. For more reference, please consult your dealer.



### ⓃCONTROL

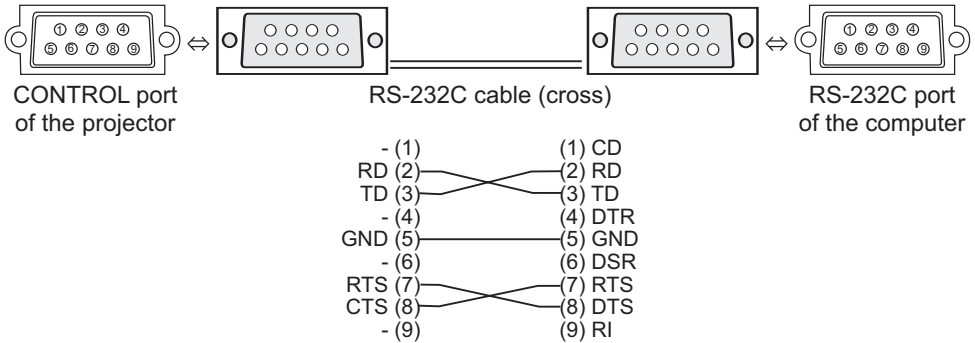
D-sub 9pin plug

• About the details of RS-232C communication, please refer to the following page.



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

## RS-232C Communication



## Connecting the cable

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the CONTROL port of the projector with a RS-232C port of the computer by a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in the previous page.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.

## Communications setting

19200bps, 8N1

### 1. Protocol

Consist of header (7 bytes) + command data (6 bytes)

### 2. Header

BE + EF + 03 + 06 + 00 + CRC\_low + CRC\_high

CRC\_low: Lower byte of CRC flag for command data

CRC\_high: Upper byte of CRC flag for command data

### 3. Command data

Command data chart

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Type		Setting code	
low	high	low	high	low	high

Action (byte\_0 - 1)

Action	Classification	Content
1	Set	Change setting to desired value.
2	Get	Read projector internal setup value.
4	Increment	Increment setup value by 1.
5	Decrement	Decrement setup value by 1.
6	Execute	Run a command.

**Requesting projector status (Get command)**

- (1) Send the following request code from the PC to the projector.  
*Header + Command data ('02H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')*
- (2) The projector returns the response code '1DH' + data (2 bytes) to the PC.

**Changing the projector settings (Set command)**

- (1) Send the following setting code from the PC to the projector.  
*Header + Command data ('01H' + '00H' + type (2 bytes) + setting code (2 bytes))*
- (2) The projector changes the setting based on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the PC.

**Using the projector default settings (Reset Command)**

- (1) The PC sends the following default setting code to the projector.  
*Header + Command data ('06H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')*
- (2) The projector changes the specified setting to the default value.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the PC.

**Increasing the projector setting value (Increment command)**

- (1) The PC sends the following increment code to the projector.  
*Header + Command data ('04H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')*
- (2) The projector increases the setting value on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the PC.

**Decreasing the projector setting value (Decrement command)**

- (1) The PC sends the following decrement code to the projector.  
*Header + Command data ('05H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')*
- (2) The projector decreases the setting value on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the PC.

**When the projector cannot understand the received command**

When the projector cannot understand the received command, the error code '15H' is sent back to the PC.

Sometimes the projector cannot properly receive the command. In such a case, the command is not executed and the error code '15H' is sent back to the PC. If this error code is returned, send the same command again.

**When the projector cannot execute the received command.**

When the projector cannot execute the received command, the error code '1CH' + 'xxxH' is sent back to the PC.

When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code. Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, an error code will be returned to the PC.

- NOTE** • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
  - The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
  - Commands are not accepted during warm-up.



## RS-232C communication command table

Names	Operation Type	Header				Command Data				
						CRC	Action	Type	Setting Code	
Power	Set	Turn off	BE EF	03 06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00		
		Turn on	BE EF	03 06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00		
	Get	BE EF	03 06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00			
		[Example return]	00 00 [Off]	01 00 [On]	02 00 [Cool down]					
Input Source	Set	COMPUTER1	BE EF	03 06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00		
		COMPUTER2	BE EF	03 06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00		
		COMPONENT	BE EF	03 06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00		
		S-VIDEO	BE EF	03 06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00		
		VIDEO	BE EF	03 06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00		
	Get	BE EF	03 06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00			
Error Status	Get	BE EF	03 06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00			
		[Example return]	00 00 [Normal]	01 00 [Cover error]	02 00 [Fan error]	03 00 [Lamp error]	04 00 [Temp error]	05 00 [Air flow error]	06 00 [Cold error]	07 00 [Filter error]
BRIGHTNESS	Get	BE EF	03 06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00			
	Increment	BE EF	03 06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00			
	Decrement	BE EF	03 06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00			
BRIGHTNESS Reset	Execute	BE EF	03 06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00			
CONTRAST	Get	BE EF	03 06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00			
	Increment	BE EF	03 06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00			
	Decrement	BE EF	03 06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00			
CONTRAST Reset	Execute	BE EF	03 06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00			
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00		
		CINEMA	BE EF	03 06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00		
		DYNAMIC	BE EF	03 06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00		
		BOARD(BLACK)	BE EF	03 06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00		
		BOARD(GREEN)	BE EF	03 06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00		
		WHITEBOARD	BE EF	03 06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00		
	DAYTIME	BE EF	03 06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00			
	Get	BE EF	03 06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00			
		[Example return]	00 00 [NORMAL]	01 00 [CINEMA]	04 00 [DYNAMIC]	10 00 [CUSTOM]	20 00 [BOARD(BLACK)]	21 00 [BOARD(GREEN)]	22 00 [WHITEBOARD]	40 00 [DAY TIME]
GAMMA	Set	#1 DEFAULT	BE EF	03 06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00		
		#1 CUSTOM	BE EF	03 06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00		
		#2 DEFAULT	BE EF	03 06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00		
		#2 CUSTOM	BE EF	03 06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00		
		#3 DEFAULT	BE EF	03 06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00		
		#3 CUSTOM	BE EF	03 06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00		
		#4 DEFAULT	BE EF	03 06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00		
		#4 CUSTOM	BE EF	03 06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00		
		#5 DEFAULT	BE EF	03 06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00		
		#5 CUSTOM	BE EF	03 06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00		
	#6 DEFAULT	BE EF	03 06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00			
#6 CUSTOM	BE EF	03 06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00				
	Get	BE EF	03 06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00			

(continued on next page)

**RS-232C communication (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00	
User Gamma Point 1	Get	BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00	
User Gamma Point 2	Get	BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00	
User Gamma Point 3	Get	BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00	
User Gamma Point 4	Get	BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00	
User Gamma Point 5	Get	BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00	
User Gamma Point 6	Get	BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00	
User Gamma Point 7	Get	BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00	
User Gamma Point 8	Get	BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00	
COLOR TEMP	Set	HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		CUSTOM-1 (HIGH)	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		CUSTOM-2 (MID)	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		CUSTOM-3 (LOW)	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		CUSTOM-4 (Hi-BRIGHT-1)	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		CUSTOM-5 (Hi-BRIGHT-2)	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
		Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		CUSTOM-6 (Hi-BRIGHT-3)	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN R	Get	BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN G	Get	BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00	

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
COLOR TEMP GAIN B	Get	BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET R	Get	BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET G	Get	BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET B	Get	BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00	
COLOR	Get	BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00	
COLOR Reset	Execute	BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00	
TINT	Get	BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00	
TINT Reset	Execute	BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00	
SHARPNESS	Get	BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00	
SHARPNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00	
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
PROGRESSIVE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00	
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00	
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
	Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00	

(continued on next page)

**RS-232C communication (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
OVER SCAN	Get	BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00	
OVER SCAN Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00	
V POSITION	Get	BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00	
V POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00	
H POSITION	Get	BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00	
H POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00	
H PHASE	Get	BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00	
H SIZE	Get	BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00	
H SIZE Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00	
AUTO ADJUST	Execute	BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00	
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00	
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00	
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
Get	BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00		
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
Get	BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00		

(continued on next page)

**RS-232C communication (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK – COMPUTER1	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00	
FRAME LOCK – COMPUTER2	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00	
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00	
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00	
D-ZOOM	Get	BE EF	03	06 00	D0 D0	02 00	0A 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	B6 D0	04 00	0A 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	67 D1	05 00	0A 30	00 00	
D-ZOOM Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C9	06 00	70 70	00 00	
D-SHIFT V	Get	BE EF	03	06 00	2C D1	02 00	0B 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	4A D1	04 00	0B 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	9B D0	05 00	0B 30	00 00	
D-SHIFT V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C8	06 00	74 70	00 00	
D-SHIFT H	Get	BE EF	03	06 00	58 D0	02 00	0C 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	3E D0	04 00	0C 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	EF D1	05 00	0C 30	00 00	
D-SHIFT H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	54 C9	06 00	75 70	00 00	
KEYSTONE V	Get	BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00	
KEYSTONE V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00	
KEYSTONE H	Get	BE EF	03	06 00	E9 D0	02 00	0B 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	8F D0	04 00	0B 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	5E D1	05 00	0B 20	00 00	
KEYSTONE H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 D8	06 00	20 70	00 00	
PERFECT FIT	Set	Disable	BE EF	03	06 00	FE 88	01 00	20 21	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	6E 89	01 00	20 21	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD 88	02 00	20 21	00 00	
PERFECT FIT Left Top -H	Get	BE EF	03	06 00	31 89	02 00	21 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 89	04 00	21 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 88	05 00	21 21	00 00	
PERFECT FIT Left Top -V	Get	BE EF	03	06 00	75 89	02 00	22 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 89	04 00	22 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 88	05 00	22 21	00 00	
PERFECT FIT Right Top -H	Get	BE EF	03	06 00	89 88	02 00	23 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF 88	04 00	23 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E 89	05 00	23 21	00 00	

(continued on next page)

**RS-232C communication (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
PERFECT FIT Right Top -V	Get	BE EF	03	06 00	FD 89	02 00	24 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B 89	04 00	24 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A 88	05 00	24 21	00 00	
PERFECT FIT Left Bottom -H	Get	BE EF	03	06 00	01 88	02 00	25 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 88	04 00	25 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 89	05 00	25 21	00 00	
PERFECT FIT Left Bottom -V	Get	BE EF	03	06 00	45 88	02 00	26 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	23 88	04 00	26 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F2 89	05 00	26 21	00 00	
PERFECT FIT Right Bottom -H	Get	BE EF	03	06 00	B9 89	02 00	27 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DF 89	04 00	27 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0E 88	05 00	27 21	00 00	
PERFECT FIT Right Bottom -V	Get	BE EF	03	06 00	AD 8A	02 00	28 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	CB 8A	04 00	28 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	1A 8B	05 00	28 21	00 00	
PERFECT FIT Reset	Execute	BE EF	03	06 00	D5 8A	06 00	29 21	00 00	
WHISPER	Set	BRIGHT	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00	
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00	
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00	
MONITOR OUT - COMPUTER1	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00	
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00	
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00	
MONITOR OUT - COMPUTER2	Set	COMPUTER2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00	
MONITOR OUT - COMPONENT	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	F2 F4	01 00	B5 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	32 F6	01 00	B5 20	04 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	02 B5	01 00	B5 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	C1 F4	02 00	B5 20	00 00	

(continued on next page)

RS-232C communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 20
	Get	BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00	
VOLUME- COMPUTER1	Get	BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00	
VOLUME- COMPUTER2	Get	BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00	
VOLUME- COMPONENT	Get	BE EF	03	06 00	01 CC	02 00	65 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 CC	04 00	65 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 CD	05 00	65 20	00 00	
VOLUME-S-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00	
VOLUME-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00	
VOLUME - AUDIO OUT STANDBY	Get	BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00	
MUTE	Set	TURN ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00	
SPEAKER	Set	TURN ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00	
AUDIO-COMPUTER1	Set	AUDIO1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		Turn off	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00	
AUDIO-COMPUTER2	Set	AUDIO1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		Turn off	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00	
AUDIO-COMPONENT	Set	AUDIO1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
		Turn off	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00	

(continued on next page)

**RS-232C communication (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
AUDIO-S-VIDEO	Set	AUDIO1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
		Turn off	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00	
AUDIO-VIDEO	Set	AUDIO1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
		Turn off	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00	
AUDIO OUT STANDBY	Set	AUDIO1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		Turn off	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00	
REMOTE RECEIVE. FRONT	Set	Off	BE EF	03	06 00	FF 32	01 00	00 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	6F 33	01 00	00 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 32	02 00	00 26	00 00	
REMOTE RECEIVE. TOP	Set	Off	BE EF	03	06 00	47 33	01 00	02 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	D7 32	01 00	02 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	74 33	02 00	02 26	00 00	
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	Off	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00	
REMOTE FREQ. HIGH	Set	Off	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00	

(continued on next page)



Names	Operation Type	Header					Command Data			
							CRC	Action	Type	Setting Code
LANGUAGE (* See the bottom of this page.)	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00	
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00	
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00	
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00	
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00	
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00	
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00	
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00	
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00	
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00	
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00	
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00	
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00	
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00	
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00	
		POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00	
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00	
		فارسی	BE EF	03	06 00	A7 DA	01 00	05 30	1D 00	
		اللغة العربية	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00	
		ไทย	BE EF	03	06 00	07 D9	01 00	05 30	1B 00	
		DANSK	BE EF	03	06 00	A7 DF	01 00	05 30	11 00	
		ČESKY	BE EF	03	06 00	57 DF	01 00	05 30	12 00	
		MAGYAR	BE EF	03	06 00	C7 DE	01 00	05 30	13 00	
		ROMÂNĂ	BE EF	03	06 00	F7 DC	01 00	05 30	14 00	
		SLOVENSKI	BE EF	03	06 00	67 DD	01 00	05 30	15 00	
		HRVATSKI	BE EF	03	06 00	97 DD	01 00	05 30	16 00	
		LIETUVIŲ	BE EF	03	06 00	F7 D9	01 00	05 30	18 00	
		EESTI	BE EF	03	06 00	67 D8	01 00	05 30	19 00	
		LATVIEŠU	BE EF	03	06 00	97 D8	01 00	05 30	1A 00	
		ΕΛΛΗΝΙΑ	BE EF	03	06 00	07 DC	01 00	05 30	17 00	
PORTUGUÊS BRASILEIRO	BE EF	03	06 00	57 DA	01 00	05 30	1E 00			
MENU POSITION H	Get	BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00		
	Increment	BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00		
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00		
MENU POSITION H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00		
MENU POSITION V	Get	BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00		
	Increment	BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00		
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00		
MENU POSITION V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00		
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00	
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00	
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00	
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00	
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00	
	Get	BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00		

\*Your projector may not support all of these language.

Please check the LANGUAGE menu to find the supported languages.

(continued on next page)

**RS-232C communication (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
BLANK On/Off	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00	
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00	
MyScreen LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00	
MESSAGE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00	
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
	DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00	
Get	BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00		
TEMPLATE On/Off	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00	
AUTO SEARCH	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00	
AUTO ON	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00	
AUTO OFF	Get	BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00	
LAMP TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00	
LAMP TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00	
FILTER TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00	
FILER TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00	
MY BUTTON-1	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00	
	COMPUTER2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00	
	COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 00	
	S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00	
	VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00	
	INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00	
	MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00	
	PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00	
	FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00	
	AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00	
TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00		
Get	BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00		

(continued on next page)

RS-232C communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
MY BUTTON-2	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00	
	COMPUTER2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00	
	COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 00	
	S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00	
	VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00	
	INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00	
	MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00	
	PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00	
	FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00	
	AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00	
	TEMLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00	
Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00		
MY SOURCE	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AA 3B	01 00	20 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
Get	BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00		
MAGNIFY	Get	BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00	
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00	
CLOSED CAPTION DISPLAY	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00	
CLOSED CAPTION MODE	Set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00	
CLOSED CAPTION CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00	

# HITACHI

## Inspire the Next

Hitachi, Ltd. Japan  
292 Yoshida-cho  
Totsuka-ku, Yokohama-city  
Kanagawa 244-0817

### HITACHI EUROPE LTD.

Consumer Affairs Department  
PO Box 3007  
Maidenhead  
SL6 8ZE

### UNITED KINGDOM

Tel: 0870 405 4405  
Email: [consumer.mail@Hitachi-eu.com](mailto:consumer.mail@Hitachi-eu.com)

### HITACHI EUROPE GmbH

Munich Office  
Dornacher Strasse 3  
D-85622 Feldkirchen bei München

### GERMANY

Tel: +49 -89-991 80-0  
Fax: +49 - 89 - 991 80 -224  
Hotline: +49 - 180 - 551 25 51 (12ct/min.)  
Email: [HSE-DUS.Service@Hitachi-eu.com](mailto:HSE-DUS.Service@Hitachi-eu.com)

### HITACHI EUROPE SRL

Via T. Gulli n.39  
20147 MILAN

### ITALY

Tel: 02 487861  
Fax: 02 48786381  
Servizio Clienti  
Tel. 02 38073415  
Email: [customerservice.italy@hitachi-eu.com](mailto:customerservice.italy@hitachi-eu.com)

### HITACHI EUROPE S.A.S

Lyon Office  
B.P.45, 4 Allée des Sorbiers 69671 Bron Cedex

### FRANCE

Tel: 04 72 14 29 70  
Fax: 04 72 14 29 99  
Email: [france.consommateur@hitachi-eu.com](mailto:france.consommateur@hitachi-eu.com)

### HITACHI EUROPE S.A.

364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.  
152 33 Chalandri  
Athens

### GREECE

Tel: 1-6837200  
Fax: 1-6835694  
Email: [service.hellas@hitachi-eu.com](mailto:service.hellas@hitachi-eu.com)

### HITACHI EUROPE S.A.

Gran Via Carlos III  
86 Planta 5a Edificios  
Trade - Torre Este  
08028 Barcelona

### SPAIN

Tel: 93 409 2550  
Fax: 93 491 3513  
Email: [atencion.cliente@hitachi-eu.com](mailto:atencion.cliente@hitachi-eu.com)

### HITACHI EUROPE AB

Box 77  
S-164 94 KISTA

### SWEDEN

Tel: 08 562 711 00  
Fax: 08 562 711 11  
Email: [csgswe@hitachi-eu.com](mailto:csgswe@hitachi-eu.com)

### HITACHI EUROPE LTD.

Norwegian Branch Office  
Strandveien 18  
1366 Lysaker

### NORWAY

Tel: 02205 9060  
Fax: 02205 9061  
Email: [csgnor@hitachi-eu.com](mailto:csgnor@hitachi-eu.com)

**HITACHI EUROPE LTD.**  
**BENELUX BRANCHE OFFICE**  
BERGENSESTEENWEG 421  
1600 SINT-PIETERS-LEEUV  
**BELGIUM**  
Tel:0032/2 363 99 01  
Fax:0032/2 363 99 00  
Email:[info@hitachi.be](mailto:info@hitachi.be)

[www.hitachidigitalmedia.com](http://www.hitachidigitalmedia.com)