

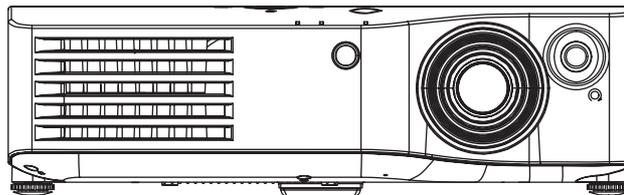
Panasonic®

Instrucciones de funcionamiento

Proyector LCD

Nº de modelo

PT-AX200E



HDMI™
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Antes de utilizar este producto, lea atentamente las instrucciones y conserve este manual para futuras consultas.

TQBJ0236-5

ESPAÑOL

Aviso importante de seguridad

Estimado cliente de Panasonic:

Este manual de instrucciones le brinda toda la información necesaria para usar su proyector. Esperamos que le ayudará a obtener las mejores prestaciones de su nuevo producto y que se sentirá satisfecho con el proyector LCD de Panasonic. El número de serie del producto se encuentra en la parte inferior del mismo. Anótelos en el espacio brindado a continuación y conserve este folleto en caso de que necesite servicio.

Número de modelo: **PT-AX200E**

Número de serie:

ADVERTENCIA: ESTE APARATO DEBE SER CONECTADO A TIERRA.

ADVERTENCIA: Para evitar daños que puedan conducir a incendios o descargas eléctricas, no exponga este aparato a la lluvia ni la humedad.

Ordenanza 3 sobre ruidos de máquinas. GSGV, 18 de enero de 1991: El nivel de presión de sonido en la posición del operador es igual o menor a 70 dB (A) de acuerdo a ISO 7779.

ADVERTENCIA:

1. Desconecte la clavija de la toma de corriente cuando no vaya a utilizar el equipo durante un período prolongado de tiempo.
2. Para evitar descargas eléctricas, no retire la cubierta. No existen partes intercambiables en el interior del equipo. Para realizar una revisión, consulte a un Servicio Técnico cualificado.
3. No retire el contacto de puesta a tierra de la clavija de alimentación. Este aparato está equipado con una clavija de alimentación de tres contactos, del tipo conexión a tierra. Esta clavija sólo puede conectarse a una toma de corriente con conexión a tierra. Esta es una característica de seguridad. Si no puede insertar la clavija en la toma de corriente, póngase en contacto con un electricista. No modifique la clavija de manera que no se pueda usar el contacto de conexión a tierra.

Información para Usuarios sobre la Recolección y Eliminación de aparatos viejos y baterías usadas



Estos símbolos en los productos, embalajes y/o documentos adjuntos, significan que los aparatos eléctricos y electrónicos y las baterías no deberían ser mezclados con los desechos domésticos. Para el tratamiento apropiado, la recuperación y el reciclado de aparatos viejos y baterías usadas, por favor, observe las normas de recolección aplicables, de acuerdo a su legislación nacional y a las Directivas 2002/96/CE y 2006/66/CE.

Al desechar estos aparatos y baterías correctamente, Usted estará ayudando a preservar recursos valiosos y a prevenir cualquier potencial efecto negativo sobre la salud de la humanidad y el medio ambiente que, de lo contrario, podría surgir de un manejo inapropiado de los residuos.



Para mayor información sobre la recolección y el reciclado de aparatos y baterías viejos, por favor, contacte a su comunidad local, su servicio de eliminación de residuos o al comercio donde adquirió estos aparatos. Podrán aplicarse penas por la eliminación incorrecta de estos residuos, de acuerdo a la legislación nacional.

Para usuarios empresariales la Unión Europea



Si usted desea descartar aparatos eléctricos y electrónicos, por favor contacte a su distribuidor o proveedor a fin de obtener mayor información.

Información sobre la Eliminación en otros Países fuera de la Unión Europea

Estos símbolos sólo son válidos dentro de la Unión Europea. Si desea desechar estos objetos, por favor contacte con sus autoridades locales o distribuidor y consulte por el método correcto de eliminación.

Cd

Nota sobre el símbolo de la batería (abajo, dos ejemplos de símbolos):

Este símbolo puede ser usado en combinación con un símbolo químico. En estecaso, el mismo cumple con los requerimientos establecidos por la Directiva para los químicos involucrados.

PRECAUCIÓN: Para garantizar una conformidad permanente, siga las instrucciones de instalación adjuntas, en las que se describe el uso del cable de alimentación suministrado y de cables de interfaz blindados para conectar el equipo a un ordenador o a un dispositivo periférico. Si utiliza el puerto serie para conectar un PC para control externo del proyector, deberá utilizar un cable de interfaz serie RS-232C (opcional) con núcleo de ferrita. Cualquier cambio o modificación no autorizada de este equipo invalidará la autoridad de los usuarios a usarlo.

De conformidad con la directiva 2004/108/CE, artículo 9(2)
Centro de Pruebas Panasonic
Panasonic Service Europe, una división de Panasonic Marketing Europe GmbH
Winsbergring 15, 22525 Hamburgo, F.R. Alemania

IMPORTANTE: CLAVIJA MODULAR (SOLO PARA REINO UNIDO)

PARA SU SEGURIDAD, LEA CUIDADOSAMENTE EL SIGUIENTE TEXTO.

Este aparato tiene una clavija de alimentación modular de tres contactos para su seguridad y conveniencia. Existe un fusible de 13 amp dentro de la clavija. Si fuera necesario cambiar el fusible, asegúrese que sea de 13 amp y que haya sido aprobado por ASTA o BSI a BS1362.

Verifique la marca ASTA  o la marca BSI  en el cuerpo del fusible.

Si la clavija tiene una cubierta de fusible desmontable, debe asegurarse de volver a colocarla cuando se vuelva a colocar el fusible. Si afloja la cubierta del fusible, la clavija no debe utilizarse sin la cubierta del fusible. Puede comprar una cubierta de fusible de repuesto en un centro de servicio autorizado.

Si la clavija modular no es apropiada para la toma de corriente de su hogar, el fusible debe ser retirado y la clavija debe ser cortada y desechada de forma segura. Existe peligro de un choque eléctrico severo si la clavija se encuentra insertada en un tomacorriente de 13 amp.

Si fuera necesario instalar una nueva clavija, tenga en cuenta el código de cableado indicado a continuación.

Si tuviera alguna duda, consulte a un electricista cualificado.

ADVERTENCIA: ESTE APARATO DEBE SER CONECTADO A TIERRA.

IMPORTANTE: Los alambres del cable están coloreados de acuerdo con el siguiente código:

Verde - y - Amarillo:	Tierra
Azul:	Neutro
Marrón:	Corriente

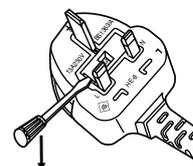
Si los colores del cable de los conductores de este aparato no corresponden con las marcas coloreadas identificadoras de los terminales de su clavija, proceda de la siguiente manera.

El cable de color VERDE - Y - AMARILO debe ser conectado al terminal en el enchufe que está marcado con la letra E o con el símbolo de tierra \perp o de color VERDE o VERDE - Y - AMARILLO.

El cable de color AZUL debe ser conectado al terminal de la clavija que está marcado con la letra N o que es de color NEGRO.

El cable de color MARRÓN debe ser conectado al terminal de la clavija que está marcado con la letra L o que es de color ROJO.

Para cambiar el fusible: Abra el compartimiento del fusible con un destornillador y sustituya el fusible.



Contenido

Guía rápida

1. Instale el proyector

Consulte "Instalación" en la página 14.



2. Conéctelo a otros dispositivos

Consulte "Conexiones" en la página 18.



3. Preparación del mando a distancia

Consulte "Mando a distancia" en la página 11.



4. Comience a proyectar

Consulte "Encendido y apagado del proyector" en la página 19.



5. Ajuste la imagen

Consulte "Navegación por el menú" en la página 27.

Información importante

Aviso importante de seguridad	2
Precauciones respecto a la seguridad.....	6
ADVERTENCIAS.....	6
PRECAUCIÓN.....	7
Precauciones de transporte.....	8
Precauciones durante la instalación.....	9
Notas sobre el uso.....	9
Accesorios	10

Preparativos

Sobre su proyector	11
Mando a distancia	11
Cuerpo del proyector	12

Comienzo

Instalación	14
Tamaño de pantalla y distancia de proyección	14
Método de proyección	15
Ajustadores de las patas delanteras y ángulo de proyección.....	15
Cambio de lente y posicionamiento.....	16
Conexiones.....	18
Antes de conectar al proyector.....	18
Conexión a COMPONENT IN/VIDEO IN/S-VIDEO IN.....	18
Conexión a COMPUTER IN/HDMI IN	18

Funcionamiento básico

Encendido y apagado del proyector	19
Cable de alimentación.....	19
Indicador de CORRIENTE.....	19
Encendido del proyector.....	20
Apagado del proyector	20
Proyección de una imagen.....	21
Selección de la señal de entrada	21
Posicionamiento de la imagen.....	21
Funcionamiento del mando a distancia.....	22
Rango de funcionamiento.....	22
Encendido de la retroiluminación del botón.....	22
Cambio de los ajustes preestablecidos.....	22
Ajuste de la imagen.....	23
Cambio de la relación de aspecto	23
Restauración de los ajustes de fábrica por defecto...23	
Captura de una imagen.....	23
Ajuste de su propio perfil de color	24
Cambio de la señal de entrada.....	26
Asignación de las funciones para el acceso directo.....	26

Ajustes

Navegación por el menú.....	27
Navegación a través del MENÚ	27
Menú principal y sub-menú	28
Menú IMAGEN	30
MODO IMAGEN	30
CONTRASTE	30
BRILLO	30
COLOR	30
TINTE	30
DEFINICIÓN	30
TEMPERATURA COLOR	31
IRIS DINÁMICO	31
LIGHT HARMONIZER	31
MENÚ AVANZADO	31
GUARDAR FAVORITOS	32
CARGAR FAVORITOS	32
EDITAR FAVORITOS	33
MODO DE SEÑAL	33
Menú POSICIÓN	34
POSICIÓN H	34
POSICIÓN V	34
RELOJ	34
FASE DEL RELOJ	34
ASPECTO	34
WSS	36
OVER SCAN	36
TRAPECIO	36
AUTO AJUSTE	36
BOTÓN DE FUNCIÓN.....	37
BOTÓN DE FUNCIÓN	37
Menú OPCIÓN.....	38
GUÍA ENTRADA	38
DISEÑO OSD	38
POSICIÓN OSD	38
COLOR FONDO	38
LOGO INICIAL	38
AUTO BÚSQUEDA	38
NIVEL DE SEÑAL HDMI	38
INSTALACIÓN	38
TEMPORIZADOR	39
ALTITUD	39
ALIMENTACIÓN LÁMPARA	39
TIEMPO LÁMPARA	39
PATRÓN DE TEST	39

Mantenimiento

Indicador TEMP y LAMP	40
Gestión de los problemas indicados	40
Cuidados y sustitución.....	41
Limpieza del proyector	41
Reemplazo de la unidad de la lámpara	42
Solución de problemas.....	44

Apéndice

Información técnica	45
Lista de señales compatibles.....	45
Terminal en serie	46
Especificaciones	48
Medidas de seguridad de abrazadera de montaje en techo	50
Dimensiones	51
Reconocimiento de marcas registradas.....	51
Índice	52

Precauciones respecto a la seguridad

ADVERTENCIAS

Si nota la presencia de humo, olores extraños o ruidos que salen desde el proyector, desenchufe el cable de alimentación del tomacorriente de la pared.

- No continúe usando el proyector en tales casos, de lo contrario podrían producirse choques eléctricos o un incendio.
- Verifique que no salga más humo, y luego contacte con un centro de servicio autorizado para la reparación.
- No intente reparar el proyector usted mismo, puede ser peligroso.

No instale este proyector en un lugar que no sea lo suficientemente fuerte como para soportar el peso completo del proyector.

- Si el lugar de instalación no es lo suficientemente fuerte, el proyector puede caerse o volcarse, lo cual podría causar heridas o daños serios.

El trabajo de instalación (tal como la colocación en el techo) debería ser realizado solamente por un técnico calificado.

- Si la instalación no se realiza correctamente, existe riesgo de lesiones o choques eléctricos.
- No utilice otro soporte de montaje en el techo que no sea autorizado.

Si penetran objetos extraños o agua dentro del proyector, o si el proyector se cae o el gabinete se rompe, desenchufe el cable de alimentación del tomacorriente de la pared.

- Si continúa usando el proyector en estas condiciones podría producirse un incendio o choques eléctricos.
- Contacte a un centro de servicio autorizado para la reparación.

No sobrecargue el tomacorriente de la pared.

- Si el suministro eléctrico se sobrecarga (por ejemplo, utilizando demasiados adaptadores), se podría producir un sobrecalentamiento con el resultado de un incendio.

Nunca intente modificar o desensamblar el proyector.

- Hay alto voltaje dentro del proyector que podría causar un incendio o choques eléctricos.
- Para cualquier trabajo de inspección, ajuste y reparación, consulte a un centro de servicio autorizado.

Limpie regularmente el enchufe del cable de alimentación para evitar la acumulación de polvo.

- Si se acumula polvo en el enchufe del cable de alimentación, la humedad resultante puede dañar el aislamiento, lo cual podría ocasionar un incendio. Desenchufe el cable de alimentación del tomacorriente de la pared y límpielo con un paño seco.
- Si no va a usar el proyector por un largo tiempo, desenchufe el cable de alimentación del tomacorriente de la pared.

No toque el enchufe del cable de alimentación con las manos húmedas.

- Si no observa esto podrían producirse choques eléctricos.

Inserte firmemente el enchufe del cable de alimentación en el tomacorriente de la pared.

- Si el enchufe no se inserta correctamente, podrían ocurrir choques eléctricos o sobrecalentamientos.
- No use enchufes que estén dañados ni tomas que no estén bien fijadas en la pared.

No coloque el proyector encima de superficies que sean inestables.

- Si se coloca el proyector en una superficie inclinada o inestable, éste puede caerse o volcarse, y podría ocasionar heridas o daños.

No meta el proyector en agua o deje que se moje.

- Si no observa esto podría producirse un incendio o choques eléctricos.

No haga nada que pueda dañar el cable de alimentación o el enchufe del cable de alimentación.

- No dañe el cable de alimentación, no le realice ninguna modificación, no lo coloque cerca de objetos calientes, no lo doble excesivamente, no lo tuerza, no tire de él, no coloque objetos pesados sobre él ni lo enrolle.
- Si se usa el cable de alimentación dañado, pueden producirse choques eléctricos, cortocircuitos o un incendio.
- Pida a un centro de servicio autorizado que realice cualquier reparación necesaria del cable de alimentación.

No coloque el proyector sobre materiales suaves como alfombras o superficies acolchadas.

- De lo contrario el proyector se puede sobrecalentar, lo que puede causar quemaduras, incendios o daños al proyector.

No coloque recipientes de líquido encima del proyector.

- Si se derrama agua en el proyector o penetra dentro de él, podría producirse un incendio o choques eléctricos.
- Si penetra agua dentro del proyector, consulte a un centro de servicio autorizado.

No inserte ningún objeto extraño dentro del proyector.

- No inserte ningún objeto de metal ni objetos inflamables dentro del proyector ni los deje caer sobre el proyector. La no observación podría ocasionar un incendio o choques eléctricos.

Precauciones respecto a la seguridad

No permita que los terminales + y – de las baterías hagan contacto con objetos metálicos como collares u horquillas.

- De lo contrario esto podría causar que las baterías tengan pérdidas, se sobrecalienten, exploten o se incendien.
- Almacene las baterías en una bolsa de plástico y manténgalas alejadas de objetos metálicos.

No toque el líquido de las baterías.

- El contacto con el líquido de las baterías puede causar daños en la piel. Lávese inmediatamente con agua y obtenga asistencia médica.
- Si el líquido de las baterías entra en contacto con sus ojos, puede causarle ceguera u otras lesiones. En este caso, no se frote nunca los ojos; lávese inmediatamente con agua y obtenga asistencia médica.

Durante una tormenta, no toque el proyector ni el cable.

- Podría sufrir golpes eléctricos.

No use el proyector en un baño o ducha.

- Podría ocasionar un incendio o sufrir choques eléctricos.

No coloque la piel en el rayo de luz mientras se usa el proyector.

- Se emite una luz fuerte desde la lente del proyector. Si la coloca directamente en esta luz, pueden producirse lesiones o daños en la piel.

No mire hacia la lente mientras se usa el proyector.

- Se emite una luz fuerte desde la lente del proyector. Si mira directamente hacia esta luz, ésta puede herir sus ojos.
- Tenga mucho cuidado de que los niños no miren directamente la lente. Además apague el equipo y desconecte la alimentación cuando deje de usar el proyector.

No coloque las manos u otros objetos cerca del puerto de salida de aire.

- El aire caliente sale por el puerto de escape de aire. No coloque las manos, la cara u objetos que no puedan soportar el calor cerca de este puerto [deje al menos 50 cm (20") de espacio], pues podrían producirse quemaduras o daños.

Se recomienda que la sustitución de la lámpara sólo sea realizada por un técnico cualificado.

- La lámpara tiene una presión interna alta. Si no se usa correctamente, podría explotar.
- La lámpara puede dañarse fácilmente si se aprieta contra objetos duros o si cae y podrían producirse disfunciones o lesiones.

Al cambiar la lámpara, deje que se enfríe al menos durante una hora antes de manipularla.

- La cubierta de la lámpara se calienta mucho, y el contacto con ella le puede quemar.

Antes de cambiar la lámpara, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación del tomacorriente de la pared.

- Caso contrario se pueden producir choques eléctricos o explosiones.

No permita que los niños o los animales toque el mando a distancia.

- Mantenga el mando a distancia lejos del alcance de los niños y mascotas después de usarlo.

PRECAUCIÓN

No cubra el puerto de entrada de aire o de salida.

- Si lo hace, se podría sobrecalentar el proyector, lo que podría ocasionar incendios o daños al proyector.
- No coloque el proyector en lugares estrechos y con mala ventilación tales como armarios o estanterías.
- No coloque el proyector sobre telas o papeles, pues estos materiales pueden tapan los puertos de entrada de aire.

No coloque el proyector en lugares húmedos o polvorientos o lugares donde el proyector pueda entrar en contacto con humo grasiento o vapor.

- Si se utiliza el proyector en esas condiciones, se podrían producir incendios, choques eléctricos o deterioros del plástico. El deterioro del plástico podría ocasionar averías en el proyector montado en techo.

No instale el proyector en lugares de alta temperatura como, por ejemplo, cerca de un calefactor o expuesto a la luz directa del sol.

- Hacer caso omiso de esta precaución puede ocasionar un incendio, mal funcionamiento o deterioro del material plástico.

No instale el proyector en el exterior.

- El proyector está diseñado para utilizarse únicamente en interiores.

Al desconectar el cable de alimentación, sujete el enchufe, no el cable.

- Si se tira sólo del cable, este podría dañarse, y se puede provocar un incendio, un cortocircuito o descargas eléctricas graves.

Cuando desconecte el cable de alimentación, sujete el enchufe, no el cable.

- Si tira del cable de alimentación, este se dañará lo que podría ocasionar incendios, cortocircuitos o choques eléctricos severos.

Precauciones respecto a la seguridad

No coloque ningún objeto pesado encima del proyector.

- Mover el proyector con cables todavía conectados puede dañar los cables, lo cual podría causar un incendio o choques eléctricos.

No cortocircute, caliente o desmonte las baterías o las introduzca en agua o fuego.

- El incumplimiento de estas instrucciones podría hacer que las baterías se sobrecalentaran, tuvieran fugas, explotaran o se incendiaran, lo que podría causar quemaduras o lesiones.

Cuando introduzca las baterías, asegúrese de que los polos (+ y -) sean correctos.

- Si se utilizan baterías de distintos tipos, éstas pueden explotar o tener fugas, lo cual podría ocasionar un incendio, lesiones o contaminación del compartimiento de las baterías y del área circundante.

Utilice únicamente las baterías especificadas.

- Si se utilizan baterías incorrectas o de otro tipo, pueden explotar o tener pérdidas, lo que podría traducirse en incendios, lesiones o contaminación del compartimiento de las baterías y de la zona circundante.

No mezcle viejas y nuevas baterías.

- Si se utilizan baterías de distintos tipos, éstas pueden explotar o tener fugas, lo cual podría ocasionar un incendio, lesiones o contaminación del compartimiento de las baterías y del área circundante.

Retire las baterías usadas del mando a distancia con prontitud.

- Si deja las baterías usadas en el mando a distancia durante mucho tiempo, podrían producirse fugas, aumento anormal de la temperatura interna o explosiones.

Cuando no vaya a utilizar el proyector durante un período prolongado de tiempo, desconecte la clavija

de alimentación de la toma de corriente y extraiga las baterías del mando a distancia.

- Si se acumula polvo en el enchufe, la humedad resultante podría dañar la aislación, lo que puede resultar en un incendio.
- Si se dejan las baterías en el interior del mando a distancia, el aislamiento puede deteriorarse o pueden ocurrir fugas o explosiones, lo que a su vez puede causar un incendio.

No se apoye sobre este proyector.

- Podría caerse o podría romperse el proyector, lo que daría lugar a lesiones.
- Tenga especial cuidado de no dejar que niños pequeños se pongan de pie o se sienten sobre el proyector.

Desenchufe el cable de alimentación del tomacorriente de la pared como una medida de seguridad antes de realizar cualquier limpieza.

- Podrían producirse choques eléctricos en caso contrario.

Si la lámpara se rompe, ventile la habitación inmediatamente. No toque o acerque la cara a las piezas rotas.

- El incumplimiento de estas instrucciones podría hacer que el usuario absorbiera el gas liberado cuando se rompió la lámpara y que contiene casi la misma cantidad de mercurio que las lámparas fluorescentes y las piezas rotas podrían causar lesiones.
- Si cree haber ingerido el gas o que le haya entrado gas en los ojos o boca, acuda a la consulta de un médico de inmediato.
- Pregunte a su distribuidor acerca del reemplazo de la lámpara y compruebe el interior del proyector.

Pida a un centro de servicio autorizado que limpie el interior del proyector al menos una vez al año.

- Si se deja que se acumule polvo en el interior del proyector sin limpiarlo, podrían producirse incendios o problemas de funcionamiento.
- Resulta una buena idea limpiar el interior del proyector antes de la llegada de la estación de clima húmedo. Pida al centro de servicio autorizado más cercano que limpie el proyector cuando sea necesario. Consulte con el centro de servicio autorizado el tema de los costos de la limpieza.

Constantemente realizamos esfuerzos para conservar y mantener un ambiente limpio. Por favor, devuelva las unidades no reparables a su distribuidor o a una empresa de reciclaje.

Precauciones de transporte

No someta al proyector a una vibración excesiva o a impactos.

- Debe manipular la lente del proyector con sumo cuidado.
- Cubra la lente con la cubierta de la misma cuando transporte el proyector.

Cuando transporte el proyector, sujete el cuerpo por la parte inferior de forma segura.

- No sujete los brazos de ajuste o la cubierta superior para transportar el proyector, pues podría dañarse.

Precauciones durante la instalación

Evite la instalación en lugares sujetos a vibraciones o golpes.

- Las partes internas se pueden dañar, lo cual puede causar mal funcionamiento o accidentes.

Evite la instalación en lugares sujetos a cambios bruscos de temperatura, como cerca de un acondicionador de aire o equipo de alumbrado.

- La vida de la lámpara puede acortarse o se puede apagar el proyector. Consulte "Indicador TEMP" en la página 40.

No instale el proyector cerca de líneas de corriente de alto voltaje o cerca de motores.

- El proyector puede estar sujeto a interferencias electromagnéticas.

Si instala el proyector en el techo, pida a un técnico cualificado que realice el trabajo de instalación.

- Deberá comprar el kit de instalación por separado (Núm. de modelo. ET-PKX100). Además, todo el trabajo de instalación deberá realizarlo un técnico calificado.
- Consulte "Medidas de seguridad de abrazadera de montaje en techo" en la página 50 para la instalación segura del cable.

Si utiliza este proyector a una altura elevada (por encima de los 1.400 m), ajuste ALTITUD a ON. Consulte "ALTITUD" en la página 39.

- No observar esto puede resultar en mal funcionamiento o que la duración de la lámpara o de otros componentes disminuya.

Notas sobre el uso

A fin de obtener la mejor calidad de imagen

- Cierre las cortinas o persianas de las ventanas y apague la luz cerca de la pantalla para evitar que la luz exterior o de la sala se reflejen en la pantalla.

No toque la lente con sus manos descubiertas.

- Si la lente se ensucia con huellas de los dedos o con cualquier otra cosa, esto será ampliado y proyectado en la pantalla. Además, cuando no utilice el proyector, coloque la cubierta de la lente.

Panel de cristal líquido

- No proyecte la misma imagen durante largos períodos de tiempo, pues puede quedar como una imagen sobreimpresa en el panel de cristal líquido.
- El panel de cristal líquido del proyector está construido con tecnología de precisión muy alta para proporcionar un alto grado de detalle de imagen. Ocasionalmente, pueden aparecer unos pocos píxeles no activos en la pantalla como si fueran puntos azules, verdes o rojos. Se recomienda apagar el proyector una vez y volver a probar una hora después. Tenga en cuenta que esto no afecta el rendimiento de su LCD.

El proyector está equipado con una lámpara de mercurio de alta presión que se caracteriza por lo siguiente:

- La luminosidad de la lámpara depende del tiempo de uso.
- La lámpara puede explotar o acortarse su vida útil por impactos o daños de virutas.
- La lámpara puede explotar en raras ocasiones después del uso del proyector.
- La lámpara puede explotar si se utiliza el proyector después de transcurrido el tiempo de reemplazo de la lámpara indicado.
- Cuando la lámpara explota, emite un gas interno parecido a humo.
- La vida de la lámpara depende de las características individuales de la misma, de las condiciones de uso y del entorno de la instalación. Particularmente, el uso consecutivo del proyector por más de 10 horas, o el encendido y apagado frecuente del mismo, puede afectar a la vida útil de la lámpara.

Pantalla

- No aplique ninguna sustancia volátil que pueda causar decoloración en la pantalla, y no deje que se ensucie o dañe.

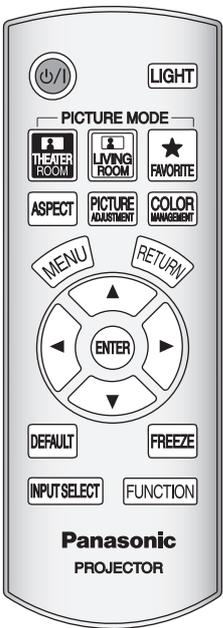
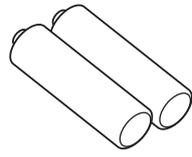
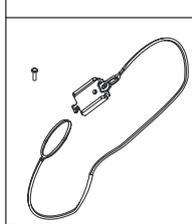
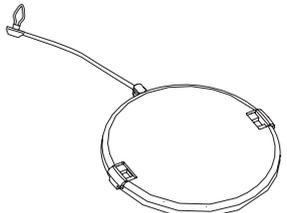
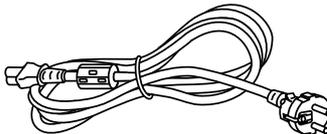
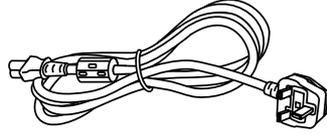
Componentes ópticos

- Si utiliza el proyector durante 6 horas consecutivas cada día, es posible que tenga que sustituir los componentes ópticos en menos de 1 año.

Precauciones respecto a la seguridad

Accesorios

Asegúrese de que se incluyan los siguientes accesorios con su proyector.

<p>Mando a distancia para PT-AX200E (x1) N2QAYB000194</p> 	<p>Pilas AA para mando a distancia (x2)</p> 	<p>Cable de seguridad TTRA0140 Tornillo de fijación (x 1) Cable de seguridad (x1)</p> 	<p>Cubierta de lente (x1) TKKL5372</p>  <p>(Conectado al proyector por defecto)</p>
	<p>Cable de alimentación para Europa continental (x 1) TXFSX02QNFZ</p> 	<p>Cable de alimentación para GB (x 1) TXFSX03QNFZ</p> 	

* Los protectores para los productos empacados, como por ejemplo la cubierta de la clavija o cartones de unicel deben tratarse adecuadamente.

Sobre su proyector

Mando a distancia

Botón **POWER**

Mientras que el botón **MAIN POWER** esté encendido, cambie entre el modo de espera y el modo de proyección. (página 19)



Botones de **MODO IMAGEN**



Cambia al mejor ajuste para una habitación más oscura.



Cambia al mejor ajuste para una habitación más clara.



Muestra el menú **CARGAR FAVORITOS**. (página 22)

Pulse para pasar cíclicamente a través de la relación de aspecto. (página 23)

ASPECT

Muestre el menú principal o vuelva al menú anterior. (página 27)

MENU

Navigate a través de los menús con las teclas **▲▼◀▶** y active el elemento del menú con **ENTER**. (página 27)



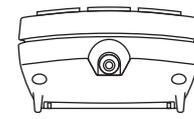
Reinicie algunos de los ajustes a los ajustes por defecto de fábrica. (página 23)

DEFAULT

Pulse para pasar cíclicamente por el método de entrada. (página 26)

INPUT SELECT

Emisor de señal de mando a distancia
Señal de mando a distancia. (página 22)



LIGHT

Encienda o apague la retroiluminación del botón del mando a distancia. (página 22)

COLOR MANAGEMENT

Muestre el menú **ADMINISTRACIÓN DE COLOR**. (página 24)

PICTURE ADJUSTMENT

Muestre el menú **IMAGEN**. (página 23)

RETURN

Volver al menú anterior. (página 27)

FREEZE

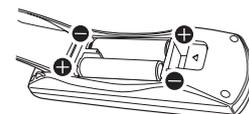
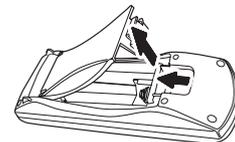
Capture la imagen proyectada como imagen fija. (página 23)

FUNCTION

Asigne las funciones frecuentemente utilizadas desde la opción para método abreviado. (página 26)

Compartimiento de pilas

1. Aprete la lengüeta y abra la cubierta.
2. Introduzca las pilas de acuerdo con el diagrama de polaridad indicado en el interior.

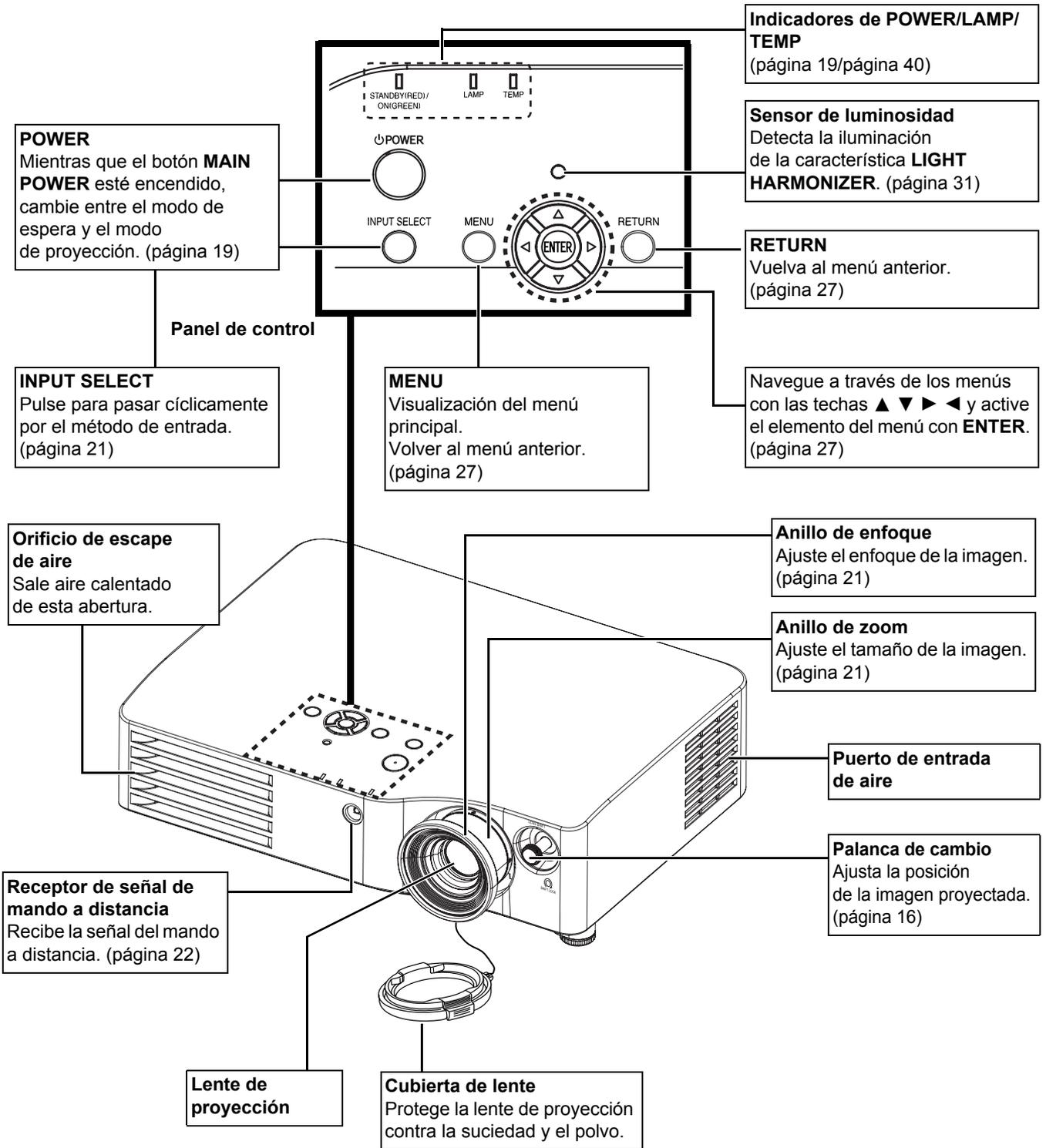


NOTA:

- No tire el mando a distancia.
- Evite el contacto con líquidos y humedad.
- Utilice baterías de manganeso o alcalinas para el mando a distancia.
- No intente modificar o desmontar el mando a distancia. Contacte con un centro de servicio autorizado para la reparación.
- No pulse todo el tiempo los botones del mando a distancia, pues esto podría acortar la vida de las pilas.
- Consulte "Funcionamiento del mando a distancia" en la página 22.

Cuerpo del proyector

Vista superior y frontal



NOTA:

- No cubra las aberturas de ventilación ni coloque nada a menos de 50 cm (20") de ellas puesto que se pueden provocar daños o lesiones.
- Mientras no utilice el proyector, ponga la cubierta de la lente para protegerla.

Vista trasera e inferior

SERIAL

Conecte un cable compatible para controlar el proyector a distancia a través de su ordenador.

COMPUTER IN

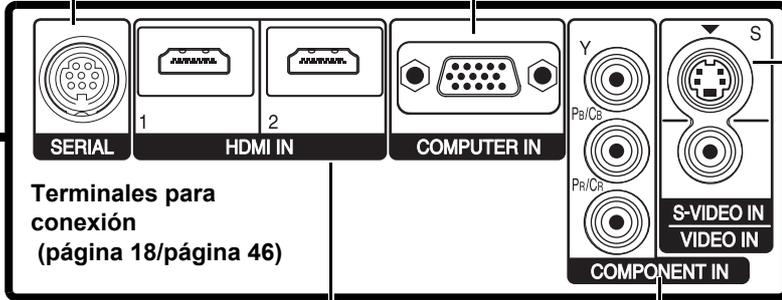
Conecte un cable de señal RGB desde su PC.

S-VIDEO IN

Conecte un cable de señal S-VIDEO.

VIDEO IN

Conecte un cable de vídeo RCA.



Terminales para conexión
(página 18/página 46)

HDMI IN

Conecte los cables de señal HDMI.

COMPONENT IN

Conecte los cables de señal YPBPR.

MAIN POWER

Encienda/apague el proyector (página 19)

AC IN

Conecte el cable de alimentación para suministrar energía electrónica al proyector. (página 19)

Puerto de entrada de aire

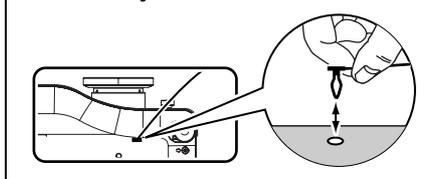
Compartimento de la unidad de lámpara
(página 41)

Bloqueo de seguridad

Inserte el cerrojo de bloqueo de seguridad suministrado con el proyector. Compatible con el Sistema de Seguridad Kensington MicroSaver. (página 50)

Filtro de aire (página 41)

Orificio de ajuste de la cubierta de lente



Ajustes de brazo frontal

Enrosque arriba/abajo para ajustar el ángulo de proyección. (página 15)

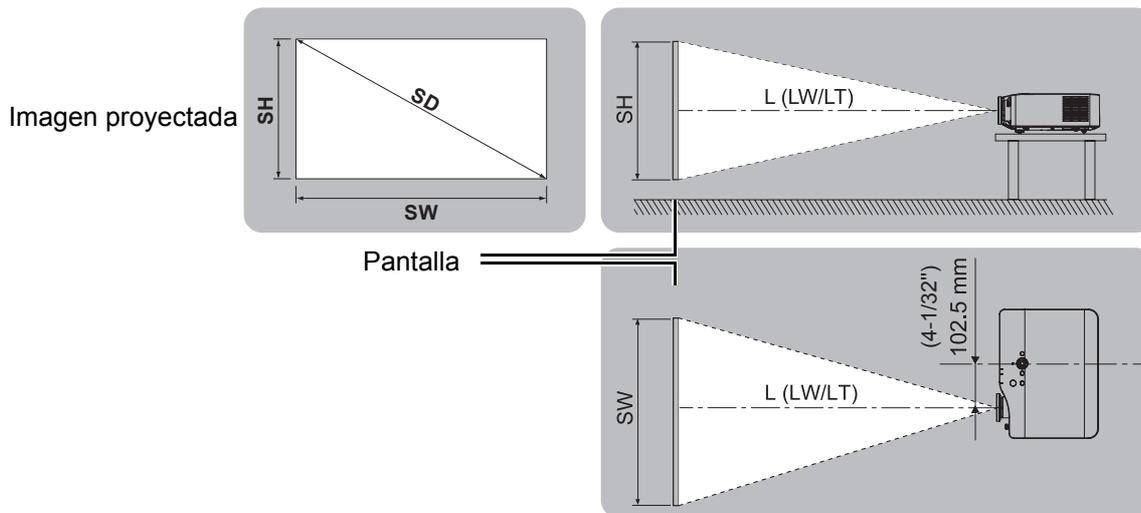
NOTA:

- No cubra las aberturas de ventilación ni coloque nada a menos de 50 cm (20") de ellas puesto que se pueden provocar daños o lesiones.
- Este proyector sólo deberá ser utilizado con el cable de alimentación suministrado para asegurar un rendimiento óptimo y evitar daños en el proyector.

Instalación

Tamaño de pantalla y distancia de proyección

Puede ajustar el tamaño de proyección con lente de zoom 2,0x. Calcule y defina la distancia de proyección como sigue.



Comienzo

Tamaño de proyección (16 : 9)			Distancia de proyección (L)	
Diagonal de pantalla (SD)	Altura de pantalla (SH)	Anchura de pantalla (SW)	Distancia mínima (LW)	Distancia máxima (LT)
1,01 m (40")	0,50 m (1'7")	0,89 m (2'11")	1,2 m (3'11")	2,4 m (7'10")
1,27 m (50")	0,62 m (2")	1,11 m (3'7")	1,5 m (4'11")	3,0 m (9'10")
1,52 m (60")	0,75 m (2'5")	1,33 m (4'4")	1,8 m (5'10")	3,7 m (12'1")
1,77 m (70")	0,87 m (2'10")	1,55 m (5'1")	2,1 m (6'10")	4,3 m (14'1")
2,03 m (80")	1,00 m (3'3")	1,77 m (5'9")	2,4 m (7'10")	4,9 m (16')
2,28 m (90")	1,12 m (3'8")	1,99 m (6'6")	2,7 m (8'10")	5,5 m (17')
2,54 m (100")	1,24 m (4')	2,21 m (7'3")	3,1 m (10'2")	6,2 m (20'4")
3,05 m (120")	1,49 m (4'10")	2,66 m (8'8")	3,7 m (12'1")	7,4 m (24'3")
3,81 m (150")	1,87 m (6'1")	3,32 m (10'10")	4,6 m (15'1")	9,3 m (30'6")
5,08 m (200")	2,49 m (8'2")	4,43 m (14'6")	6,2 m (20'4")	12,4 m (40'8")

* Todas las medidas anteriores son aproximadas y pueden variar ligeramente de las medidas reales.

Métodos de cálculo para las dimensiones de pantalla

Puede calcular dimensiones de pantalla más detalladas a partir de la diagonal de la pantalla.

$$SW (m) = SD (m) \times 0,872$$

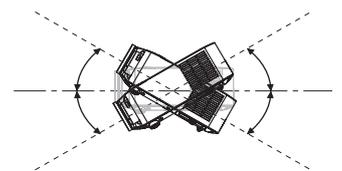
$$SH (m) = SD (m) \times 0,490$$

$$LW (m) = 1,2244 \times SD (m) - 0,056 \quad LT (m) = 2,4449 \times SD (m) - 0,056$$

* Los resultados anteriores son aproximados y pueden diferir ligeramente de las medidas reales.

NOTA:

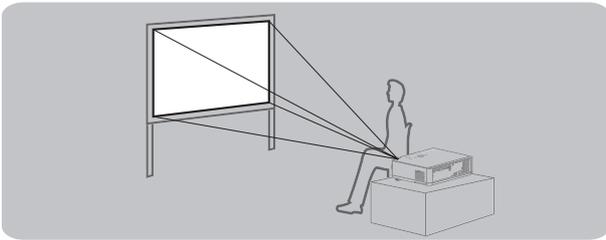
- No utilice el proyector en posición elevada o inclinada horizontalmente puesto que puede hacer que funcione mal el proyector.
- Asegúrese de que la superficie de la lente del proyector es paralela con la pantalla. Puede inclinar el cuerpo del proyector menos que aproximadamente $\pm 30^\circ$ verticalmente. Una inclinación excesiva podría dar como resultado un acortamiento de la vida del componente.
- Para obtener la mejor calidad de imagen de proyección, instale la pantalla en un lugar en el que la luz solar o de la sala no se refleje directamente en la pantalla. Cierre las persianas o las cortinas para bloquear la entrada de luz.



Método de proyección

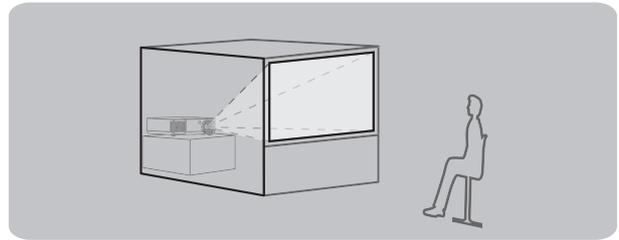
Puede utilizar el proyector con cualquiera de los siguientes 4 métodos de proyección. Para ajustar el método deseado en el proyector, Consulte "INSTALACIÓN" en la página 38.

■ Configuración en mesa/suelo y proyección frontal



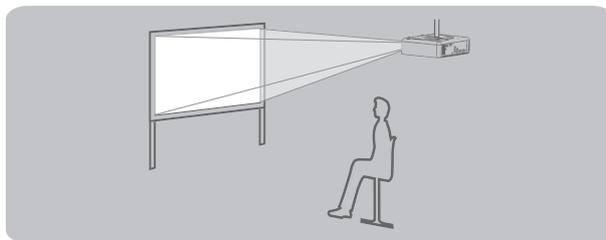
INSTALACIÓN: FRONTAL/MESA

■ Configuración en mesa/suelo y retroproyección



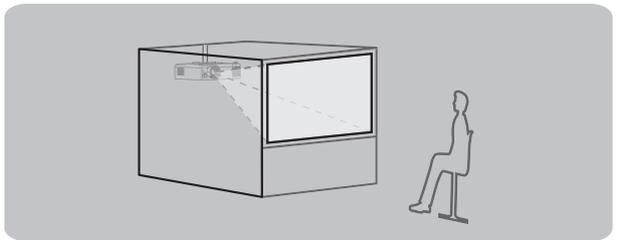
INSTALACIÓN: RETRO/MESA

■ Montaje en techo y proyección desde el frontal



INSTALACIÓN: FRONTAL/TECHO

■ Montaje en techo y retroproyección



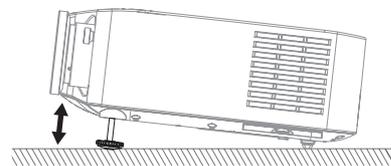
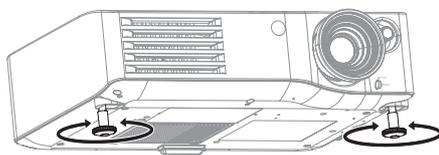
INSTALACIÓN: TRASERO/TECHO

NOTA:

- Es necesaria una pantalla traslúcida para proyección trasera.
- Cuando monte el proyector en el techo, es necesario un soporte de montaje en el techo opcional (ET-PKX200).
- Consulte "Medidas de seguridad de abrazadera de montaje en techo" en la página 50.

Ajustadores de las patas delanteras y ángulo de proyección

Puede atornillar hacia arriba/abajo los ajustes de brazo frontal para controlar el ángulo del proyector para ajustar el ángulo de proyección. Consulte "Posicionamiento de la imagen" en la página 21.



NOTA:

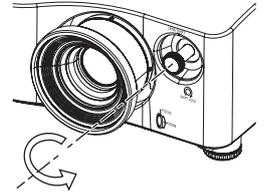
- Sale aire calentado del puerto de escape de aire. No toque el puerto de escape de aire directamente.
- Si se distorsiona el trapecio, consulte "TRAPECIO" en la página 36.
- Atornille hacia arriba los brazos de ajuste y se oír un clic cuando llegue al límite.

Cambio de lente y posicionamiento

Si el proyector no está posicionado justo delante del centro de la pantalla, puede ajustar la posición de la imagen proyectada moviendo los diales de cambio de lente dentro del rango de cambio de la lente.

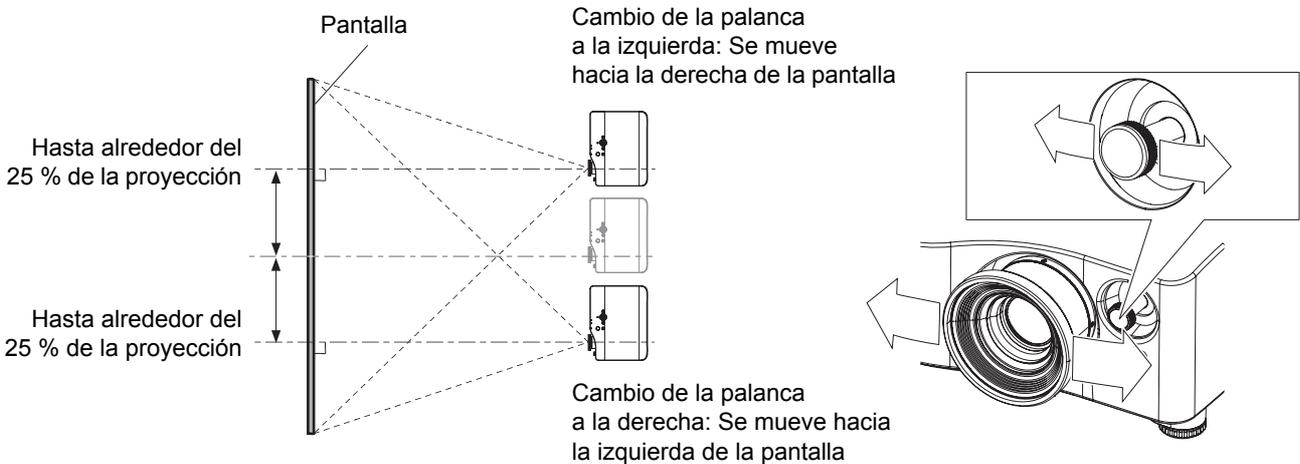
■ Ajuste de las palancas de cambio de lente

1. Atornille la palanca de cambio en sentido contrario al de las manecillas del reloj para desbloquear.
2. Mueva la palanca de cambio para ajustar la posición de la imagen proyectada.
3. Atornille la palanca de cambio en el sentido de las manecillas del reloj para bloquear.



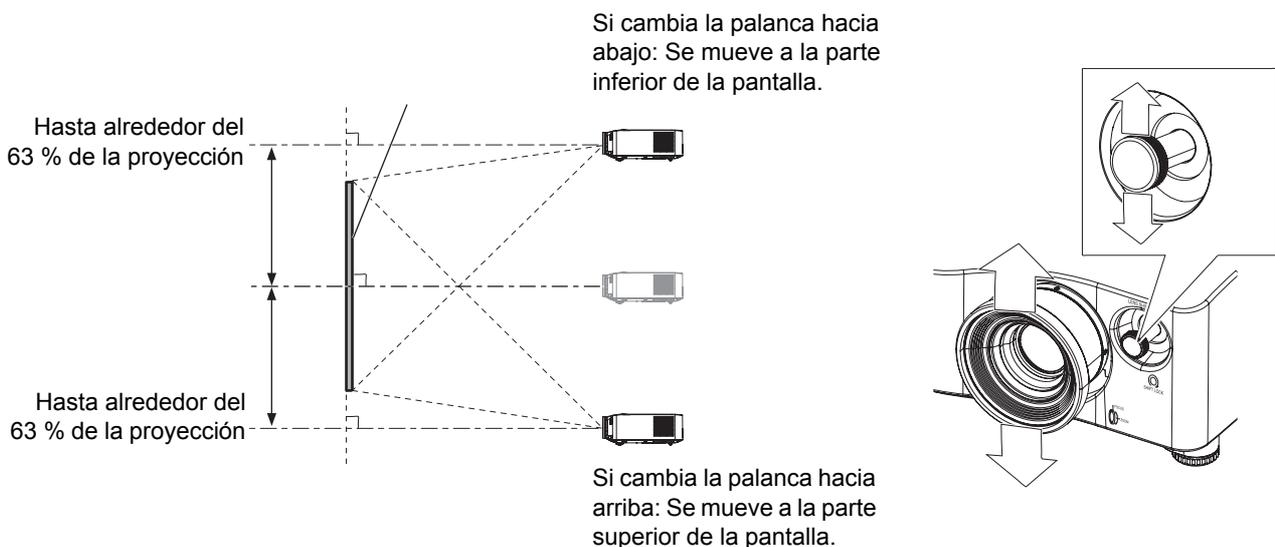
● Cambio horizontal

Puede colocar el proyector donde la lente del proyector esté hasta un 25 % horizontalmente fuera del centro de la pantalla y a continuación, ajustar la posición de la imagen con la función de cambio de lente.



● Cambio vertical

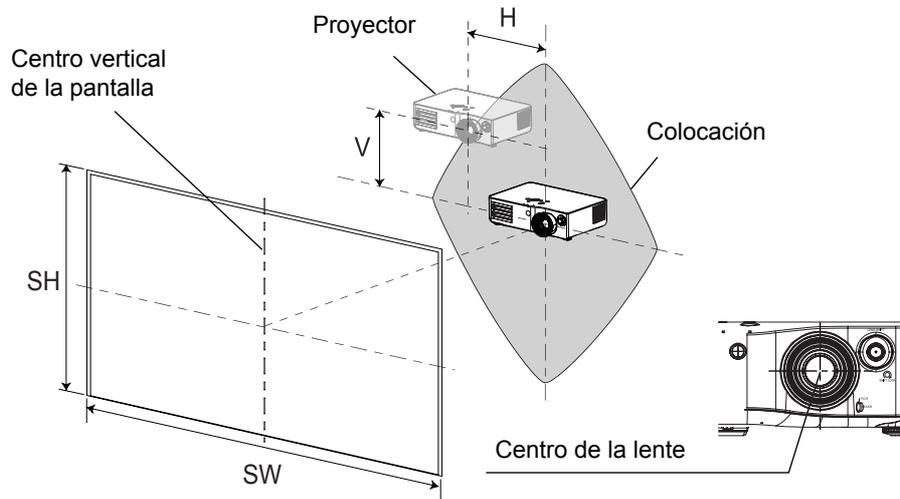
Puede colocar el proyector donde la lente del proyector esté hasta un 63 % verticalmente fuera del centro de la pantalla y a continuación, ajustar la posición de la imagen con la función de cambio de lente.



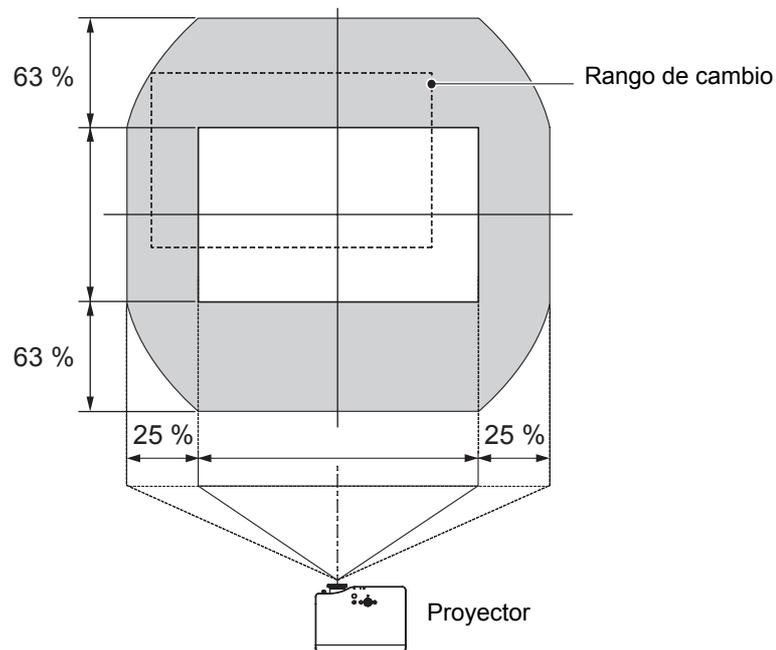
■ Rango de ubicación del proyector

Puede determinar dónde colocar la pantalla y el proyector tomando en consideración las posibilidades de cambio de la lente. Consulte "Posicionamiento de la imagen" en la página 21.

● Cuando la posición de la pantalla es fija



● Cuando la posición del proyector es fija



NOTA:

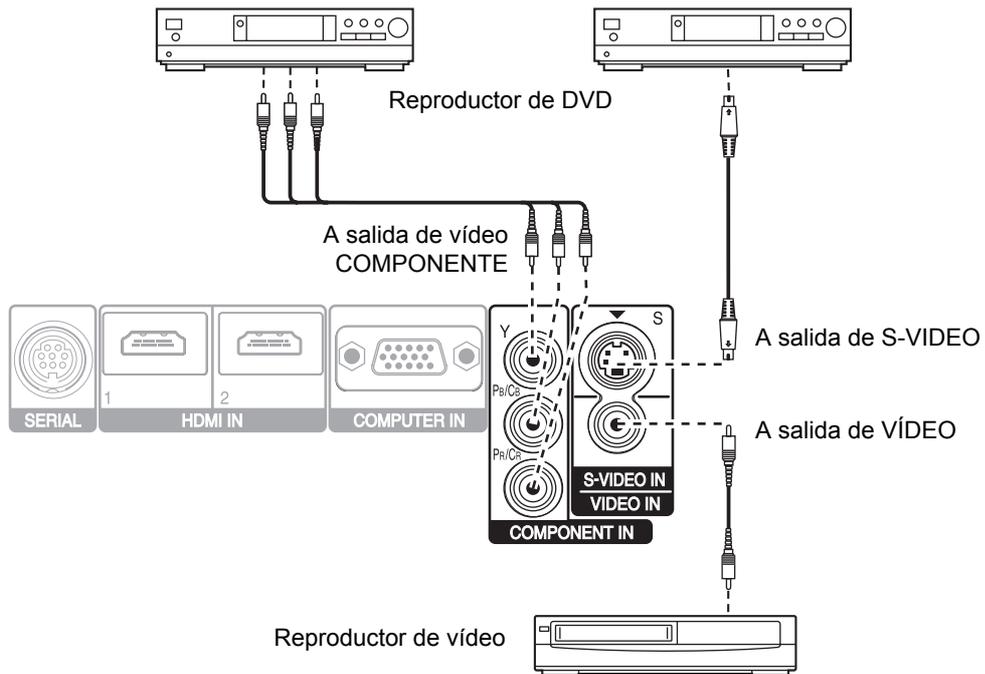
- Cuando el proyector esté ubicado justo delante de la pantalla y los diales de desplazamiento de la lente estén centrados, obtendrá la mejor calidad de proyección de imagen.
- Cuando la palanca de cambio esté en el límite vertical del rango de cambio, no podrá moverla al límite horizontal, del mismo modo que cuando la palanca está en el límite horizontal del rango de cambio, tampoco podrá moverla al límite vertical.
- Si se ajusta **TRAPECIO** cuando el proyector está inclinado, será necesario realinear el centro de la pantalla con la lente.
- No intente tirar de la palanca fuerte al ajustar ya que podría averiar el proyector.

Conexiones

Antes de conectar al proyector

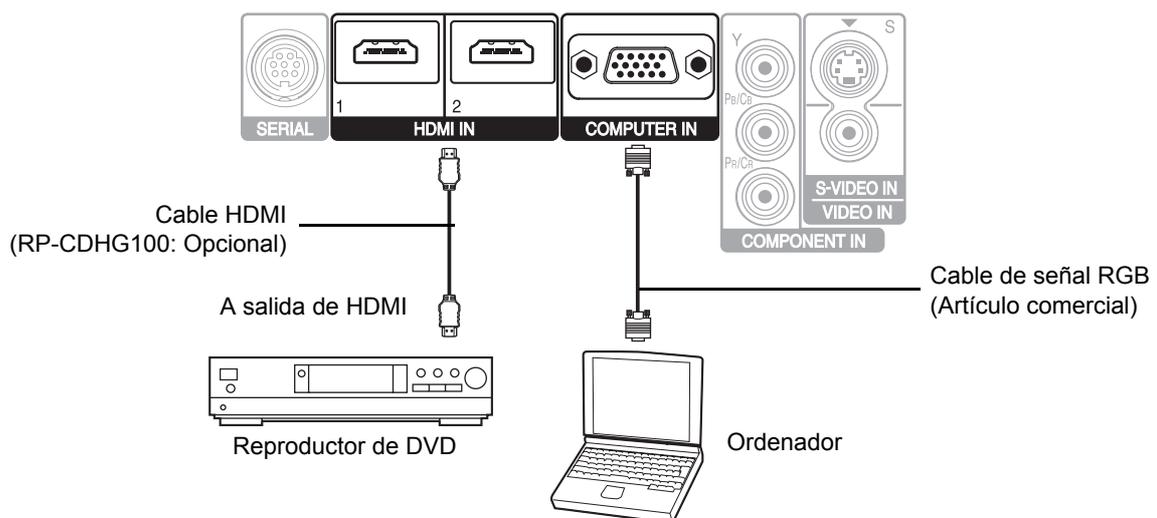
- Lea y siga las instrucciones de funcionamiento y conexión de cada dispositivo periférico.
- Los dispositivos periféricos tienen que estar apagados.
- Utilice cables adecuados para la conexión de cada dispositivo periférico.
- Confirme el tipo de señales de vídeo. Consulte "Lista de señales compatibles" en la página 45.
- Se deben conectar los cables de audio desde cada dispositivo periférico directamente al sistema de reproducción de audio.

Conexión a COMPONENT IN/VIDEO IN/S-VIDEO IN



Comienzo

Conexión a COMPUTER IN/HDMI IN



NOTA:

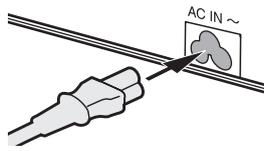
- Asegúrese de que el cable HDMI esté adaptado a su dispositivo HDMI para un rendimiento adecuado.
- Se requiere un cable compatible para una señal HDMI 1.080 p.
- Es posible conectar con dispositivos DVI vía un adaptador de conversión HDMI/DVI, pero algún equipamiento puede no proyectar la imagen adecuadamente o pueden producirse otros problemas. "Terminal en serie" en la página 46

Encendido y apagado del proyector

Cable de alimentación

Conexión

1. Asegúrese de que el tipo de clavija del cable de alimentación y el conector **AC IN** en la parte posterior del proyector coincidan, a continuación, conéctelo completamente.
2. Conecte el cable de alimentación a una toma de corriente.



Desconexión

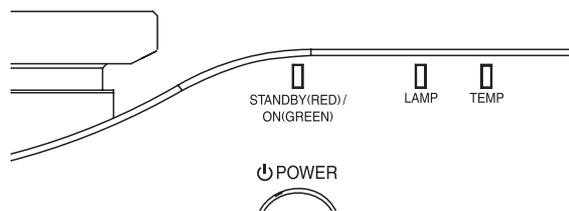
1. Asegúrese de que el interruptor **MAIN POWER** esté desactivado y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.
2. Sujete el enchufe y desenchufe el cable de alimentación del conector **AC IN** en la parte posterior del proyector.

NOTA:

- No utilice otro cable de alimentación que no sea el proporcionado.
- Asegúrese de que todos los dispositivos de entrada estén conectados y apagados antes de conectar el cable de alimentación.
- No fuerce el conector puesto que puede dañar el proyector y/o el cable de alimentación.
- La acumulación de suciedad o polvo alrededor de las clavijas puede ocasionar incendios o amenazas eléctricas.
- Desconecte la corriente del proyector cuando no lo utilice.

Indicador de CORRIENTE

Indicador de CORRIENTE



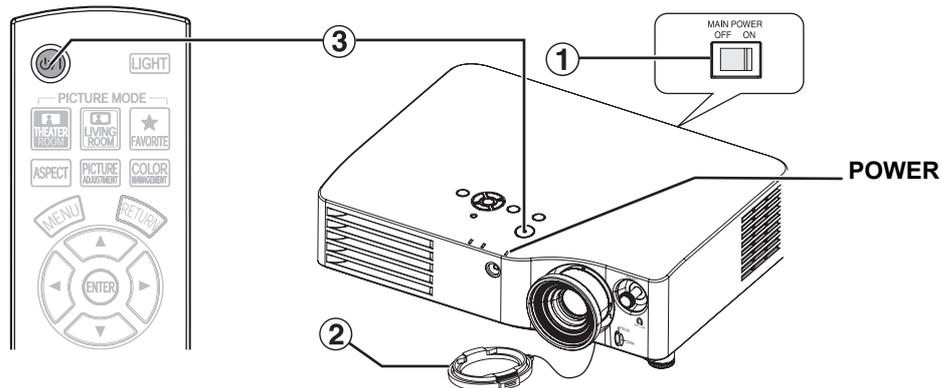
Estado del indicador		Estado
Ni está iluminado ni parpadea		El botón MAIN POWER está apagado.
Rojo	Encendido	El botón MAIN POWER está encendido y el proyector está en espera.
Verde	Parpadeante	El botón POWER está encendido y el proyector está preparándose para proyectar.
	Encendido	El proyector está listo para proyectar.
Naranja	Encendido	El botón POWER está apagado y el proyector está enfriando la lámpara.
	Parpadeante	El botón POWER está encendido de nuevo cuando enfría la lámpara y recupera el modo de proyección. La restauración puede tomar un tiempo.

NOTA:

- Mientras el proyector enfría la lámpara, no desactive el botón **MAIN POWER** ni desconecte el cable de alimentación.
- El consumo eléctrico en modo de espera es de 0,08 W.

Encendido y apagado del proyector

Encendido del proyector

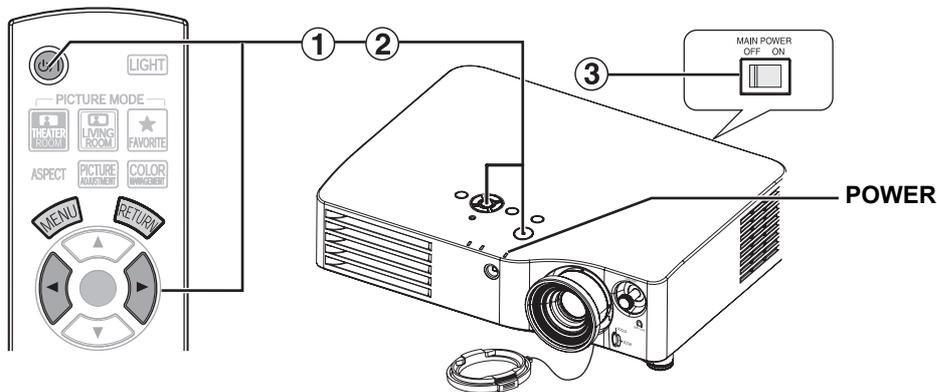


1. Encienda el botón **MAIN POWER**.
 - El indicador de corriente se enciende en rojo.
2. Retire la cubierta de la lente de la misma.
3. Pulse el botón **POWER**.
 - El indicador de corriente se ilumina en verde después de parpadear unos segundos.
 - Se muestra **LOGO INICIAL** en la pantalla. Consulte "LOGO INICIAL" en la página 38.

NOTA:

- Cuando el ventilador de enfriamiento interno se encuentra funcionando, se podría escuchar algún sonido concerniente al funcionamiento. El ruido de este sonido depende de la temperatura externa.
- Cuando inicie el proyector, se pueden oír pequeñas vibraciones o sonidos o puede parpadear la pantalla en función de las características de la lámpara. Eso es normal y no afecta al rendimiento del proyector.
- Puede reducir el ruido del sonido estableciendo **ALIMENTACIÓN LÁMPARA** en el menú **OPCIONES** en **ECONÓMICO**.
- No intente modificar la cubierta de la lente, pues se puede quemar, incendiar o dañar el proyector.

Apagado del proyector



1. Pulse el botón **POWER**.
 - Se muestra la pantalla de confirmación. Si transcurren 10 segundos sin que se realice ninguna operación, la pantalla desaparece y se reanuda la proyección.
 - Para volver a la proyección, pulse **ENTER** para seleccionar **CANCEL** o pulse **MENU/RETURN**.
2. Pulse ◀ para seleccionar **OK** y pulse el botón **POWER** o **ENTER**.
 - El indicador de corriente se ilumina en naranja durante el enfriamiento de la lámpara y después se ilumina en rojo cuando está lista para apagar el botón **MAIN POWER**.
3. Apague el botón **MAIN POWER** de la parte posterior del proyector.

NOTA:

- Pulse **POWER** dos veces o durante un tiempo para apagar el equipo.

Proyección de una imagen

Selección de la señal de entrada

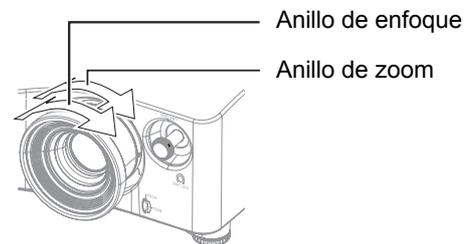
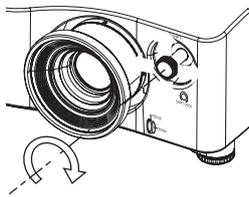
1. Encienda los dispositivos conectados.
 - Pulse el botón de reproducción del dispositivo requerido.
2. Pulse el botón **INPUT SELECT** para seleccionar el método de entrada requerido, si es necesario. Consulte “Cambio de la señal de entrada” en la página 26.
 - Se proyectará la imagen en la pantalla.

NOTA:

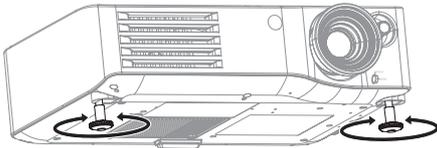
- **AUTO BÚSQUEDA** se encuentra en **ON** por defecto y la señal de los dispositivos conectados se detecta automáticamente. Consulte “AUTO BÚSQUEDA” en la página 38.

Posicionamiento de la imagen

1. Pulse el botón **ASPECT** para seleccionar el modo de aspecto requerido. Consulte “Cambio de la relación de aspecto” en la página 23.
2. Ajuste la imagen proyectada con las palancas de cambio de la lente. Consulte “Cambio de lente y posicionamiento” en la página 16.
4. Ajuste el enfoque y el tamaño de la imagen proyectada.
 - Gire el anillo de enfoque y el de zoom para ajustar.
 - Puede confirmar el resultado con **PATRÓN DE ENSAYO**. Consulte “PATRÓN DE TEST” en la página 39.



3. Ajuste el ángulo del proyector.
 - Desenrosque hacia abajo los ajustes del brazo frontal y ajuste el ángulo verticalmente.
 - Consulte “Ajustadores de las patas delanteras y ángulo de proyección” en la página 15.

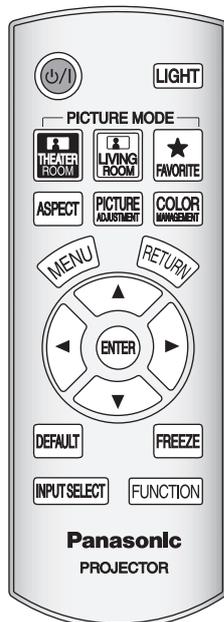


NOTA:

- No toque el puerto de escape de aire, pues se podría quemar o causar lesiones.
- Si se distorsiona el trapecio, consulte “TRAPECIO” en la página 36.
- Si ajusta el enfoque, deberá ajustar otra vez el tamaño de la imagen.

Funcionamiento del mando a distancia

Rango de funcionamiento



Puede accionar el proyector con el mando a distancia con un rango remoto de 7 m (22'11").

● Mirando al proyector

Asegúrese de que el emisor del mando a distancia mire hacia el receptor de la señal de este en la parte posterior/trasera del proyector y pulse los botones correspondientes para accionarlo.

● Orientación hacia la pantalla

Asegúrese de que el emisor del mando a distancia mire hacia la pantalla y pulse los botones correspondientes para accionar el proyector. La señal se reflejará en la pantalla. El rango de funcionamiento puede diferir debido al material de la pantalla. Esta función puede no resultar eficaz con una pantalla traslúcida.

NOTA:

- No permita que se proyecte luz fuerte en el receptor de señal. El mando a distancia puede no funcionar correctamente si hay luz fuerte tal como la fluorescente.
- Si hay obstáculos entre el mando a distancia y el receptor de la señal del mismo, puede que este no funcione correctamente.

Encendido de la retroiluminación del botón

LIGHT

En una sala oscura, puede encender la retroiluminación del botón para accionar el mando a distancia. Pulse el botón **LIGHT** en la esquina superior derecha de la unidad para encender la retroiluminación e introduzca el modo de luz encendida.

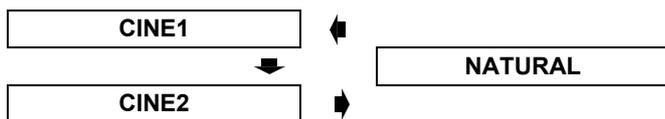
Después de 5 segundos de inactividad, la luz posterior perderá intensidad y terminará apagándose tras otros 5 segundos. Pulse cualquier botón excepto el de **LIGHT** para encenderla de nuevo. Para salir del modo de luz encendida, pulse el botón **LIGHT**.

Cambio de los ajustes preestablecidos

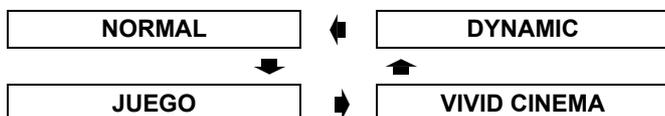
Puede cambiar los ajustes preestablecidos pulsando los botones **SALA DE PROYECCIÓN**, **SALA DE ESTAR** y **CARGAR FAVORITOS**. Consulte "CARGAR FAVORITOS" en la página 32.



Recomendado para ver en una habitación oscura.



Recomendado para ver en una habitación con luz.



Muestra el menú **CARGAR FAVORITOS**. Consulte "CARGAR FAVORITOS" en la página 32.

Ajuste de la imagen



Puede visualizar los elementos del menú **IMAGEN** y **AVANZADO** pulsando el botón **PIC. ADJUST**. Pulse el botón para cambiar entre el menú **IMAGEN** y **AVANZADO**. Pulse **▲ ▼** para seleccionar el elemento del menú requerido y **◀ ▶** para ajustarlo.

- **Elementos del menú IMAGEN**
MODO IMAGEN, CONTRASTE, BRILLO, COLOR, TINTE, DEFINICIÓN, TEMPERATURA DE COLOR e IRIS DINÁMICO
- **Elementos del menú AVANZADO**
GAMMA, CONTRASTE, BRILLO, REDUCCIÓN DE RUIDO, MPEG NR, CINEMA REALITY y TV-SYSTEM

NOTA:

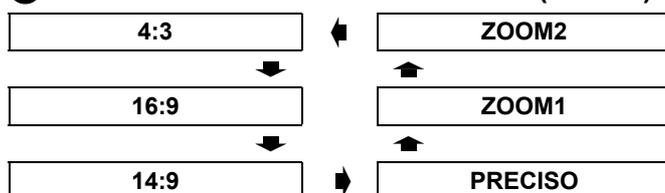
- Para la descripción de cada elemento del menú, consulte "Menú IMAGEN" en la página 30.
- La pantalla desaparecerá después de 7 segundos de inactividad.

Cambio de la relación de aspecto

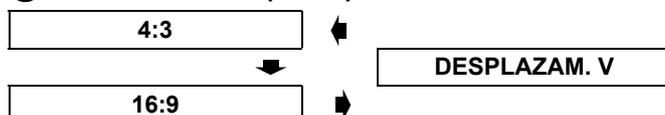


La relación de aspecto se seleccionará automáticamente o puede cambiarla manualmente pulsando el botón **ASPECT**. Pulse el botón varias veces para pasar cíclicamente a través de los diferentes tipos de aspecto como sigue. Consulte "ASPECTO" en la página 34.

● VÍDEO/S-VIDEO/COMPONENT (YPBPR)



● COMPUTER (RGB)



● HDMI



NOTA:

- Si proyecta una imagen con una relación de aspecto no coincidente, la imagen puede distorsionarse o algunas porciones pueden resultar cortadas. Seleccione una relación de aspecto que coincida con la del autor de la imagen.
- El orden del tipo de aspecto se define no sólo mediante el método de entrada, sino también mediante las señales de entrada. Consulte "Lista de señales compatibles" en la página 45.
- Si proyecta una imagen con derechos registrados aumentándola o distorsionándola mediante la función **ASPECT** para uso comercial en un lugar público, como en un restaurante o en un hotel, podría estar violando los derechos de propiedad intelectual del autor que están protegidos por las leyes sobre propiedad intelectual.

Restauración de los ajustes de fábrica por defecto



Puede restaurar la mayoría de los ajustes personalizados a los ajustes de fábrica por defecto pulsando el botón **DEFAULT** del mando a distancia. Visualice el sub-menú requerido o los elementos del menú y pulse el botón de nuevo.

NOTA:

- Algunos elementos del menú no están disponibles para ser devueltos pulsando el botón **DEFAULT**. Ajuste cada elemento del menú manualmente.

Captura de una imagen



Quando proyecte una imagen, pulse el botón **FREEZE** para capturar la imagen proyectada y visualizarla en la pantalla como una imagen estática. Pulse de nuevo para salir.

Ajuste de su propio perfil de color



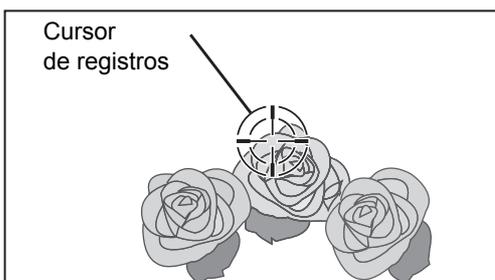
Puede ajustar un color seleccionado individualmente y guardarlo y recuperarlo con el ajuste **MODO IMAGEN**. Pulse el botón **COLOR M.** para abrir el menú.

PROFIL	◀MODE NORMAL▶
CURSEUR	
INFORMATIONS	
SAUV. PROFIL	
EFF. PROFIL	
CHANG. NOM PROFIL	

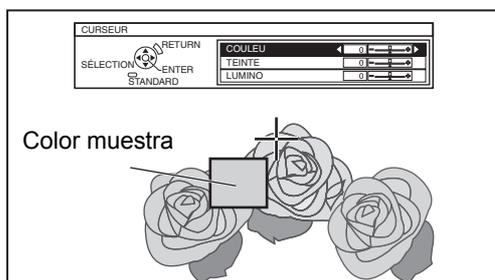
● Ajuste del color seleccionado

Seleccione un color y ajuste **COLOR**, **TINTE** y **BRILLO**.

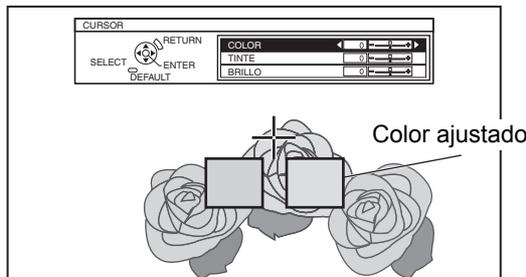
1. Seleccione el menú **CURSOR** y pulse **ENTER**.
 - Se captura la imagen proyectada y se muestra el cursor de destino.
 - Cuando el **GUARDAR** esté totalmente almacenado, el cursor de destino no se mostrará. Consulte "Gestión de los registros almacenados" en la página 24.



2. Mueva el cursor con ▲ ▼ ◀ ▶ al lugar correspondiente para seleccionar un color y pulse **ENTER**.
 - El cursor de objetivo toma una muestra del color y el cuadro de la muestra aparece a la izquierda del cursor. Se muestran los elementos del menú en la parte superior de la pantalla.



3. Seleccione un elemento del menú y el ◀ ▶ para ajustar cada nivel de elemento.
 - El cuadro de resultado se muestra a la derecha del cursor y muestra el color ajustado.



COLOR	Ajusta la intensidad del color. Rango de ajuste: de -30 a +30
TINTE	Ajusta el tono de color. Rango de ajuste: de -30 a +30
BRILLO	Ajusta el brillo del color. Rango de ajuste: de -20 a +20

4. Pulse **ENTER** para almacenar el resultado ajustado.
 - "PROCESAMIENTO" se muestra durante unos segundos y se almacena el resultado en **GUARDAR**.
 - Puede almacenar hasta 8 registros bajo **GUARDAR** para cada ajuste de **MODO IMAGEN**.
5. Pulse **MENU** o **RETURN** para volver al menú anterior.
 - Repita los pasos anteriores para almacenar más ajustes.

● Gestión de los registros almacenados

Puede editar o borrar los diarios almacenados del **MODO IMAGEN** seleccionado.

1. Seleccione **GUARDAR** y pulse **ENTER**.
 - Se muestra el menú **GUARDAR**.

MODO IMAGEN : CINE1			
PUNTO1	0	0	+2
PUNTO2	-1	0	-2
PUNTO3	0	+10	0
PUNTO4	-10	+10	-10
PUNTO5	-6	+5	+7
PUNTO6	+3	-3	+1
PUNTO7	0	+7	+9
PUNTO8	-1	+14	-4
BORRAR TODO			

Color muestra Color ajustado

2. Seleccione el registro de 1 a 8 o **BORRAR TODO**, y pulse **ENTER**.
 - Seleccione **CAMBIAR** para editar el diario. Se muestra el menú del cursor y puede volver a ajustar el color.
 - Seleccione **BORRAR** para borrar el diario. Se mostrará la pantalla de confirmación. Seleccione **OK** para borrar.
 - Cuando seleccione **BORRAR TODO**, se mostrará la pantalla "BORRAR TODOS LOS REGISTROS". Seleccione **OK** para borrar todos los registros. El ajuste **PERFIL** se establecerá en **NORMAL**.

● Guardar un ajuste de registro como perfil

Vuelva al menú **ADMINISTRACIÓN DE COLOR** y guarde el diario almacenado como perfil. Asegúrese de que el **MODO IMAGEN** no esté encendido.

1. Seleccione el menú **GUARDAR PERFIL** y pulse **ENTER**
 - Se muestra el menú **GUARDAR PERFIL**. Puede guardar el perfil como **USUARIO1**, **USUARIO2** y **USUARIO3**.

USUARIO1
USUARIO2
USUARIO3

2. Pulse **ENTER** para guardar el perfil
 - Se muestra la pantalla de confirmación. Pulse **ENTER** otra vez para guardar.
3. Utilice **▲ ▼ ◀ ▶** para especificar la ubicación del carácter requerido y pulse el botón **ENTER**.
 - Puede introducir hasta 14 caracteres.

CHANG. NOM PROFIL

█

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	SUPPR. TOUS			
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m				
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SPACE						
!	"	#	\$	%	&	'	*	+	-	/	=	?	@	\	^	
_	`		~	()	<	>	[]	{	}	,	.	:	;	

VALIDER ANNULER

4. Repita el paso 3 hasta que termine la línea de texto.
 - Mueva el cursor a **BORRAR TODO** y pulse el botón **ENTER** para borrar toda la línea de texto introducida.
 - Pulse el botón **DEFAULT** para borrar el último carácter introducido o indicado con el cursor en el cuadro de texto.
 - Para introducir un carácter en la línea de texto introducida, mueva el cursor al cuadro de texto para seleccionar el lugar preciso y pulse **▼** y lleve a cabo el paso 4.
5. Seleccione **OK** y pulse el botón **ENTER** para ajustar el texto introducido como nombre.
 - Pulse **ENTER** sin introducir ningún texto para mantener el nombre por defecto.

● Cambiar el nombre del perfil

Puede cambiar el nombre de los perfiles a partir del menú **CAMBIO DE NOMBRE DE PERFIL**.

1. Seleccione **CAMBIO DE NOMBRE DE PERFIL** y pulse el botón **ENTER**.
2. Seleccione el perfil requerido y pulse el botón **ENTER**.
3. Utilice **▲ ▼ ◀ ▶** para especificar la ubicación del carácter requerido y pulse el botón **ENTER**.
4. Seleccione **OK** y pulse el botón **ENTER** para ajustar el texto introducido como nombre.

● Cargar perfiles guardados

Cuando se carguen perfiles en el ajuste **MODO IMAGEN**, puede mantenerlos tal y como los definió hasta que **PERFIL** esté ajustado a **NORMAL**.

1. Seleccione el **MODO IMAGEN** requerido y pulse **ENTER**.
2. Pulse el botón **GESTIÓN DE COLOR** y seleccione el menú **PERFIL**.
 - Se mostrarán los ajustes del **MODO IMAGEN** seleccionado.
3. Seleccione el perfil requerido y pulse **ENTER**.

NORMAL	Vuelva al ajuste por defecto del menú MODO IMAGEN .
USUARIO1	
USUARIO2	Ajustes de perfil definidos.
USUARIO3	

● Borrar los perfiles guardados

Puede borrar los perfiles desde el menú **BORRAR PERFIL**.

1. Seleccione **BORRAR PERFIL** y pulse el botón **ENTER**.
2. Seleccione el perfil requerido o **BORRAR TODO** y pulse el botón **ENTER**.
 - Se mostrará la pantalla de confirmación y seleccione **OK**.
3. Pulse el botón **ENTER**.

NOTA:

- **GUARDAR** y **GUARDAR PERFIL** no se muestran antes de que aplique **ADMINISTRACIÓN DE COLOR**.
- Si carga un perfil con un modo de atributo diferente del perfil, no se mostrarán los menús **CURSOR** y **GUARDAR PERFIL**.
- Los colores aproximados se ajustarán al mismo tiempo. Si ajusta el mismo color exacto de forma diferente, ambos colores se afectarán entre sí y podría obtener resultados inesperados.
- No se pueden ajustar el Blanco, Negro y Gris.
- Si sale del menú **ADMINISTRACIÓN DE COLOR** o intenta realizar otra acción del menú antes de guardar el perfil ajustado, se mostrará la pantalla de confirmación.
- Si cambia la señal de entrada antes de guardar el perfil, se cancelará el ajuste sin previo aviso.

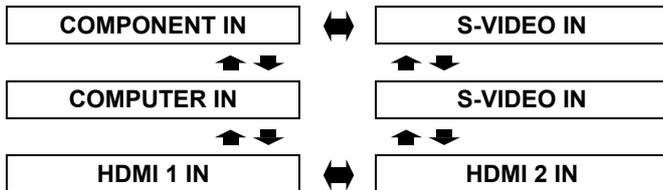
Funcionamiento del mando a distancia

Cambio de la señal de entrada

INPUT SELECT

Puede cambiar el método de entrada manualmente pulsando el botón **INPUT SELECT**. Pulse el botón varias veces o pulse ◀ ▶ para pasar cíclicamente por los métodos de entrada como sigue. La imagen proyectada real cambiará en unos instantes.

- La indicación gráfica aparece en la parte superior derecha de la imagen proyectada, donde puede confirmar el método de entrada seleccionado que aparece resaltado en amarillo. Consulte "GUÍA ENTRADA" en la página 38.



COMPONENT IN	Señales COMPONENT (YPBPR) desde el equipo conectado a COMPONENT IN .
S-VIDEO IN	Señal S-VIDEO desde el equipo conectado a S-VIDEO IN .
S-VIDEO IN	Señal VIDEO desde el equipo conectado a S-VIDEO IN .
HDMI 1 IN	Señal HDMI señal desde el equipo conectado a HDMI 1 IN/HDMI IN 2 .
HDMI 2 IN	
COMPUTER IN	Señal COMPUTER (RGB) desde el conectado a COMPUTER IN .

NOTA:

- Si selecciona un método de entrada no conectado, la guía parpadeará y se apagará varias veces.
- Consulte "Lista de señales compatibles" en la página 45.
- Consulte "Conexiones" en la página 18.

Asignación de las funciones para el acceso directo

Puede asignar las siguientes opciones del menú al botón **FUNCIÓN** para el acceso directo. Consulte "BOTÓN DE FUNCIÓN" en la página 37.

HDMI 1 IN	página 26
HDMI 2 IN	
COMPUTER IN	
COMPONENT IN	
S-VIDEO IN	
VÍDEO IN	
EN BLANCO	página 37
AUTO AJUSTE	página 36
LIGHT HARMONIZER	página 31

TEMPORIZADOR	página 39
CARGAR FAVORITOS	página 32
NORMAL	página 30
DYNAMIC	
VIVID CINEMA	
CINE1	
CINE2	
NATURAL	
JUEGO (Ajuste predeterminado)	

Navegación por el menú

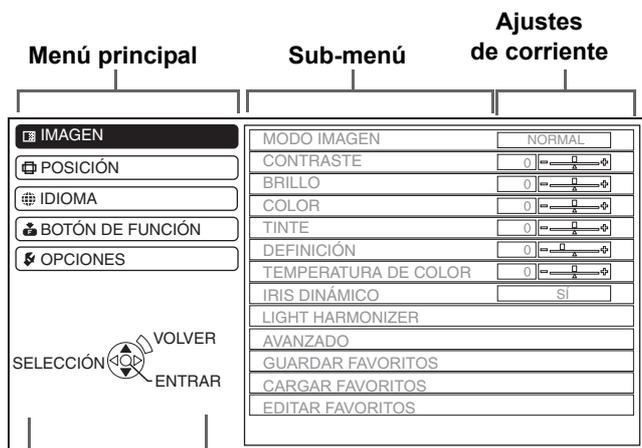
El sistema del menú le permite tener acceso a funciones que no tienen menús específicos en el mando a distancia. Las opciones del menú están estructuradas y categorizadas. Puede navegar a través del menú con los botones ▲ ▼ ► ◀.

Navegación a través del MENÚ

Visualización del menú principal



Pulse el botón **MENU** para mostrar el menú principal y la guía de funcionamiento.

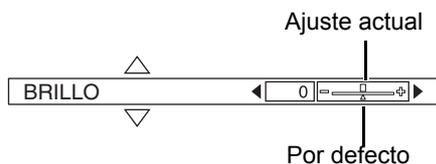


Guía de funcionamiento

Contiene los botones requeridos para ajustar los ajustes.

Ajuste con los elementos de la escala de barra

La marca del triángulo bajo la barra indica ajuste por defecto de fábrica y el cuadrado indica el ajuste actual.



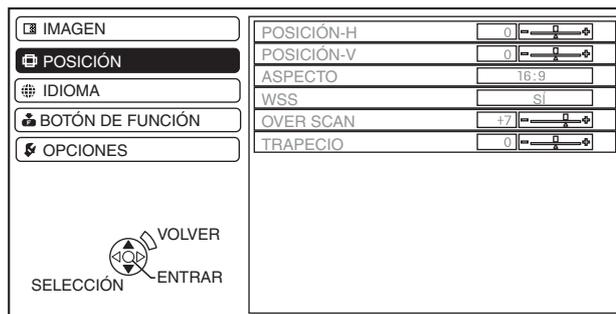
Volver al menú anterior



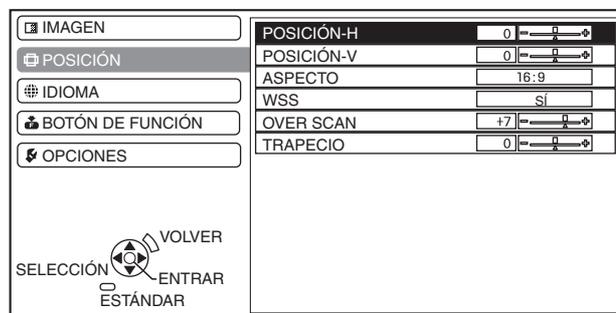
Pulse el botón **MENU** o **RETURN** para volver al menú anterior. Pulse el botón repetidamente para salir del modo de menú y volver al modo de proyección.

Procedimiento de funcionamiento

1. Pulse ▲ ▼ para desplazarse al elemento del menú principal y pulse **ENTER** para seleccionar.
 - Se resalta el elemento seleccionado en naranja y se muestra el sub-menú a la derecha.
 - Consulte "Menú principal y sub-menú" en la página 28.



2. Pulse ▲ ▼ para desplazarse al elemento del sub-menú y pulse ◀ ► **ENTER** para ajustar.
 - El elemento seleccionado es llamado y los otros elementos del menú desaparecen de la pantalla. Al cabo de 5 segundos, el elemento seleccionado desaparece y se restablece el modo de menú.
 - Si hay un nivel inferior, se mostrará el siguiente nivel.



3. Pulse ◀ ► para ajustar o establecer el elemento seleccionado.
 - Para elementos que utilicen una escala de barras, los ajustes actuales se muestran a la izquierda de la escala de barras.
 - Puede pasar cíclicamente a través de las opciones de un elemento pulsando ◀ ►.



4. Pulse **MENU** o **RETURN** para volver al menú anterior.

NOTA:

- Consulte "Restauración de los ajustes de fábrica por defecto" en la página 23 para reiniciar cada uno de los elementos del menú.

Menú principal	Sub-menú	Opciones (las subrayadas son las del ajuste por defecto)	Página																		
POSICIÓN 	POSICIÓN H	• Por defecto: 0	página 34																		
	POSICIÓN V	• Por defecto: 0	página 34																		
	RELOJ^{*1}	• Por defecto: 0	página 34																		
	FASE DEL RELOJ^{*2}	• Por defecto: 0	página 34																		
	ASPECTO	4:3 16:9 14:9 ZOOM1 ZOOM2 DESPLAZAM. V H-FIT V-FIT PRECISO	página 34																		
	WSS^{*3}	ON OFF	página 36																		
	OVER SCAN^{*4}	• Por defecto: 0	página 36																		
	TRAPECIO	• Por defecto: 0	página 36																		
	AUTO AJUSTE^{*5}		página 36																		
IDIOMA 	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: right;">1/2</td> <td style="width: 50%; text-align: right;">2/2</td> </tr> <tr> <td>DEUTSCH</td> <td>POLSKI</td> </tr> <tr> <td>FRANÇAIS</td> <td>ČEŠTINA</td> </tr> <tr> <td>ESPAÑOL</td> <td>MAGYAR</td> </tr> <tr> <td>ITALIANO</td> <td>РУССКИЙ</td> </tr> <tr> <td>PORTUGUÊS</td> <td>ไทย</td> </tr> <tr> <td>SVENSKA</td> <td>한국어</td> </tr> <tr> <td>NORSK</td> <td>● ENGLISH</td> </tr> <tr> <td>DANSK</td> <td>中文</td> </tr> </table>			1/2	2/2	DEUTSCH	POLSKI	FRANÇAIS	ČEŠTINA	ESPAÑOL	MAGYAR	ITALIANO	РУССКИЙ	PORTUGUÊS	ไทย	SVENSKA	한국어	NORSK	● ENGLISH	DANSK	中文
	1/2	2/2																			
DEUTSCH	POLSKI																				
FRANÇAIS	ČEŠTINA																				
ESPAÑOL	MAGYAR																				
ITALIANO	РУССКИЙ																				
PORTUGUÊS	ไทย																				
SVENSKA	한국어																				
NORSK	● ENGLISH																				
DANSK	中文																				
BOTÓN DE FUNCIÓN 	HDMI 1 IN HDMI 2 IN COMPUTER IN COMPONENT IN S-VÍDEO IN VÍDEO IN EN BLANCO AUTO AJUSTE LIGHT HARMONIZER	TEMPORIZADOR CARGAR FAVORITOS NORMAL (MODO IMAGEN) DYNAMIC (MODO IMAGEN) VIVID CINEMA (MODO IMAGEN) CINE1 (MODO IMAGEN) CINE2 (MODO IMAGEN) NATURAL (MODO IMAGEN) JUEGO (MODO IMAGEN)	página 37																		
OPCIONES 	GUIA ENTRADA	DETALLE	SIMPLE OFF	página 38																	
	DISEÑO OSD	TYPE1	TIPO2 TIPO3	página 38																	
	POSICIÓN OSD	SUPERIOR IZQUIERDA	ARRIBA CENTRO SUPERIOR DERECHA	página 38																	
		INFERIOR IZQUIERDA	CENTRO INFERIOR DERECHA																		
	COLOR FONDO	AZUL	NEGRO	página 38																	
	LOGO INICIAL	ON	OFF	página 38																	
	AUTO BÚSQUEDA	ON	OFF	página 38																	
	NIVEL DE SEÑAL HDMI	NORMAL	EXPANDIR	página 38																	
	INSTALACIÓN	FRONTAL/MESA	FRONTAL/TECHO	página 38																	
		RETRO/MESA	TRASERO/TECHO																		
	TEMPORIZADOR	OFF 60 MIN. 90 MIN. 120 MIN.	150 MIN. 180 MIN. 210 MIN. 240 MIN.	página 39																	
	ALTITUD	BAJO	ALTO	página 39																	
	ALIMENTACIÓN LÁMPARA	NORMAL	MODO ECONÓMICO	página 39																	
	TIEMPO LÁMPARA			página 39																	
PATRÓN DE ENSAYO			página 39																		

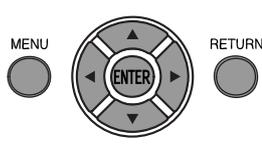
*1. Señales **COMPONENT/COMPUTER** solamente
 *2. Señales **COMPONENT** solamente
 *3. Señales **VIDEO/S-VIDEO/COMPONENT** solamente
 *4. No disponible con señales **COMPUTER**
 *5. Señales **COMPUTER** solamente

Menú IMAGEN

Mando a distancia



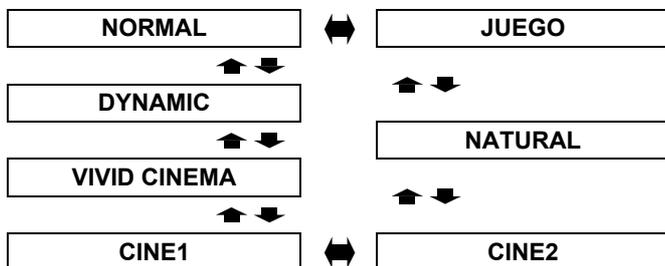
Panel de control



- Consulte "Navegación a través del MENÚ" en la página 27.
- Consulte "Menú principal y sub-menú" en la página 28.

MODO IMAGEN

Dependiendo del entorno de proyección, puede utilizar estos ajustes de parámetro predeterminados para optimizar la proyección de la imagen. Pulse ◀ ▶ para pasar cíclicamente por las opciones.



Recomendado para ver en una habitación con luz.

NORMAL	Ajuste para una imagen en general, por ejemplo deportes
DYNAMIC	Ajuste brillante y definido
VIVID CINEMA	Ajuste de color más vivo y nítido
JUEGO	Ajuste para juegos

Recomendado para ver en una habitación oscura.

CINE1	Colores estilo Hollywood
CINE2	Ajuste de color más intenso y cálido
NATURAL	Reproduce el color original de la imagen

NOTA:

- Puede llevar tiempo hasta que el modo seleccionado se establezca.

● Reproducción de color de una imagen sRGB

Para reproducir el color original de imágenes S-VIDEO con precisión, establezca lo siguiente.

1. Pulse el botón **AJUSTE DE IMAGEN** y seleccione **NATURAL**.
2. Pulse el botón **POR DEFECTO** para restaurar los otros elementos del sub-menú.
3. Pulse el botón **RETURN** una vez para volver al menú principal y seleccione **OPCIONES**.
4. Establezca el menú **LAMP POWER** en **NORMAL**.

CONTRASTE

Puede ajustar el contraste de la imagen proyectada. Ajuste el **BRILLO** por adelantado si fuera necesario.

Inferior



Superior

- Rango de ajuste: de -32 a +32

BRILLO

Puede ajustar el brillo de la imagen proyectada.

Más oscuro



Más claro

- Rango de ajuste: de -32 a +32

COLOR

Puede ajustar la saturación de color de la imagen proyectada.

Más claro



Más oscuro

- Rango de ajuste: de -32 a +32
- Cuando se conecta la señal **COMPUTER**, sólo está disponible con las siguientes señales.
1 125 (1 080)/60i 1 125 (1 080)/50i
1 125 (1 080)/60p 1 125 (1 080)/50p

TINTE

Puede ajustar el tono de la piel de la imagen proyectada.

Más rojizo



Más verdoso

- Rango de ajuste: de -32 a +32
- Cuando se conecta la señal **COMPUTER**, sólo está disponible con las siguientes señales.
1 125 (1 080)/60i 1 125 (1 080)/50i
1 125 (1 080)/60p 1 125 (1 080)/50p

DEFINICIÓN

Puede ajustar la definición de la imagen proyectada.

Menos definición



Más definición

- El rango de ajuste variará en función de la señal de entrada seleccionada.

TEMPERATURA COLOR

Puede ajustar la temperatura de color de la imagen proyectada.



- Rango de ajuste: de -6 a +6

IRIS DINÁMICO

Puede activar/desactivar el sistema de ajuste automático de la lámpara y el iris del objetivo, los cuales controlan el contraste y el nivel de negro.

- **ON:** Ajuste automático
- **OFF:** Sin ajuste

LIGHT HARMONIZER

El sensor de iluminación detecta el brillo de la habitación y mantiene la iluminación en equilibrio automáticamente. Si es necesario, puede activar/desactivar esta función desde **MODO**, o ajustarla manualmente desde **MANUAL** pulsando ◀ ▶.

- Rango de ajuste: de -8 a +8

NOTA:

- Para asegurar el correcto desempeño del **LIGHT HARMONIZER**, no interrumpa la luz en el sensor iluminación. Consulte "Cuerpo del proyector" en la página 12.

MENÚ AVANZADO

Puede realizar ajustes más detallados de la imagen de forma manual.

GAMMA

Puede ajustar la intensidad lineal a 3 niveles. Pulse ◀ ▶ para aumentar/decrecer un punto.

Niveles	Ajuste por defecto
GAMMA ALTA	0
GAMMA MEDIA	0
GAMMA BAJA	0

- Rango de ajuste: de -8 a +8

CONTRASTE

Puede ajustar la cantidad de contraste de colores RGB individualmente. Pulse ◀ ▶ para aumentar/decrecer un punto.

RGB	Ajuste por defecto
CONTRASTE R	0
CONTRASTE G	0
CONTRASTE B	0

- Rango de ajuste: de -16 a +16

BRILLO

Puede ajustar el brillo de colores RGB individualmente. Pulse ◀ ▶ para aumentar/decrecer un punto.

RGB	Ajuste por defecto
BRILLO R	0
BRILLO G	0
BRILLO B	0

- Rango de ajuste: de -16 a +16

ADMINISTRACIÓN DE COLOR

Puede administrar sus propios ajustes de color definidos. Consulte "Ajuste de su propio perfil de color" en la página 24.

REDUCCIÓN DE RUIDO

Puede encender o apagar el sistema de reducción de ruido automático. Pulse ◀ ▶ para seleccionar el ajuste requerido.

- **ON:** Reducción automática de ruido
- **OFF:** Sin reducción de ruido

MPEG NR (Reducción de ruido)

Puede encender o apagar el sistema de reducción de ruido automático para imágenes en formato MPEG. El sistema minimiza el ruido de bloque y de mosquito para eliminar los bordes recortados, proporcionando una imagen en general más suave. Pulse ◀ ▶ para seleccionar el ajuste requerido.

- **ON:** Activado
- **OFF:** Desactivar

NOTA:

- Sistema **MPEG NR** no disponible con señales **COMPUTER/HDMI (VGA480)**.

REALIDAD CINEMATOGRAFICA

Puede encender o apagar el sincronizador automático de imagen para imágenes de 24 fotogramas por segundo, tales como películas. Pulse ◀ ▶ para seleccionar el ajuste requerido.

- **ON:** Activado
- **OFF:** Desactivar

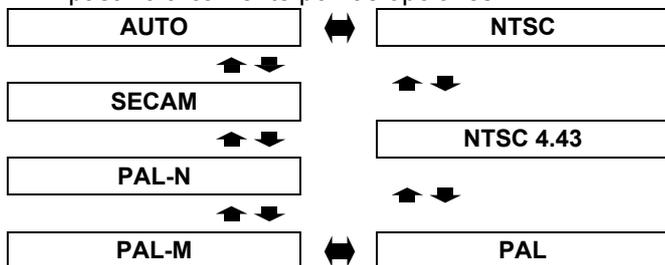
NOTA:

- **REALIDAD CINEMATOGRAFICA** es eficaz sólo con señales entrelazadas.

SISTEMA DE TV

Cuando la señal de vídeo es cambiada, el ajuste se activa automáticamente.

Puede activar el ajuste manualmente para que coincidan los datos de vídeo. Pulse ◀ ▶ para pasar cíclicamente por las opciones.



NOTA:

- El **AUTO** setting se seleccionará a partir de **NTSC/NTSC 4.43/PAL/PAL60/PAL-M/PAL-N/SECAM**.

GUARDAR FAVORITOS

Puede guardar y nombrar los ajustes del menú **IMAGEN** ajustados para un acceso al instante desde el menú **CARGAR FAVORITOS**.

1. Ajuste los elementos del menú **IMAGEN** requeridos.
2. Seleccione **GUARDAR FAVORITOS** y pulse el botón **ENTER**.
3. Seleccione el ajuste de memoria requerido y pulse el botón **ENTER**.
 - Se mostrará la pantalla de confirmación. Seleccione **OK** y pulse el botón **ENTER**.
 - El indicado con ★ está en uso y con ☆ está vacío.
4. Utilice ▲ ▼ ▶ ▶ para especificar la ubicación del carácter requerido y pulse el botón **ENTER**.
 - Puede introducir hasta 16 caracteres.

The screenshot shows a screen titled 'FAVOURITE NAME CHANGE'. At the top is a text input field. Below it is a grid of characters for selection:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	ALL DELETE			
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m				
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SPACE						
!	"	#	\$	%	&	'	*	+	-	/	=	?	@	\	^	
_	`		~	()	<	>	[]	{	}	,	.	:	;	

 At the bottom are 'OK' and 'CANCEL' buttons.

5. Repita el paso 4 hasta que termine la línea de texto.
 - Mueva el cursor a **BORRAR TODO** y pulse el botón **ENTER** para borrar toda la línea de texto introducida.
 - Pulse el botón **DEFAULT** para borrar el último carácter introducido o indicado con el cursor en el cuadro de texto.
 - Para introducir un carácter en la línea de texto introducida, mueva el cursor al cuadro de texto para seleccionar el lugar preciso y pulse ▼ y lleve a cabo el paso 4.
6. Seleccione **OK** y pulse el botón **ENTER** para ajustar el texto introducido como nombre.

NOTA:

- Si deja el cuadro de texto vacío y guarda, el número de memoria por defecto se introducirá como nombre.

CARGAR FAVORITOS

Puede acceder a los ajustes guardados al instante. Consulte "Cambio de los ajustes preestablecidos" en la página 22.

1. Seleccione el ajuste requerido de **FAVORITO1 - 8**.
 - Los ajustes sin definir no se podrán seleccionar.
2. Pulse **ENTER** para activar.

NOTA:

- Si no ha guardado ningún ajuste, **FAVORITO1 - 8** no se mostrará.

EDITAR FAVORITOS

Puede editar los ajustes de memoria nombrados.

● Borrar un ajuste de memoria

1. Seleccione **BORRAR FAVORITOS** y pulse el botón **ENTER**.
2. Seleccione el ajuste de memoria requerido y pulse el botón **ENTER**.
 - Si selecciona **BORRAR TODO**, puede borrar todos los ajustes de memoria guardados.
3. Seleccione **OK** en la pantalla de confirmación y pulse el botón **ENTER**.

● Cambio del nombre del ajuste de memoria

1. Seleccione el ajuste de memoria requerido y pulse el botón **ENTER**.
2. Utilice **▲ ▼ ◀ ▶** para especificar la ubicación del carácter requerido y pulse el botón **ENTER**.
 - Puede introducir hasta 16 caracteres.

FAVOURITE NAME CHANGE

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	ALL DELETE			
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m				
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SPACE						
!	"	#	\$	%	&	'	*	+	-	/	=	?	@	\	^	
_	`		~	()	<	>	[]	{	}	,	.	:	;	

OK CANCEL

3. Repita el paso 4 hasta que termine la línea de texto.
 - Mueva el cursor a **BORRAR TODO** y pulse el botón **ENTER** para borrar toda la línea de texto introducida.
 - Pulse el botón **DEFAULT** para borrar el último carácter introducido o indicado con el cursor en el cuadro de texto.
 - Para introducir un carácter en la línea de texto introducida, mueva el cursor al cuadro de texto para seleccionar el lugar preciso y pulse **▼** y lleve a cabo el paso 4.
4. Seleccione **OK** y pulse el botón **ENTER** para ajustar el texto introducido como nombre.

NOTA:

- Si no ha guardado ningún ajuste, **FAVORITO1 - 16** no se mostrará.

MODO DE SEÑAL

Se mostrará la señal actual seleccionada. Esto está disponible con señales procedentes de **COMPUTER IN/COMPONENT IN/HDMI IN** únicamente.

NOTA:

- Consulte "Lista de señales compatibles" en la página 45.

Menú POSICIÓN

Mando a distancia



Panel de control



- Consulte "Navegación a través del MENÚ" en la página 27.
- Consulte "Menú principal y sub-menú" en la página 28.

POSICIÓN H

Puede mover la imagen proyectada horizontalmente para un ajuste más preciso.

Mover a la izquierda



Mover a la derecha

POSICIÓN V

Puede mover la imagen proyectada verticalmente para un ajuste más preciso.

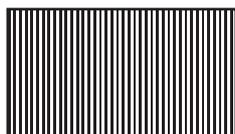
Mover hacia abajo



Mover hacia arriba

RELOJ

Si tiene patrones de interferencia de la imagen proyectada, que a veces tiene que ver con un murmullo o ruido, puede minimizarlo pulsando ◀ ▶ para ajustar la frecuencia del reloj. (Disponible con señales procedentes de **COMPUTER IN** únicamente)



NOTA:

- Si la frecuencia del reloj de puntos de la señal proyectada es superior a 150 MHz, puede que el ajuste no marque ninguna diferencia.
- Se debe ajustar **RELOJ** antes de ajustar la **FASE RELOJ**.

FASE DEL RELOJ

Si necesita más ajustes por la misma razón que el ajuste **RELOJ**, puede realizar un ajuste preciso del tiempo del reloj. Pulse ◀ ▶ para ajustar. (Disponible con señales procedentes de **COMPUTER IN COMPONENT IN** únicamente)

NOTA:

- Si la frecuencia del reloj de puntos de la señal proyectada es superior a 150 MHz, puede que el ajuste no marque ninguna diferencia.
- Señales disponibles a partir de **COMPONENT IN**: 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/60p, 750 (720)/50p

ASPECTO

Puede cambiar la relación de aspecto manualmente cuando sea necesario.

La relación de aspecto depende de las señales

Pulse ◀ ▶ para pasar cíclicamente por las relaciones de aspecto. El patrón del ciclo depende de las señales conectadas.

VÍDEO/ S-VIDEO	<ul style="list-style-type: none"> ● 4:3 → 16:9 → 14:9 → ZOOM1 → ZOOM2 → PRECISO ● AUTO → 4:3 → 16:9 → PRECISO → ZOOM señal NTSC
COMPUTER (RGB)	<ul style="list-style-type: none"> ● 4:3 → 16:9 → DESPLAZAM. V ● 4:3 → 16:9 señales VGA o SVGA ● Señales PANORÁMICO480/600/720/768/768-2/800/900 no cambiables
HDMI	<ul style="list-style-type: none"> ● 4:3 → 16:9 ● Señales 16:9 → AJUSTE H → AJUSTE V → ZOOM 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/50p y 750 (720)/60p ● Señales 4:3 → 16:9 → PRECISO → ZOOM 525p (480p) y 625p (576p)
COMPONENT (YPBPR)	<ul style="list-style-type: none"> ● 4:3 → 16:9 → 14:9 → PRECISO → ZOOM1 → ZOOM2 625i (576i), 625p (576p) ● AUTO → 4:3 → 16:9 → PRECISO → ZOOM 525i (480i), 525p (480p) ● 16:9 → AJUSTE H → AJUSTE V 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/50p, 750 (720)/60p señales

■ Opciones de relación de aspecto y ejemplo de proyección

Si aplica las opciones de relación de aspecto a la imagen proyectada, el resultado será el siguiente. El resultado puede variar en función de las señales de entrada. Consulte “Cambio de la relación de aspecto” en la página 23.

● VÍDEO/ S-VIDEO/COMPONENT

No disponible con señales 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/50p y 750 (720)/60p.

Tamaño original		4:3	Señal comprimida	Buzón de 16:9	Buzón de 14:9	Cinescopio 2.35:1
4:3	Proyecta a 4:3.					
16:9	Se ajusta horizontalmente a 16:9.					
PRECISO	Se ajusta horizontalmente para ajustarse a 16:9. Más cerca del extremo, más extendida. No disponible con señales ORDENADOR .					
ZOOM/ ZOOM1	Se ajusta al tamaño 16:9 con conservación de relación original. Salga del modo de menú y pulse ▲ ▼ para ajustar verticalmente.					
ZOOM2	Se ajusta al tamaño del cinescopio sin incluir el buzón. Salga del modo de menú y pulse ▲ ▼ para ajustar verticalmente.					
14:9	Se ajusta a 14:9.					

● Señales COMPONENT

Disponible con señales 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/50p y 750 (720)/60p

Tamaño original		4:3	16:9	Cinescopio
AJUSTE H	Se ajusta horizontalmente a 16:9.			
AJUSTE V	Se ajusta verticalmente a 16:9. Salga y pulse ▲ ▼ para desplazar la imagen y ajustar el extremo verticalmente.			

● Señales COMPUTER

DESPLAZAM. V

Salga y pulse ▲ ▼ para desplazar la imagen de las señales **COMPUTER** para ajustar el borde verticalmente.

Menú POSICIÓN

WSS

WSS (Señalización de pantalla ancha) detecta si se introduce una señal **PAL/625p (576p)/625i (576i)** y que esta tenga una señal de identificación y cambia la relación de aspecto al ajuste requerido automáticamente. Puede apagar el sistema manualmente.

OVER SCAN

Si los 4 extremos de una imagen caen parcialmente, puede utilizar esta función para ajustarla y proyectarla correctamente.

- Rango de ajuste: de 0 a +10
- **OVER SCAN** no está disponible con señales **COMPUTER**.



TRAPECIO

Si el proyector se alinea de forma no perpendicular a la pantalla o si la pantalla de proyección tiene una superficie angulosa, puede corregir verticalmente la señal trapezoidal.

Imagen	Funcionamiento

- Rango de ajuste: de -32 a 32

NOTA:

- Puede corregir la distorsión ± 30 grados desde el plano vertical. Para una mejor calidad de imagen, se recomienda instalar el proyector con un mínimo de distorsión.
- Se puede conservar algo de distorsión para el ajuste del cambio de lente.
- La distorsión de la pantalla del menú principal no puede corregirse.
- El resultado de la corrección de trapecio afectará la relación de aspecto y el tamaño de imagen.

AUTO AJUSTE

Puede ajustar **POSICIÓN V**, **POSICIÓN H**, **RELOJ** y **FASE RELOJ** automáticamente cuando lo conecte vía **COMPUTER IN**. Pulse **ENTER** para ajustarlos al mismo tiempo.

BOTÓN DE FUNCIÓN

Mando a distancia



Panel de control



- Consulte “Navegación a través del MENÚ” en la página 27.
- Consulte “Menú principal y sub-menú” en la página 28.

BOTÓN DE FUNCIÓN

Puede asignar un menú de uso frecuente al botón **FUNCIÓN** para acceso directo. Pulse ◀ ▶ para seleccionar la opción del menú deseado y pulse el botón **ENTER**.

HDMI 1 IN	página 26
HDMI 2 IN	
COMPUTER IN	
COMPONENT IN	
S-VIDEO IN	
VÍDEO IN	
EN BLANCO	página 37
AUTO AJUSTE	página 36
LIGHT HARMONIZER	página 31

TEMPORIZADOR	página 39
CARGAR FAVORITOS	página 32
NORMAL	página 30
DYNAMIC	
VIVID CINEMA	
CINE1	
CINE2	
NATURAL	
JUEGO (Ajuste predeterminado)	

● Función EN BLANCO

Puede detener la proyección temporalmente para ahorrar energía eléctrica. Para salir del modo en blanco, pulse cualquier botón excepto el botón **LIGHT**.

Menú OPCIÓN

Mando a distancia



Panel de control



- Consulte “Navegación a través del MENÚ” en la página 27.
- Consulte “Menú principal y sub-menú” en la página 28.

GUÍA ENTRADA

Cuando se cambia el método de entrada, la guía aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Los siguientes métodos de visualización están disponibles. Pulse ◀ ▶ para pasar cíclicamente por las opciones.

Opciones	Función
OFF	Desactivar la guía.
SIMPLE	Mostrar el menú de entrada por texto. La GUÍA ENTRADA desaparecerá después de 5 segundos de inactividad.
DETALLE	Mostrar el menú de entrada por gráfico. La GUÍA ENTRADA desaparecerá después de 10 segundos de inactividad.

DISEÑO OSD

Puede cambiar el color de fondo del menú. Pulse ◀ ▶ para pasar cíclicamente por las opciones.

- **TYPE1** Traseira semi-transparente
- **TIPO2** Azul sólido
- **TIPO3** Azul oscuro semi-transparente

POSICIÓN OSD

Puede cambiar la posición en la que visualizar el menú. Pulse ◀ ▶ para pasar cíclicamente por las opciones.

SUPERIOR
IZQUIERDA

ARRIBA
CENTRO

SUPERIOR
DERECHA

CENTRO

INFERIOR
IZQUIERDA

ABAJO
CENTRO

INFERIOR
DERECHA

COLOR FONDO

Puede elegir un color de pantalla desde **AZUL** o **NEGRO** para cuando el proyector se encuentre sin utilizar. Pulse ◀ ▶ para seleccionar.

LOGO INICIAL

Puede encender o apagar el logotipo mostrado cuando arranca el proyector. Pulse ◀ ▶ para seleccionar la opción que desee. Se mostrará **LOGO INICIAL** durante 30 segundos.

- **ON** Activar
- **OFF** Desactivado

AUTO BÚSQUEDA

Cuando el proyector está encendido, los terminales de entrada se detectan y se selecciona automáticamente una señal de entrada. Puede encender o apagar el sistema. Pulse ◀ ▶ para pasar cíclicamente por las opciones.

- **ON** Activar
- **OFF** Desactivado

NOTA:

- Cuando no se detecta señal, la última entrada utilizada se seleccionará.

NIVEL DE SEÑAL HDMI

Cuando no se proyecta normalmente un HDMI, puede cambiar el nivel de la señal HDMI a **NORMAL** o **EXPANDIR**. Pulse ◀ ▶ para seleccionar la opción requerida.

- **ON:** Nivel de señal HDMI general
- **OFF:** Nivel de señal HDMI expandida

NOTA:

- **NIVEL DE SEÑAL HDMI** no está disponible con algunos equipamientos.

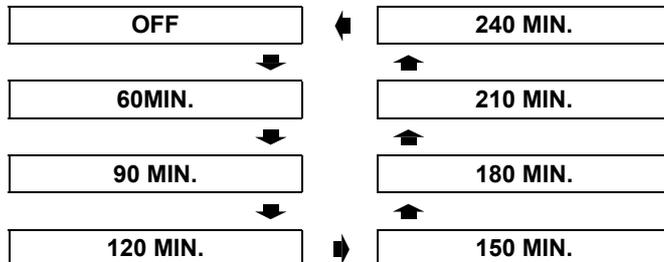
INSTALACIÓN

Cuando instale el proyector, seleccione el método de proyección de acuerdo con la posición del proyector. Pulse ◀ ▶ para cambiar entre las opciones. Consulte “Método de proyección” en la página 15.

FRONTAL/MESA	Configuración en mesa/suelo y proyección frontal
FRONTAL/TECHO	Montaje en techo y proyección frontal
RETRO/MESA	Ajuste de sobremesa/suelo y proyección desde la parte trasera
TRASERO/TECHO	Montaje en techo y retroproyección

TEMPORIZADOR

Puede seleccionar la duración de tiempo requerido y ajustar el temporizador para apagar el proyector automáticamente. 3 minutos antes del apagado se mostrará la cuenta atrás de minutos en la esquina inferior derecha. Pulse ◀ ▶ para pasar cíclicamente por las opciones.



ALTITUD

Si utiliza el proyector a gran altura, el ajuste **ALTITUD** necesita estar colocado en la posición **ALTO** para ajustar la velocidad alta del ventilador. Pulse ◀ ▶ para seleccionar la opción que desee.

- **BAJO** La velocidad del ventilador es baja.
- **ALTO** La velocidad del ventilador es alta.

NOTA:

- A 1.400 m (4.593 ft) por encima del nivel del mar, el ajuste debe ser **ALTO**.
- El volumen del ruido del ventilador depende del ajuste **ALTITUD**.

ALIMENTACIÓN LÁMPARA

Puede ajustar la potencia de la lámpara para ahorrar electricidad, prolongar la vida de la lámpara y reducir el ruido.

Opciones	Función
NORMAL	Cuando se requiere mayor iluminación.
MODO ECONÓMICO	Cuando se requiere menor iluminación.

NOTA:

- Cuando no se detecta señal de entrada, se deshabilita la función.

TIEMPO LÁMPARA

Puede comprobar durante cuánto tiempo se ha utilizado la lámpara.

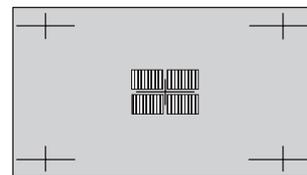
NOTA:

- **TIEMPO LÁMPARA** es una cuestión relevante para el tiempo de reemplazo de la lámpara. Consulte "Reemplazo de la unidad de la lámpara" en la página 42.

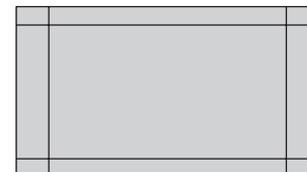
PATRÓN DE TEST

Puede utilizar 2 patrones de test diferentes para ajustar el enfoque de la imagen.

1. Pulse el botón **ENTER** para visualizar el patrón de prueba 1 y ajustar el enfoque con el anillo de enfoque.



2. Pulse el botón **ENTER** para visualizar el patrón de prueba 2 y ajustar el enfoque con el anillo de enfoque una vez más.



3. Pulse **MENU** o **RETURN** para volver al menú anterior o pulse repetidamente para volver a la pantalla.

NOTA:

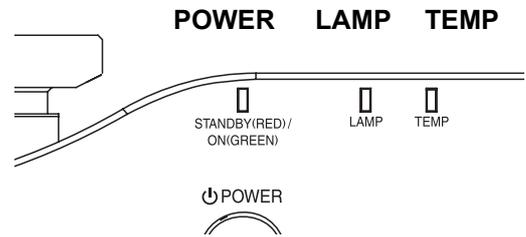
- Cuando el proyector y/o pantalla están inclinados, ajuste el enfoque en el centro de la imagen. Los extremos superior e inferior pueden salirse del enfoque.
- Cuando la imagen se distorsiona en trapecio, ajuste **TRAPECIO** en el menú **POSICIÓN**.

Indicador TEMP y LAMP

Gestión de los problemas indicados

En caso de que se produzca un problema con el proyector, los indicadores **LÁMPARA** y/o **TEMP** le informarán. Solucione los problemas indicados como se describe a continuación.

1. Compruebe el estado de todos los indicadores y del proyector, y apague el proyector de forma correcta.
2. Encuentre la causa del problema por el estado de los indicadores **LÁMPARA** y/o **TEMP**.
3. Siga las instrucciones siguientes para cada indicación y resuelva el problema.
4. Encienda el proyector correctamente y verifique que el indicador no está indicando ya ningún problema.



NOTA:

- Si no encuentra ningún problema o el problema persiste, no encienda el proyector. Póngase en contacto con un centro de servicio técnico autorizado.

Indicador LÁMPARA

Indicador	● Se ilumina en rojo	● Parpadea en rojo
Problema	TIEMPO LÁMPARA ha llegado a 1.800 horas.	Fallo del circuito de la lámpara, función anormal o unidad de lámpara dañada.
Causa	La unidad de la lámpara se agotará en breve y es necesario reemplazarla.	El botón MAIN POWER está encendido de nuevo antes de que la lámpara se haya enfriado lo suficiente.
Acción correctiva	Consulte "Reemplazo de la unidad de la lámpara" en la página 42.	Deje enfriar la lámpara por más de 90 segundos y encienda el POTENCIA PRINCIPAL .
		Fallo del circuito de la lámpara, función anormal.
		Póngase en contacto con un centro de servicio técnico autorizado.
		La unidad de la lámpara está dañada.
		Consulte "Reemplazo de la unidad de la lámpara" en la página 42.

Indicador TEMP

Indicador	● Iluminado en rojo y proyección estática	● Parpadeo en rojo y se apaga el botón POWER
Problema	La temperatura dentro y/o fuera del proyector es anormalmente alta.	
Causa	Las aberturas de ventilación están obstruidas.	La temperatura ambiente es demasiado alta.
Acción correctiva	Retire las obstrucciones de las aberturas de ventilación o despeje el espacio alrededor del proyector.	Reinstale el proyector en un lugar con temperatura controlada. Ver página 48.
		El filtro de aire está demasiado sucio y la ventilación es mala.
		Reemplace el filtro de aire de la forma adecuada. Ver página 41.

Cuidados y sustitución

Limpieza del proyector

Antes de limpiar el proyector

- Apague el interruptor de **MAIN POWER** de forma correcta y desconecte la clavija de alimentación de la toma de corriente.
- Desenchufe todos los cables del proyector.

Limpieza de la superficie exterior del proyector

Limpie la suciedad y el polvo cuidadosamente con un paño suave.

- Si se hace difícil quitar la suciedad, moje un paño con detergente neutro diluido en agua, escurra bien el paño y limpie el proyector. Seque el proyector con un paño seco.
- No utilice bencina de petróleo, disolvente o cualquier solvente a base de alcohol, tampoco detergentes para cocina o paños químicos. Hacer caso omiso de esta precaución podría resultar en daños o alteraciones en la superficie del proyector.

Limpieza de la superficie de la lente

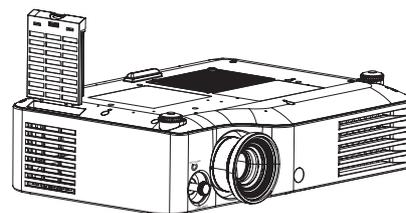
Limpie la suciedad cuidadosamente con un paño sin pelusa.

- Asegúrese de que no queda suciedad ni polvo en la superficie de la lente. Se verá agrandado y proyectado en la pantalla.

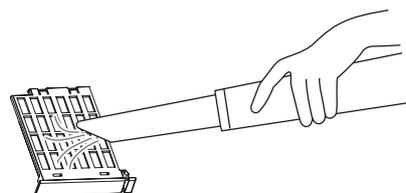
Limpieza del filtro de aire

Si el filtro de aire está excesivamente sucio, la temperatura interna del proyector aumenta y pueden producirse disfunciones. Limpie el filtro de aire de forma regular cada 100 horas de uso.

1. Vuelque el proyector y colóquelo sobre un paño suave cuidadosamente.
2. Presione la pestaña y deslice ligeramente hacia arriba el filtro de aire para quitarlo.



3. Aspire la suciedad y el polvo del filtro de aire.
 - No limpie con agua el filtro de aire



4. Coloque y deslice ligeramente en el filtro de aire el puerto de la toma de aire para sujetarlo.
 - Asegúrese de que el filtro de aire hace clic al colocarse.

NOTA:

- No utilice el proyector sin sujetar el filtro de aire.

Reemplazo del filtro de aire

El filtro de aire debería reemplazarse cuando la limpieza ya no sea eficaz y cuando reemplace la unidad de la lámpara. Se incluye un filtro de aire de reemplazo con la unidad de lámpara de reemplazo ET-LAX100. Póngase en contacto con un centro de servicio técnico autorizado para el filtro de aire opcional.

Reemplazo de la unidad de la lámpara

Antes de reemplazar la unidad de la lámpara

- Desactive el botón **MAIN POWER** de forma correcta y desconecte la clavija de alimentación de la toma de corriente.
- Asegúrese de que la unidad de la lámpara y los alrededores se enfríen suficientemente.
- Desenchufe todos los cables del proyector.
- Prepare un destornillador con cabezal Phillips.
- Póngase en contacto con el centro de servicio técnico autorizado para adquirir una unidad de lámpara de repuesto (ET-LAX100).
- Cuando el proyector esté montado en el techo, no trabaje directamente bajo el proyector o coloque la cara cerca del mismo.

NOTA:

- Antes de sustituir la unidad de lámpara, deje que se enfríe para evitar el riesgo de quemaduras, daños y otros peligros.
- No intente sustituir la unidad de lámpara por una unidad de lámpara no autorizada.

Cuándo reemplazar la unidad de la lámpara

La unidad de la lámpara se consume y la luminosidad desciende con el uso. El indicador **LAMP** le informará sobre el momento de reemplazo a las 1.800 horas, y a las 2.000 horas el proyector se apagará. Estas cifras son una guía aproximada y pueden acortarse por las condiciones de uso, características de la unidad de lámpara, condiciones ambientales y demás. Puede comprobar la duración del tiempo de uso utilizando **TIEMPO LÁMPARA** en el menú **OPCIONES**.

Indicación	En pantalla	LÁMPARA Indicador de 
Sobre 1.800 horas	 <p>“CAMBIO DE LÁMPARA” se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla durante 30 segundos. Para borrar la pantalla de inmediato, pulse cualquier botón.</p>	Se ilumina en rojo
Sobre 2.000 horas	<p>“CAMBIO DE LÁMPARA” se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla y allí permanecerá hasta que responda. Para borrar la pantalla, pulse cualquier botón.</p>	

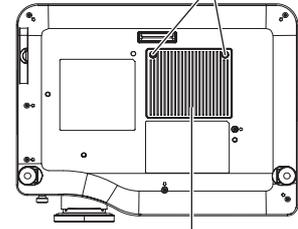
NOTA:

- Los tiempos de guía de 1.800 y 2.000 horas son aproximados y se basan en determinadas condiciones y no son un tiempo garantizado. La condición estimada es: **ALIMENTACIÓN LÁMPARA** en **OPCIONES** menú ajustado a **NORMAL**.
- Para prolongar la vida de la lámpara, ajuste el menú **ALIMENTACIÓN LÁMPARA** en **OPCIONES** a **MODO ECONÓMICO**. Consulte “ALIMENTACIÓN LÁMPARA” en la página 39.
- Para más información acerca de la unidad de la lámpara, tal como tiempo de garantía, vea las instrucciones incluidas con la unidad de la lámpara.

Retirada y colocación de la unidad de la lámpara

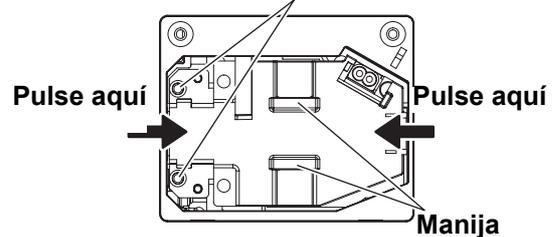
1. Vuelque el proyector y colóquelo sobre un paño suave cuidadosamente.
2. Utilice un destornillador Phillips para aflojar los 2 tornillos de fijación de la unidad de lámpara hasta que giren libremente y pueda quitar la cubierta de la unidad de lámpara.
3. Utilice un destornillador Phillips para soltar los 2 tornillos de fijación de la unidad de la lámpara hasta que estos giren libremente.
4. Sujete la manija de la unidad de lámpara y con cuidado, sáquela del proyector.
5. Reemplace la nueva unidad de la lámpara mientras se asegura de que la dirección de inserción es correcta.
 - Presione la parte superior de la unidad de la lámpara y asegúrese de que esté instalada de forma segura.
6. Apriete los tornillos de fijación de la unidad de la lámpara con un destornillador Phillips.
7. Instale la cubierta de la unidad de lámpara y apriete los 3 tornillos de fijación de la cubierta de la unidad de lámpara con un destornillador Phillips.

Tornillos de fijación de la cubierta de la unidad de lámpara



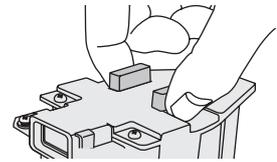
Cubierta de unidad de lámpara

Tornillos de fijación de la unidad de la lámpara



NOTA:

- Asegúrese de instalar la unidad de lámpara y la cubierta de la unidad de lámpara firmemente. Si no están instalados firmemente, se puede poner en funcionamiento el circuito de protección de forma que no pueda activarse la alimentación.
- Apriete el mango y mantenga la unidad de la lámpara en paralelo cuando retire la unidad de la lámpara. Algunas piezas de la lámpara están afiladas y pueden causar lesiones.
- No encienda la alimentación al quitar la cubierta de la unidad de lámpara.



Reinicio de TIEMPO LÁMPARA

Si el tiempo de uso de la lámpara ha superado las 2.000 horas (cuando **POWER LAMP** haya sido ajustado a **NORMAL**), el proyector pasará a modo de espera después de 10 minutos de funcionamiento aproximadamente. El procedimiento de reinicio debería, por tanto, completarse en esos 10 minutos.

1. Conecte el cable de alimentación al proyector y a la toma de red, y encienda **EL MAIN POWER**.
2. Pulse el botón **POWER**.
3. Pulse el botón **MENU** para visualizar el menú.
4. Seleccione el menú **OPCIONES** y pulse el botón **ENTER**.
5. Seleccione **TIEMPO LÁMPARA**.
6. Pulse y mantenga pulsado el botón **ENTER** durante aproximadamente 3 segundos.
7. Se mostrará la pantalla de confirmación y seleccione **OK**.
8. Pulse el botón **POWER** para apagar y reiniciar la duración de **TIEMPO LÁMPARA**.
9. La confirmación del tiempo de duración en **TIEMPO LÁMPARA** se reinicia a "0 H".

ALTITUD	BAJO
POWER LAMP	NORMAL
TIEMPO	1820H

Solución de problemas

En caso de que persista algún problema, póngase en contacto con su distribuidor.

Problema	Causa	Página de referencia
La alimentación no se enciende.	<ul style="list-style-type: none"> ● El cable de alimentación puede no estar conectado. ● El botón MAIN POWER está apagado. ● No hay suministro eléctrico en la toma de red. ● El indicador TEMP está encendido o parpadea. ● El indicador LAMP está encendido o parpadea. ● La cubierta de la unidad de lámpara no se ha instalado correctamente. ● Los interruptores de circuito se han activado. 	<p>19</p> <p>20</p> <p>19</p> <p>40</p> <p>40</p> <p>42</p> <p>-</p>
No aparece ninguna imagen.	<ul style="list-style-type: none"> ● La fuente de entrada de señal de vídeo puede no estar conectada correctamente a un terminal. ● El ajuste de selección de entrada puede que no sea correcto. ● Puede que el ajuste BRILLO se encuentre en el ajuste mínimo. ● La función OBTURACIÓN puede estar en uso. ● Puede que la cubierta de la lente todavía esté colocada sobre la misma. 	<p>18</p> <p>26</p> <p>30</p> <p>37</p> <p>12</p>
La imagen está borrosa.	<ul style="list-style-type: none"> ● Puede que no se haya ajustado correctamente el enfoque de la lente. ● Puede que el proyector no esté a la distancia correcta de la pantalla. ● Puede que la lente esté sucia. ● Puede que el proyector esté demasiado inclinado. 	<p>21</p> <p>14</p> <p>9</p> <p>16</p>
El color es pálido o grisáceo.	<ul style="list-style-type: none"> ● El ajuste COLOR o TINTE puede ser incorrecto. ● La fuente de entrada que está conectada al proyector puede que no esté ajustada correctamente. 	<p>30</p> <p>28</p>
El mando a distancia no funciona.	<ul style="list-style-type: none"> ● Puede que las baterías estén agotadas. ● Puede que las baterías no estén correctamente insertadas. ● Puede que el receptor de señal del mando a distancia en el proyector esté obstruido. ● La unidad de mando a distancia puede estar fuera del rango de funcionamiento. 	<p>-</p> <p>11</p> <p>22</p> <p>22</p>
No se muestra la imagen correctamente.	<ul style="list-style-type: none"> ● El formato de señal SISTEMA DE TV puede que no se haya ajustado correctamente. ● Puede que haya un problema con el VCR u otra fuente de señal. ● Se está introduciendo una señal que no es compatible con el proyector. 	<p>32</p> <p>-</p> <p>45</p>
No aparece una imagen del ordenador.	<ul style="list-style-type: none"> ● Es posible que el cable sea más largo que el cable opcional. ● La salida de vídeo externa del portátil puede que sea incorrecta. (Puede cambiar los ajustes de salida externa pulsando las teclas [Fn] + [F3] o [Fn] + [F10] simultáneamente. El método real varía dependiendo del tipo de ordenador; consulte la documentación suministrada con el ordenador para obtener más detalles.) 	<p>-</p> <p>46</p>

Información técnica

Lista de señales compatibles

Señal	Modo de visualización	Resolución de visualización (puntos)*1	Frecuencia de escaneado		Frecuencia de reloj de puntos (MHz)	Calidad de imagen*2	Terminales
			H (kHz)	V (Hz)			
NTSC/NTSC 4.43/ PAL-M/PAL60	-	720 x 480i	15,7	59,9	-	A	VÍDEO/S-VIDEO
PAL/PAL-N/SECAM	-	720 x 576i	15,6	50,0	-	A	
525i (480i)	525i	720 x 480i	15,7	59,9	13,5	A	COMPONENT
625i (576i)	625i	720 x 576i	15,6	50,0	13,5	A	
525p (480p)	525p	720 x 483	31,5	59,9	27,0	A	COMPONENT/HDMI
625p (576p)	625p	720 x 576	31,3	50,0	27,0	A	
1 125 (1 080)/60i	1 125/60i	1 920 x 1 080i	33,8	60,0	74,3	AA	COMPONENT/ HDMI/COMPUTER
1 125 (1 080)/50i	1 125/50i	1 920 x 1 080i	28,1	50,0	74,3	AA	
1 125 (1 080)/24p	1 125/24p	1 920 x 1 080	27,0	24,0	74,3	AA	COMPONENT/HDMI
1 125 (1 080)/60p	1 125/60p	1 920 x 1 080	67,5	60,0	148,5	AA	
1 125 (1 080)/50p	1 125/50p	1 920 x 1 080	56,3	50,0	148,5	AA	COMPONENT/ HDMI/COMPUTER
750 (720)/60p	750/60p	1 280 x 720	45,0	60,0	74,3	AA	
750 (720)/50p	750/50p	1 280 x 720	37,5	50,0	74,3	AA	COMPONENT/HDMI
VGA480	VGA60	640 x 480	31,5	59,9	25,2	A	
	VGA75	640 x 480	37,5	75,0	31,5	A	COMPUTER
	VGA85	640 x 480	43,3	85,0	36,0	A	
	VGA138	640 x 480	72,1	138,0	62,3	A	
WIDE480	WIDE480	856 x 480	30,1	60,1	31,5	A	
SVGA	SVGA55	800 x 600	35,2	56,3	36,0	A	
	SVGA60	800 x 600	37,9	60,3	40,0	A	
	SVGA70	800 x 600	48,1	72,2	50,0	A	
	SVGA75	800 x 600	46,9	75,0	49,5	A	
	SVGA85	800 x 600	53,7	85,1	56,3	A	
WIDE600	WIDE600	1 072 x 600	37,2	59,9	51,4	A	
WIDE720	WIDE720	1 280 x 720	45,1	60,1	76,5	AA	
XGA	XGA60	1 024 x 768	48,4	60,0	65,0	A	
	XGA70	1 024 x 768	56,5	70,1	75,0	A	
	XGA75	1 024 x 768	60,0	75,0	78,8	A	
	XGA85	1 024 x 768	68,7	85,0	94,5	A	
	XGA89	1 024 x 768	72,1	89,0	99,2	A	
WIDE768	WIDE768	1 280 x 768	45,3	56,5	76,2	A	
MXGA	MXGA70	1 152 x 864	64,0	71,2	94,2	A	
	MXGA75	1 152 x 864	67,5	74,9	108,0	A	
SXGA	SXGA60	1 280 x 1 024	64,0	60,0	108,0	A	
SXGA60+	SXGA60+	1 400 x 1 050	65,1	59,9	122,4	A	
WIDE768-2	WIDE768-2	1 360 x 768	48,8	59,8	74,3	A	

*1. La "i" después de la resolución indica una señal entrelazada.

*2. Los siguientes símbolos se utilizan para indicar la calidad de la imagen.

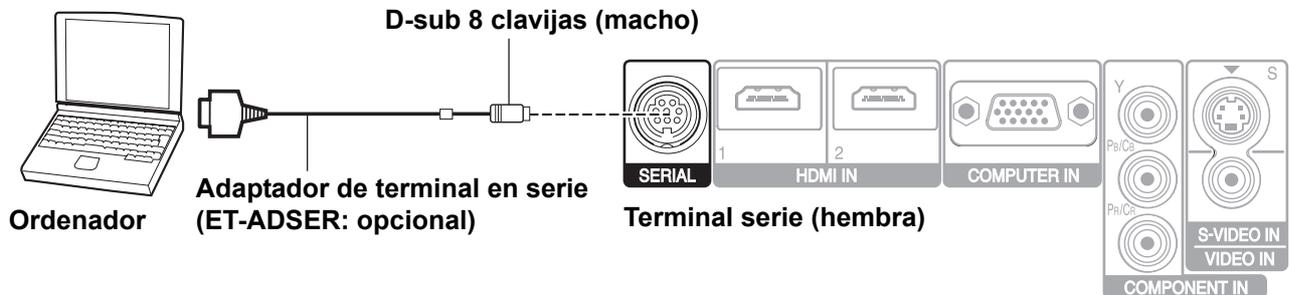
AA Se puede obtener máxima calidad de imagen.

A Las señales son convertidas por el circuito de procesamiento de imagen antes de que se proyecte la imagen.

Terminal en serie

El conector en serie que se encuentra ubicado en el panel de conectores del proyector se ajusta a la especificación de interfaz RS-232C, de forma que el proyector pueda controlarse mediante un ordenador personal que esté conectado a este conector.

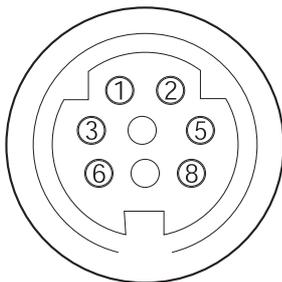
Conexión



NOTA:

- Debe utilizar únicamente un Cable de Interfaz en Serie RS-232C con núcleo de ferrita, tipo ET-ADSER.

Asignaciones de clavijas y nombres de señales

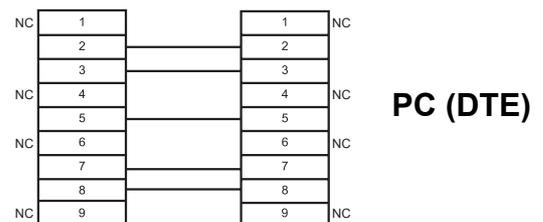


Núm. de clavijas	Nombre de señal	Contenido
①		Conectado internamente
②		Conectado internamente
③	RXD	Datos recibidos
④	GND	Tierra
⑤	TXD	Datos transmitidos
⑥		Conectado internamente
⑦		NC
⑧		NC

Especificaciones de cable

(Cuando se conecta a un ordenador personal)

Proyector



PC (DTE)

Formato básico

STX	Comando	:	Parámetro	ETX
Byte de comienzo (02h)	3 bytes	1 byte	1 byte – 4 bytes	Finalización (03h)

Los datos enviados desde el ordenador comenzarán con STX y continuarán con Comando, Parámetro y terminarán con ETX. Puede añadir el parámetro necesario.

- El proyector no puede recibir el comando dentro de los 10 segundos después de encender la lámpara. Espere 10 segundos antes de enviar el comando.
- Si envía múltiples comandos, verifique que se haya recibido respuesta del proyector para un comando antes de enviar el siguiente comando.
- Cuando se envía un comando que no requiere parámetros, no son necesarios los dos puntos (:).
- Si el ordenador personal envía un comando incorrecto, el proyector enviará el comando ER401 al ordenador.

Ajustes de comunicación

Nivel de señal	RS-232C	Cantidad de caracteres	8 bits
Método de sincronización	Asíncrono	Bit de parada	1 bit
Tasa de baudios	9.600 bps	Parámetro X	Ninguno
Paridad	Ninguno	Parámetro S	Ninguno

Comandos de control

Comando	Contenido del control	Observaciones
PON	POWER ON	En el modo de espera, se ignoran todos los comandos excepto el comando PON. Se ignora el comando PON durante el control ON de lámpara.
POF	POWER OFF	Si se recibe un comando PON mientras está funcionando el ventilador de enfriamiento después de que la lámpara ha sido apagada, la lámpara no se enciende de nuevo inmediatamente, a fin de proteger la lámpara.
IIS	SERIAL	Parámetro: CP1 = COMPONENT IN (YPBPR) VID = ENTRADA VÍDEO SVD = ENTRADA S-VÍDEO HD2 = HDMI2 IN HD1 = HDMI1 IN RG1 = COMPUTER IN
OMN	PRINCIPAL	Visualización del menú principal.
OEN	ENTER	Activación de los elementos seleccionados en el modo de menú.
OBK	RETURN	Retorno al menú anterior o salida del modo de menú.
OCU/ OCD/ OCL/ OCR	Botones de navegación	OCU = botón ▲ OCL = botón ◀ OCD = botón ▼ OCR = botón ▶
OST	DEFAULT	Vuelta al ajuste de fábrica por defecto. (página 23)
OFZ	CONGELAR	Congelación de la pantalla proyectada. Parámetro: 0 = OFF 1 = ON
OOT	TEMPORIZADOR	Ajuste de la duración del tiempo hasta el apagado automático. (página 39) 0 = OFF 1 = 60 min. 2 = 90 min. 3 = 120 min. 4 = 150 min. 5 = 180 min. 6 = 210 min. 7 = 240 min.
OSH	EN BLANCO	Apaga temporalmente la proyección. Envíe el comando para cambiar entre ON y OFF. No enviar el comando consecutivamente.
OVM	IMAGEN	Activación del menú IMAGEN. Enviar el comando a los elementos del menú de encendido. (página 23)
VS1	ASPECTO	Encendido de la relación de aspecto. (página 23)
VPM	MODO DE IMAGEN	Encendido del MODO IMAGEN. (página 30) Parámetro: NOR = NORMAL DYN = DYNAMIC VCN = VIVID CINEMA CN1 = CINE1 CN2 = CINE2 NAT = NATURAL GAM = JUEGO

Comandos de consulta

Comando	Contenido del control	Parámetro
QPW	Estado de potencia	000 = OFF 001 = ON
QFZ	Estado CONGELAR	0 = OFF 1 = ON
QIN	Estado de señal SERIAL	CP1 = COMPONENT IN (YPBPR) VID = ENTRADA VÍDEO SVD = ENTRADA S-VÍDEO HD2 = HDMI2 IN HD1 = HDMI1 IN RG1 = COMPUTER IN
QOT	Estado TEMPORIZADOR	0 = OFF 1 = 60 min. 2 = 90 min. 3 = 120 min. 4 = 150 min. 5 = 180 min. 6 = 210 min. 7 = 240 min.
QPM	Estado MODO DE IMAGEN	NOR = NORMAL DYN = DYNAMIC VCN = VIVID CINEMA CN1 = CINE1 CN2 = CINE2 NAT = NATURAL GAM = JUEGO
QSH	Estado EN BLANCO	0 = OFF

Especificaciones

Corriente eléctrica		AC 100 - 240 V 50 Hz/60 Hz
Consumo de energía		290 W Durante modo de espera (con el ventilador apagado): 0,08 W
Amps		3,5 A - 1,5 A
Panel LCD	Tamaño de panel (diagonal)	Tipo 0,7 (17,78 mm)
	Relación de aspecto	16 : 9
	Método de exhibición	3 paneles transparentes LCD (RGB)
	Método de accionamiento	Método de matriz activa
	Píxeles	921 600 (1 280 × 720) × 3 paneles
Lente		Zoom manual (2x)/Enfoque manual F 1,9 - 3,1, f 21,7 mm - 43,1 mm
Lámpara		Lámpara UHM (220 W)
Luminosidad		2.000 lm
Entorno de funcionamiento		Temperatura 0 °C - 40 °C (32 °F - 104 °F) Cuando el ALTITUD (página 39) está ajustado a ON: 0 °C - 35 °C (32 °F - 95 °F) Humedad 20% - 80% (sin condensación)
Frecuencia de escaneado*1 (para señal RGB)	Frecuencia de escaneado horizontal	30 kHz - 70 kHz
	Frecuencia de barrido vertical	50 Hz - 87 Hz
	Frecuencia de reloj de puntos	Menos de 150 MHz
COMPONENT (YPbPr)		525i (480i), 525p (480p), 625i (576i), 625p (576p), 750 (720)/60p, 750 (720)/50p, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/24p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/50p
Sistema de color		7 (NTSC/NTSC 4.43/PAL/PAL-M/PAL-N/PAL60/SECAM)
Tamaño de proyección		40" - 200" (1 016 mm - 5 080 mm)
Distancia de proyección		1,2 m - 12,4 m (3'11" - 40'8")
Relación de aspecto de pantalla		16 : 9
Conexión		FRONTAL/MESA, FRONTAL/TECHO, RETRO/MESA, TRASERO/TECHO (Método de selección de menú)

*1. Consulte "Lista de señales compatibles" en la página 45 para señales disponibles.

Terminales	ENTRADA S-VÍDEO	Línea simple, Mini DIN 4p Y: 1,0 V [p-p], C: 0,286 V [p-p], 75 Ω	
	ENTRADA VÍDEO	Línea simple, pin jack RCA 1,0 V [p-p], 75Ω	
	COMPUTER IN	Línea única, D-sub HD 15 clavijas (hembra)	
		R.G.B.	0,7 V [p-p], 75 Ω
		G.SYNC	1,0 V [p-p], 75 Ω
		HD/SYNC	Alta impedancia de TTL, compatible con polaridad positiva/negativa automática
	VD	Alta impedancia de TTL, compatible con polaridad positiva/negativa automática	
COMPONENT IN	Y, PB/CB, PR/CR	Línea única, toma de clavijas RCA x 3	
	Y	1,0 V [p-p] (incluida sinc), 75 Ω	
	PB/CB, (PR/CR)	0,7 V [p-p], 75 Ω	
HDMI IN	Línea dual, conector HDMI de 19 clavijas		
EN SERIE	DIN de 8 clavijas, compatible con RS-232C		
Gabinete	Plástico moldeado (PC+ABS)		
Dimensiones	Anchura	395 mm (15 -17/32")	
	Altura	112 mm (4 -13/32")	
	Longitud	300 mm (11 -25/32")	
Peso	4,9 kg (10,8 lbs.)		
Certificaciones	EN60950-1, EN55022, EN61000-3-2, EN61000-3-3, EN55024		
Mando a distancia	Corriente eléctrica	3 V CC (pila AA x 2)	
	Rango de funcionamiento	Aprox. 7 m (23') (cuando se acciona directamente frente al receptor de señal)	
	Peso	125 g (4,4 ozs.) (incluyendo baterías)	
	Dimensiones	Anchura	48 mm (1 -7/8")
		Longitud	138 mm (5 -13/32")
Altura		28,35 mm (1 -3/32") (sin incluir piezas de proyección de superficie)	
Opciones	Abrazadera de techo	ET-PKX200	
	Pantalla de proyección	ET-SRW90CC	
	Cables	ET-SC10CP (pin jack RCA x 3 - pin jack RCA x3)	
		ET-SC10DT (pin jack RCA x 3 - Terminal D)	
Adaptador en serie	ET-ADSER (DIN de 8 clavijas/D-sub de 9 clavijas)		

Medidas de seguridad de abrazadera de montaje en techo

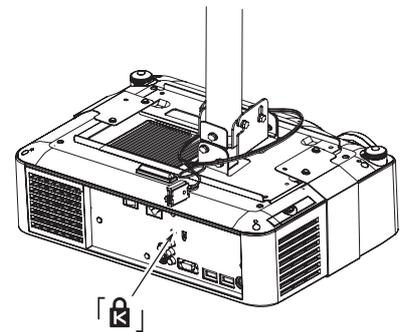
El proyector y el soporte de montaje en techo están diseñados con suficiente seguridad sin embargo, asegúrese de instalar el cable de seguridad que se suministra con el proyector y de insertarlo en la ranura de bloqueo de seguridad del mismo cuando realice el montaje en techo para mayor seguridad.

NOTA:

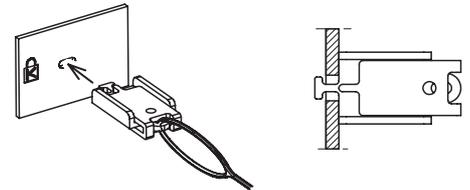
- Aun cuando existe un período de garantía, el fabricante no asume ninguna responsabilidad por lesiones o daños causados por el uso de un soporte de montaje en techo que no haya sido comprado a un distribuidor autorizado, o causados por las condiciones ambientales.
- Asegúrese de utilizar un destornillador manual; no utilice un destornillador eléctrico o de impacto.
- La instalación de la abrazadera de montaje en techo sólo debería realizarla un técnico cualificado.
- Si el soporte de montaje en techo no está en uso, desmóntelo.

Instalación del cable de seguridad

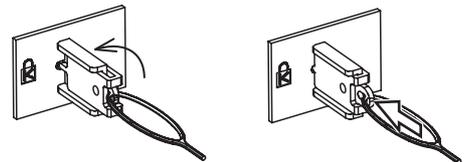
1. Instale la abrazadera de montaje en techo de acuerdo con las Instrucciones de Instalación.
2. Pase el cable de seguridad alrededor de la abrazadera de montaje en techo con menos comba.
 - Anude el cable del final con una brida a través del bucle del otro extremo del cable.



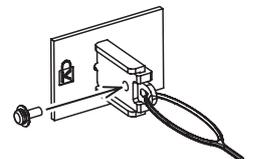
3. Saque la pestaña del cerrojo e insértelo en la ranura de bloqueo de seguridad del proyector.



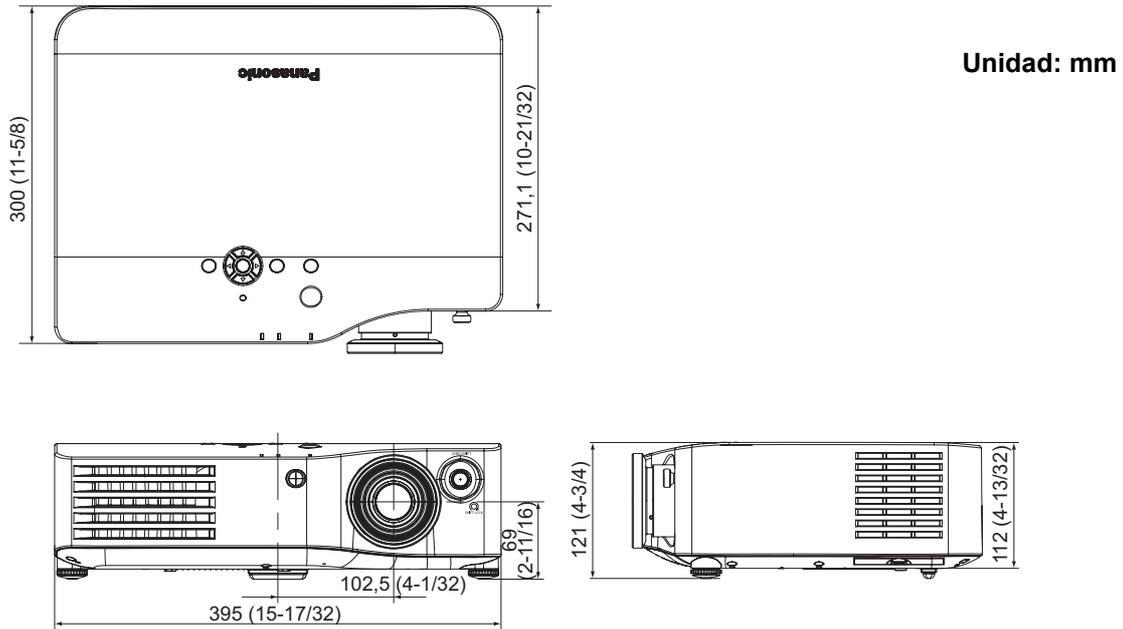
4. Gire el cerrojo 90° y empuje hacia adentro.



5. Inserte el tornillo suministrado con un destornillador, como por ejemplo un destornillador de par de torsión.
 - Par de apriete: $0,7 \pm 0,1$ N·m



Dimensiones



Reconocimiento de marcas registradas

- VGA y XGA son marcas registradas de la International Business Machines Corporation.
- S-VGA es una marca registrada de Video Electronics Standards Association.
- HDMI, el logotipo HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de HDMI Licensing LLC.
- La fuente utilizada en las visualizaciones de pantalla es una fuente de mapa de bits de Ricoh fabricada y vendida por Ricoh Company, Ltd.

Todas las otras marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.

Índice

A		
Abrazadera de montaje en techo	50	
AC IN	13	
Accesorios	10	
ADMINISTRACIÓN DE COLOR		
Botón de mando a distancia	11	
Funcionamiento del mando a distancia	24	
MENÚ AVANZADO	31	
AJUSTE DE IMAGEN		
Botón de mando a distancia	11	
Funcionamiento del mando a distancia	23	
Ajuste de patas delanteras	13, 15	
ALIMENTACIÓN		
Botón de mando a distancia	11	
Botón de panel de control	12	
Estado del indicador	19	
indicador	12	
ALTITUD	39	
Ángulo de proyección	15	
Anillo de enfoque	12	
Anillo de zoom	12	
ASPECTO		
Botón de mando a distancia	11	
Funcionamiento del mando a distancia	23	
Menú de POSICIÓN	34	
AUTO AJUSTE	36	
B		
Bloqueo de seguridad	13	
BOTÓN DE FUNCIÓN	37	
Botón de mando a distancia	11	
Funcionamiento del mando a distancia	26	
Botones de navegación		
Botón de mando a distancia	11	
Botón de panel de control	12	
BRILLO		
MENÚ AVANZADO	31	
Menú IMAGEN	30	
BÚSQUEDA AUTOMÁTICA	38	
C		
Cable de seguridad	50	
Accesorio	10	
Cambio de lente		
Dial de cambio de lente • Vertical	12	
CARGAR FAVORITOS	32	
Botón de mando a distancia	11	
Funcionamiento del mando a distancia	22	
COLOR	30	
COLOR FONDO	38	
Conexiones	18	
CONGELAR		
Botón de mando a distancia	11	
Funcionamiento del mando a distancia	23	
CONTRASTE		
MENÚ AVANZADO	31	
Menú IMAGEN	30	
Cubierta de lente	12	
Accesorio	10	
Orificio de ajuste	13	
D		
DEFAULT		
Botón de mando a distancia	11	
Funcionamiento del mando a distancia	23	
DEFINICIÓN	30	
Dimensiones	51	
DISEÑO OSD	38	
Distancia de proyección	14	
E		
EDITAR FAVORITOS	33	
EN BLANCO	37	
EN SERIE		
Ajustes de comunicación	47	
Asignación de contactos	46	
Comandos de consulta	47	
Comandos de control	47	
Conexión	46	
Especificaciones del cable	46	
Formato básico	46	
Terminal	13	
ENTER		
Botón de mando a distancia	11	
Botón de panel de control	12	
ENTRADA		
Botón de mando a distancia	11	
Botón de panel de control	12	
Funcionamiento del mando a distancia	26	
ENTRADA COMPONENTE		
Conexión	18	
Terminal	13	
ENTRADA HDMI		
Conexión	18	
Terminal	13	
ENTRADA ORDENADOR		
Conexión	18	
Terminal	13	
ENTRADA VÍDEO		
Terminal	13	
ESCANEO SUPERIOR	36	
Especificaciones	48	
F		
FASE DEL RELOJ	34	
Filtro de aire	13	
Reemplazo	41	
G		
GAMMA	31	
GUARDAR FAVORITO	32	
GUÍA ENTRADA	38	
I		
IDIOMA	29	
IMAGEN	30	
Botón de mando a distancia	11	
Funcionamiento del mando a distancia	23	
IMAGEN DE PRUEBA	39	
Información técnica	45	
INSTALACIÓN		
Menú de POSICIÓN	38	
Método de proyección	15	
IRIS DINÁMICO	31	
L		
LÁMPARA		
Estado del indicador	40	
indicador	12	
LIGHT HARMONIZER	31	
Limpieza	41	
Localización y solución de problemas	44	
LOGOTIPO DE ARRANQUE	38	
LUZ		
Botones de mando a distancia	11	
Funcionamiento del mando a distancia	22	

M		S	
Mains lead		SALA DE ESTAR	
Accesorio	10	Botón de mando a distancia	11
Conexión	19	Funcionamiento del mando a distancia	22
Mando a distancia	11	SALA DE PROYECCIÓN	
Accesorio	10	Botón de mando a distancia	11
Emisor de señal	11	Funcionamiento del mando a distancia	22
Funcionamiento	22	SELECCIÓN DE ENTRADA	
Rango de funcionamiento	22	Botón de panel de control	12
Receptor de señal	12	Sensor de luminosidad	12
MENÚ		SISTEMA DE TV	32
Botón de mando a distancia	11	S-VIDEO IN	
Botón de panel de control	12	Terminal	13
Funcionamiento del mando a distancia	27	T	
Menú		Tamaño de pantalla	14
Menú principal	28	Métodos de cálculo	14
Navegación	27	TEMP	
Sub-menú	28	Estado del indicador	40
MENÚ AVANZADO	31	Indicador	12
Menú OPCIONES	38	TEMPERATURA DE COLOR	31
MODO IMAGEN	30	TEMPORIZADOR	39
Botones de mando a distancia	11	TIEMPO LÁMPARA	39, 43
Funcionamiento del mando a distancia	22	TRAPECIO	36
MPEG NR	31	U	
N		Unidad de lámpara	
NIVEL DE SEÑAL HDMI	38	Compartimiento	13
NR	31	Reemplazo	42
O		W	
Orificio de escape de aire	12	WSS	36
P			
Pilas			
Accesorio	10		
Compartimiento	11		
POSICIÓN	34		
POSICIÓN H	34		
POSICIÓN OSD	38		
POSICIÓN V	34		
POTENCIA DE LÁMPARA	39		
POTENCIA PRINCIPAL	13		
Puerto de entrada de aire	12, 13		
R			
REALIDAD CINEMATOGRAFICA	31		
RELOJ DE PUNTOS	34		
RETORNO			
Botón de mando a distancia	11		
Botón de panel de control	12		
Funcionamiento del mando a distancia	27		

Panasonic Corporation

Web Site : <http://panasonic.net/avc/projector/>
© Panasonic Corporation 2009

Printed in Japan
S0807-6059G