

NEC

GT6000/GT5000

Proyector LCD
Manual del usuario



Información Importante

Precaución

Lea con cuidado este manual antes de utilizar el Proyector NEC GT6000/GT5000 y tenga el manual a mano para poder consultarlo más adelante. Su número serial está localizado debajo de la etiquetá de placa del nombre sobre la parte inferior de su GT6000/GT5000. Escrito aquí.

Si es usted un usuario del GT6000R, lea el documento suministrado, el cual describe las diferencias con el GT6000.

PRECAUCIÓN



Para desactivar la alimentación asegúrese de extraer el enchufe de la toma de red eléctrica. La toma de red eléctrica debe estar lo más cerca posible del equipo, y además debe ser fácilmente accesible.

PRECAUCIÓN



PARA EVITAR DESCARGAS ELÉCTRICAS, NO ABRA LA CAJA. EN EL INTERIOR NO HAY PARTES QUE PUEDA REPARAR EL USUARIO. ACUDA AL PERSONAL DE SERVICIO CUALIFICADO DE NEC.



Este símbolo advierte al usuario de la presencia de tensión sin aislamiento dentro de la unidad suficiente como para producir descargas eléctricas. Por lo tanto, es peligroso realizar cualquier tipo de contacto con cualquier pieza del interior de la unidad.



Este símbolo alerta al usuario de la presencia de importante información concerniente al funcionamiento y mantenimiento de la unidad. Debe leerse atentamente la información para evitar problemas.

ADVERTENCIA

PARA EVITAR FUEGO O DESCARGAS ELÉCTRICAS, NO EXPONGA ESTA UNIDAD A LA LLUVIA O LA HUMEDAD. NO UTILICE EL ENCHUFE CON CONEXIÓN A TIERRA, CON UN CABLE DE EXTENSIÓN O EN UNA TOMA DE CORRIENTE A MENOS QUE SE PUEDAN INTRODUCIR POR COMPLETO LAS TRES ESPIGAS. NO ABRA LA CAJA. EN EL INTERIOR HAY COMPONENTES CON ALTA TENSIÓN. EL SERVICIO DEBE SER LLEVADO A CABO POR PERSONAL CUALIFICADO DE NEC.

3. Ordenanza de la información sobre ruidos acústicos GSGV:

El nivel del presión del sonido es inferior a 70 dB (A) según ISO 3744 o ISO 7779.

En el Reino Unido, un cable de alimentación aprobado BS con enchufe moldeado tiene un fusible negro (cinco amp.) instalado para uso con este equipo. Si no se suministra un cable de alimentación con este equipo, contacte a su distribuidor.

- IBM es una marca registrada de International Business Machines Corporation.
- Macintosh y PowerBook son marcas registradas de Apple Computer, Inc.
- Todas las otras marcas de fábrica y nombres de productos son nombres comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Importante para su seguridad

Estas instrucciones de seguridad son para garantizar una larga vida de su proyector y para evitar incendios y descargas eléctricas. Léalas detenidamente y respete todas las advertencias.

Instalación

1. Para mejores resultados, use su proyector en una habitación oscura.
2. Instale el proyector sobre una superficie plana y a nivel, en un lugar seco alejado del polvo y de la humedad.
Si se inclina la parte delantera del proyector hacia arriba o hacia abajo en un ángulo mayor a 45° desde su nivel, podría reducir la vida útil de la lámpara hasta en un 20%.
3. No instale su proyector en un lugar donde quede expuesto a la luz directa del sol, ni cerca de calefactores o de aparatos que irradian calor.
4. La exposición a la luz directa del sol, humo o vapor puede dañar los componentes internos.
5. Manipule su proyector con cuidado. Las caídas o descargas eléctricas pueden dañar los componentes internos. No sostenga la tapa protectora del objetivo ni las tapas de terminal.
6. No ponga objetos pesados encima del proyector.
7. Si desea instalar el proyector en el techo:
 - a. *No intente instalar el proyector usted mismo.*
 - b. *El proyector debe de ser instalado por técnicos cualificados para asegurar un funcionamiento adecuado y reducir el riesgo de lesiones corporales.*
 - c. *Además, el techo debe de ser lo suficientemente fuerte como para soportar el proyector y la instalación debe de realizarse de acuerdo con las normas de edificios locales.*
 - d. *Consulte a su distribuidor para mayor información.*

Para el distribuidor o técnico de instalación:

Para prevenir la caída del proyector, instálole y ajústelo de tal forma que sea lo suficientemente resistente para soportar el peso combinado (26,0 kg) del proyector (18,4 kg), el objetivo (4,0 kg) y del soporte para techo (3,2 kg) durante largos períodos de tiempo, así como también para resistir terremotos.

Fuente de alimentación

1. El proyector está diseñado para funcionar en una fuente de alimentación de 100-120 o 200-240 V 50/60 Hz CA. Antes de usar el proyector, asegúrese de que su fuente de alimentación cumpla con estos requisitos.
2. Manipule al cable de alimentación con cuidado y evite doblarlo excesivamente. Un cable dañado puede causar descargas eléctricas o incendios.
3. Cuando el proyector no vaya a ser usado por un período prolongado de tiempo, desconecte la clavija del tomacorriente.
4. No toque el enchufe de alimentación con las manos mojadas. Hacerlo puede causar descargas eléctricas o incendios.
5. No toque el cable de alimentación durante una tormenta. Hacerlo puede causar descargas eléctricas o incendios.

Limpieza

1. Desenchufe el proyector antes de limpiarlo.
2. Limpie la caja periódicamente con un paño húmedo. Si está muy sucia, use un detergente suave. Nunca use detergentes fuertes o solventes tales como alcohol o diluyente.
3. Use un pincel soplador o papel óptico para limpiar el objetivo, y tenga cuidado de no rayar o estropear el objetivo.

PRECAUCIÓN

No desconecte el cable de la alimentación de la toma general bajo las siguientes circunstancias. El hacerlo podría causar daño al proyector:

- Mientras que aparezca el mensaje "Por favor, espere un poco." Se visualizará este mensaje después de desconectar el proyector.
- Inmediatamente después de haber conectado el cable de la alimentación en la toma general (el indicador POWER no ha cambiado a un color naranja permanente).
- Inmediatamente después de que se detenga el ventilador (El ventilador continúa funcionando durante 90 segundos (2 minutos: lámpara opcional con vida útil ampliada GT60LPS) después de que se desconecte el proyector con el botón POWER OFF).

PRECAUCIÓN

- No intente tocar las salidas de ventilación debido a que estas pueden haberse calentado mientras el proyector estuvo encendido.
- No coloque el proyector sobre un lado cuando la lámpara esté encendida. El hacerlo podría causar daños al proyector.
- Antes de transportar este proyector, retire la lente y coloque la tapa de la lente. El mecanismo de cambio de lente puede sufrir algún daño causado por la indebida manipulación durante el transporte.
- No expulse la tarjeta PC o la tarjeta LAN mientras el sistema accede a los datos contenidos en ésta. De lo contrario, se podría dañar la tarjeta PC o la tarjeta LAN.

Reemplazo de la lámpara

- Para reemplazar la lámpara, siga todas las instrucciones que suministran en la página 9-2.
- Asegúrese de reemplazar la lámpara cuando aparezca el mensaje "La lámpara ha alcanzado el fin de su vida útil. Por favor cámbiela". Si continúa utilizando la lámpara después de que está ha alcanzado el final de su vida útil, la bombilla de la lámpara puede romperse y pueden quedar esparcidos trozos de vidrio dentro de la caja de la lámpara. No toque los trozos de vidrio, pues podría cortarse. Si esto sucediera, contacte a su distribuidor NEC para el reemplazo de la lámpara.

- Espere 90 segundos (2 minutos: lámpara opcional con vida útil ampliada GT60LPS) como mínimo después de apagar el proyector. Luego, desactive el interruptor de alimentación principal, desconecte el cable de alimentación y permita que el proyector se enfríe durante 60 minutos antes de reemplazar la lámpara.
- El proyector debe ser operado con dos portalámparas instalados independientemente de si la lámpara está activada o no. Fallos al hacer esto pueden reducir el rendimiento del proyector y producir efectos tales como parpadeo de la pantalla y pérdida de la vida útil de la lámpara. Si una de las lámparas ha alcanzado el final de su vida útil, reemplácela por una nueva lo más pronto posible.

Precauciones para evitar fuego y descargas eléctricas

1. Para evitar la acumulación de calor en el interior del proyector, asegúrese de que haya suficiente ventilación y que los orificios de ventilación del proyector no sean obstruidos. Deje un espacio de al menos 10 cm entre el proyector y la pared. Deje un espacio de por lo menos 30 cm entre las salidas en el lado izquierdo (desde la vista frontal) y la pared.
2. Evite que objetos extraños tales como sujetapapeles o trozos de papel caigan dentro del proyector. No intente retirar ningún objeto que haya caído dentro del proyector. No introduzca objetos de metal, tales como alambre o destornilladores, en el proyector. Si cae algo dentro del proyector, desconéctelo inmediatamente y haga que personal de servicio NEC cualificado extraiga el objeto.
3. No ponga recipientes con líquido encima del proyector.
4. Cuando utilice un cable LAN:

Por seguridad, no realice la conexión del conector para cableado de dispositivos periféricos que pueda tener un voltaje excesivo.

Advertencias

- No mire por el objetivo mientras el proyector está encendido. Esto podría causar serios daños a la visión.
- Mantenga cualquier artículo tales como lupas fuera del paso de la luz del proyector. La luz que se proyecta a través de la objetivo es extensa, por lo tanto cualquier tipo de objeto anormal que pueda redirigir la luz que sale de la objetivo, puede causar un resultado impredecible tal como fuego o lesiones al ojo.
- No cubra la objetivo con la tapa para el objetivo suministrada o equivalente cuando el proyector esté encendido. El hacerlo podría causar que se funda la tapa y posiblemente que se quemé las manos debido al calor de la luz.

Contenido

1. Introducción

1 ¿Cuál es el contenido de la caja?	1-2
2 Introducción al proyector	1-3
3 Descripción breve del proyector	1-4
Fijación de la tapa de la lente a la tapa con la cuerda y remache adjuntos	1-6
Transporte del proyector	1-6
Características de la parte superior	1-7
Descripción del panel de terminales	1-8
4 Funciones del mando a distancia	1-10
Precauciones con el mando a distancia	1-12
Instalación de la pila del mando a distancia	1-12
Radio de operaciones para mando a distancia sin cables	1-12
Utilización del mando a distancia en funcionamiento con cables.	1-13

2. Instalación

1 Configuración del proyector	2-2
Tamaño de la pantalla y distancia del proyector	2-2
2 Rango ajustable de cambio de la lente	2-4
3 Instalación de la lente opcional	2-6
4 Cómo hacer las conexiones	2-13
Conexión de un ordenador PC o Macintosh	2-13
Cómo conectar la salida SCART (RGB)	2-14
Conexión a un monitor externo	2-14
Conexión del reproductor de DVD	2-15
Conexión de una videograbadora o reproductor de discos láser	2-16
Conexión a una red	2-17
Conexión del cable de alimentación suministrado	2-18

3. Proyección de una imagen (Operación básica)

1 Para encender el proyector	3-2
2 Selección de una fuente	3-3
3 Ajuste del tamaño y la posición de la imagen	3-3
4 Corrección de la distorsión trapezoidal horizontal y vertical (3D Reform)	3-4
5 Optimización automática de la imagen RGB	3-6
6 Aumento o disminución del volumen	3-6
7 Para apagar el proyector	3-7

4. Funciones convenientes

1 Interrupción de la imagen y del sonido	4-2
2 Ampliación y movimiento de la imagen	4-2
3 Consulta de la Ayuda en línea y de la Información	4-2
4 Uso de un ratón USB	4-3
5 Uso de la Función HUB USB	4-3
6 Para cambiar el logotipo de fondo	4-4
7 Para hacer dibujos de estilo libre en una imagen proyectada pizarra	4-4
8 Memoria de la lente	4-5

5. Uso del visor

1 Cómo aprovechar todas las ventajas de la función Visor. ..	5-2
2 Control de la función Visor desde el proyector (reproducción)	5-3

6. Empleo del proyector en una red

1 Acuerdo de licencia del usuario final	6-2
2 Introducción	6-3
3 Empleo del proyector en una red	6-4
4 Conexiones y configuración del equipo	6-5
5 Instalación del software	6-6
6 Inicio/Salir del software	6-7
7 Detección de fallos	6-8

7. Configuración para apilamiento doble en Modo Link

1 Apilamiento y conexión de los proyectores	7-2
2 Ajuste y registro de señales que van a proyectarse	7-5
3 Ajuste el cambio de lentes, zoom y foco para visualizar de forma clara todos los modelos proyectados	7-5
4 Ajuste del modo link	7-5
5 Lista de los elementos del menú disponibles en el modo Link	7-6

8. Uso del menú en pantalla

1 Operaciones básicas	8-2
2 Lista de las combinaciones del botón directo	8-3
3 Árbol de menús	8-4
4 Descripción y funciones de los menús	8-7
Ajuste (Fuente)	8-8
Ajuste de la imagen	8-8
Ajuste de vídeo (no disponible para RGB)	8-8
Administración de la imagen	8-9
Opciones de imagen	8-10
Ajuste de opción	8-10
Memoria del objetivo	8-11
Tipo de señal	8-11
Sonido	8-11
Ajuste de referencia	8-12
Uso de la función 3D Reform	8-12
Tipo de pantalla:	8-12
Balance de blanco de referencia [Ref. balan. de blanco]	8-12
Corrección de color de referencia [Ref. Corrección de color] ..	8-12
Memoria de lente de referencia [Ref. Memoria del objetivo] ..	8-13
Ajustes de fábrica	8-13
Opciones de proyector	8-13
Menú	8-13
Configuración	8-15
Ajuste de la lámpara	8-18
Modo Link	8-18
Modo LAN	8-19
Interrupción continuo (GT6000 únicamente)	8-23
Ajustar una contraseña	8-24
Seguridad	8-25
Herramientas	8-26
Temporizador	8-26
Uso de la función capturar (GT5000 únicamente)	8-28
Uso de la función Ficheros de tarjeta PC	8-28
Uso de la pizarra	8-28
Ayuda	8-28
Contenido	8-28
Información de fuente	8-28
Información del proyector	8-29
Patrón de prueba	8-29

9. Mantenimiento

1 Reemplazo de la lámpara	9-2
2 Limpieza o reemplazo del filtro	9-3
3 Limpieza de la cubierta y del objetivo	9-4

10. Apéndice

1 Soporte de dispositivo de memoria USB o de Lector de tarjeta de memoria USB	10-2
2 Detección de fallos	10-3
3 Especificaciones	10-6
4 Dimensiones de la cubierta	10-8
5 Asignación de los contactos del conector de entrada D-Sub RGB	10-8
6 Lista de señales de entrada compatibles	10-9
7 Conector REMOTE 1	10-10
8 Códigos de control de PC y conexión de cables	10-11
Conexión de cables	10-11
Conector de control del PC (D-SUB 9P)	10-11
9 Uso del teclado del software	10-11
10 Uso de un navegador HTTP	10-12

1

Introducción

.....

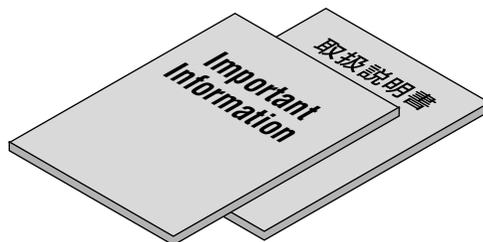
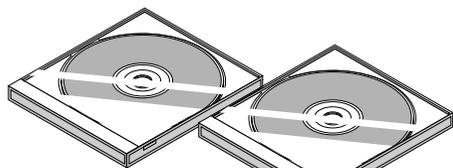
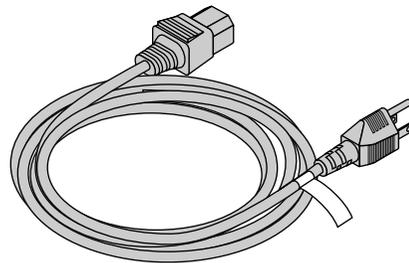
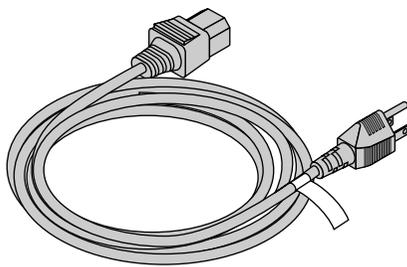
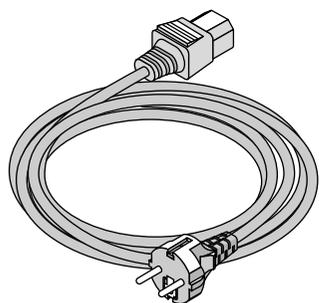
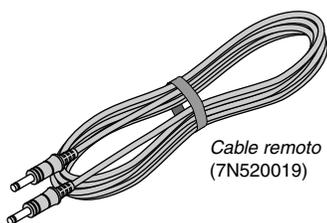
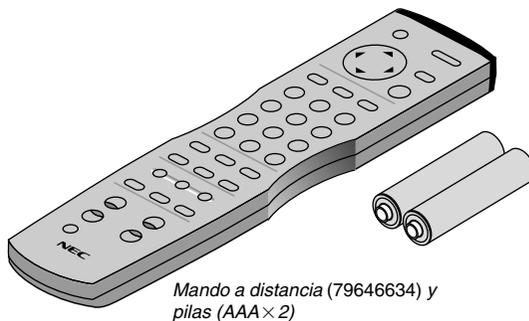
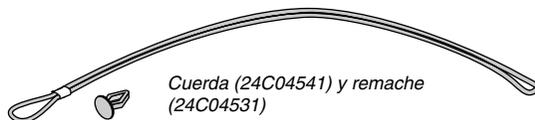
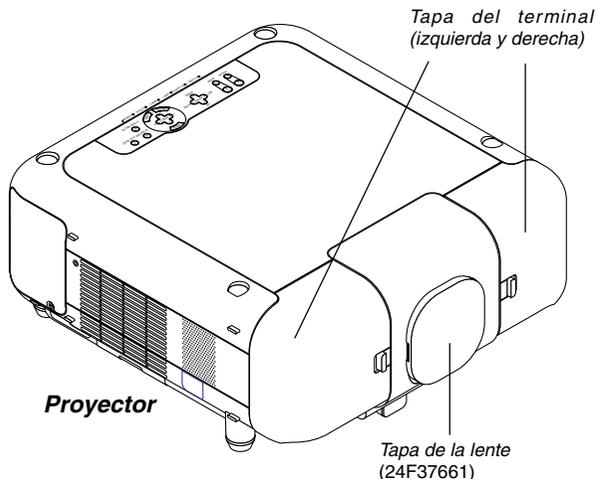
1	¿Cuál es el contenido de la caja?	1-2
2	Introducción al proyector	1-3
3	Descripción breve del proyector	1-4
	Fijación de la tapa de la lente a la tapa con la cuerda y remache adjuntos	1-6
	Transporte del proyector	1-6
	Características de la parte superior	1-7
	Descripción del panel de terminales	1-8
4	Funciones del mando a distancia	1-10
	Precauciones con el mando a distancia	1-12
	Instalación de la pila del mando a distancia	1-12
	Radio de operaciones para mando a distancia sin cables	1-12
	Utilización del mando a distancia en funcionamiento con cables.	1-13

1 ¿Cuál es el contenido de la caja?

Asegúrese de que la caja contiene todos los elementos que aparecen en la lista. Si falta alguna pieza, póngase en contacto con su distribuidor.

Por favor, guarde la caja original y los materiales de embalaje por si en alguna ocasión necesita transportar su Proyector.

NOTA: Las lentes son opcionales. Pida lentes en su distribuidor de NEC.



Documentos (japonés e inglés/alemán/francés/italiano/español/sueco)

2 Introducción al proyector

En este capítulo le presentamos el proyector de instalación fija en un extremo GT6000/GT5000 y se describen las principales funciones y controles.

Felicitaciones por haber adquirido el proyector GT6000/GT5000

El GT6000/GT5000 es nuestro proyector de LCD XGA con dos lámparas y tres paneles más sofisticado. Con el GT6000/GT5000 podrá proyectar imágenes de hasta 500" (medidas en diagonal) desde su reproductor de DVD, VCR, conexión vía satélite, fuente de HDTV, PC, Workstation u ordenador Macintosh (de sobremesa o notebook) desde su tarjeta de cámara digital para PC o memoria flash compact. El GT6000/GT5000 incorpora un acceso a red integrado a través de la entrada RJ45 u ofrece conectividad a red inalámbrica desde una tarjeta opcional de red inalámbrica para PC. Con amplios paneles de entrada y salida, una lámpara de duración de vida opcional, equipo completo de lentes de cambio fácil y un mando con plenas funciones, el GT6000/GT5000 le permitirá sumergirse en la experiencia de visualización en pantallas grandes.

Las funciones de las que disfrutará en el GT6000/GT5000:

- Conector RJ45 integrado para capacidad en red con cable
- Dos ranuras opcionales para tarjetas modulares permiten un crecimiento futuro del proyector con la posibilidad de agregar tarjetas de entrada adicionales.
- Las ranuras duales de tarjetas para PC ofrecen conectividad opcional a redes inalámbricas o con cable o el uso de la tarjeta del PC.
- Enviar por correo electrónico información del estado del error del proyector a las personas que desee.
- Las lentes eléctricas horizontal y vertical se mueven para corregir la pantalla óptica.
- La memoria de las lentes controla los atributos de las lentes (zoom, enfoque, cambio), dependiendo de la resolución de entrada y de la entrada que se haya seleccionado para obtener unas transiciones de fuentes rápidas y sencillas.
- La tecnología diseñada y desarrollada por NEC SweetVision™ para conseguir una mejor visualización de las imágenes de video, unos colores más nítidos y negros más definidos.
- La tecnología mejorada para imágenes 3D Reform para una mayor versatilidad del proyector que ofrece una corrección trapezoidal vertical y diagonal (permite colocar el proyector en lugares sin centrar en la habitación sin que las imágenes dejen de estar alineadas).
- Mostrar información a 16:9 o 4:3 y llenar la pantalla.
- Compatibilidad con HDTV (1080p, 1080i, 720p) y SDTV (576p, 576i, 480p, 480i).
- El GT5000 es compatible con la resolución nativa del XGA (1024×768) y el GT6000 es compatible con la resolución nativa del SXGA+ (1400×1050).
- La tecnología de la lámpara inteligente le ofrece hasta seis parámetros de usuario para la lámpara para maximizar el resultado de la luz y la duración de la misma para la redundancia incorporada.
- Parámetros de seguridad inteligentes para la protección de la contraseña, bloqueo del panel de control, bloqueo del menú y llave para proteger la tarjeta del PC para evitar el acceso y los ajustes no autorizados al proyector.
- La función del interruptor integrado proporciona un efecto de transición durante el cambio de fuente (sólo GT6000).

- Cumplimiento con la normativa federal ADA508 y con la Orden 13221*1
- Descodificador de vídeo NEC 3D con 10 bits para conseguir unos niveles de negro más nítidos y corrección gamma gradual.
- Lámpara de larga duración opcional de alto rendimiento para conseguir unos gastos totales de funcionamiento bajos.
- Visor digital de fotografías para visualizar imágenes a gran escala desde su tarjeta de cámara digital para PC o tarjeta compact flash.
- División doble para la redundancia incorporada y requisitos altos de salida ligera.
- 2 altavoces incorporados de 5W para conseguir una solución de audio integral.
- Dos parámetros del temporizador – Act./Desact. con temporizador de programación o de dormir que disminuye a intervalos seleccionados.
- Salida del disparador de la pantalla de bajo voltaje de 12V.
- Fácil configuración y manejo
- Tecnología de lámpara Eco-mode™ para una mayor duración de la lámpara y un ahorro de energía.
- VORTEX Technology Plus™ para una visualización sin igual de vídeos y datos. Mejora el nivel del blanco, la nitidez del color, gama dinámica y la visualización de los distintos niveles del negro en una imagen.
- Funcionamiento del mando a distancia inalámbrico
- Mando externo a través de RS232, USB o en red
- La tecnología exclusiva de NEC Advanced AccuBlend de mezcla inteligente de píxeles proporciona una compresión extremadamente exacta de las imágenes y una resolución de visualización de HDTV (1920 × 1080)*2.
- Compatible con la mayoría de las señales IBM VGA, SVGA, XGA, Macintosh, señales de componente (YCbCr / YPbPr) o cualquier otra señal RGB dentro de un margen de frecuencias horizontales de 15 a 100 kHz y un margen de frecuencias verticales de 48 a 120 Hz. Esto incluye señales de vídeo de los sistemas NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60 y SECAM.

NOTA: Los sistemas de vídeo compuesto son los siguientes:

NTSC: Sistema de TV para vídeo utilizado en EE.UU. y Canadá.

NTSC4.43: Sistema de TV usado en los países del Medio Oriente.

PAL: Sistema de TV utilizado en Europa Occidental.

PAL-M: Sistema de TV utilizado en Brasil.

PAL-N: Sistema de TV utilizado en Argentina, Paraguay y Uruguay.

PAL60: Sistema de TV utilizado para reproducción NTSC en televisores PAL.

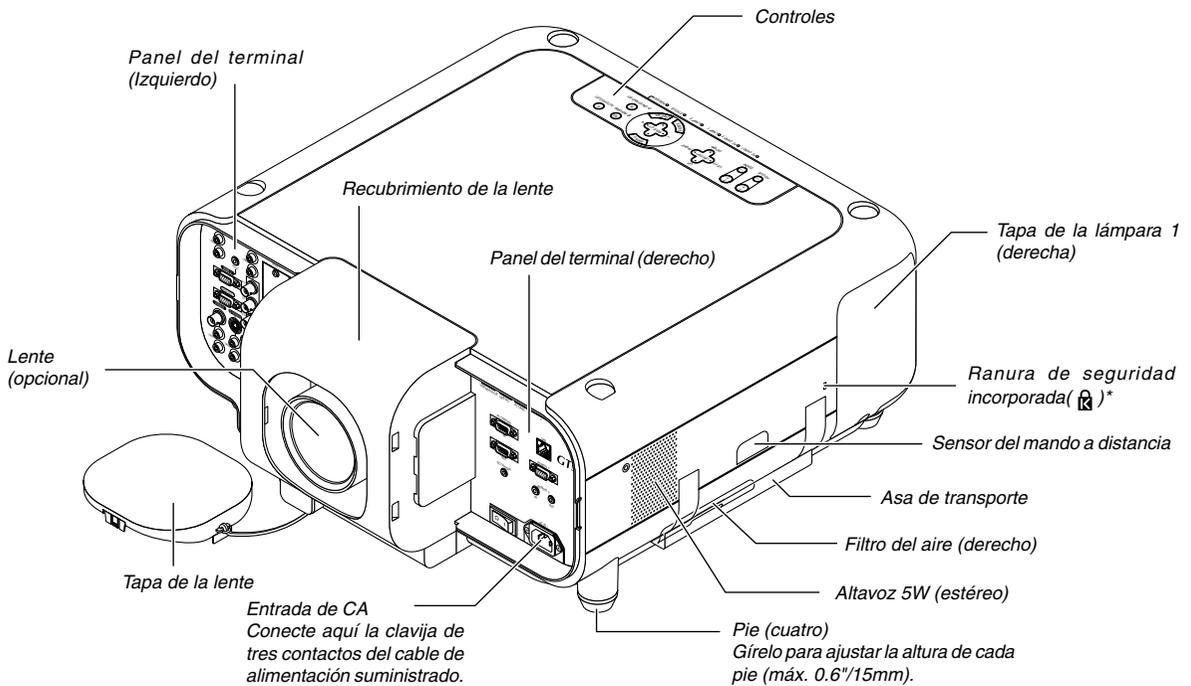
SECAM: Sistema de TV utilizado en Francia y Europa Oriental.

*1 El GT5000 y GT6000 cumple la normativa ADA508, la última norma legislativa americana que recoge la reproducción cerrada, incluido un sistema de menú que puede visualizarse por usuarios daltónicos. Este modelo también cumple los requisitos de la Orden 13221 para el funcionamiento auxiliar, cuyo consumo es inferior a 1 watio.

*2 HDTV 1080P (1920×1080), HDTV 1080i (1920×1080), HDTV 720 p (1280×720) y 1600×1200 se visualizan con la tecnología de NEC Advanced AccuBlend (GT5000).

HDTV 1080P (1920×1080), HDTV 1080i (1920×1080) y 1600×1200 se visualizan con la tecnología de NEC Advanced AccuBlend (GT6000).

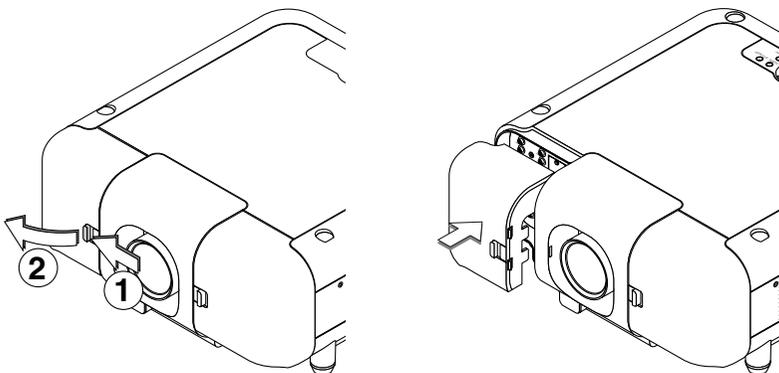
3 Descripción breve del proyector

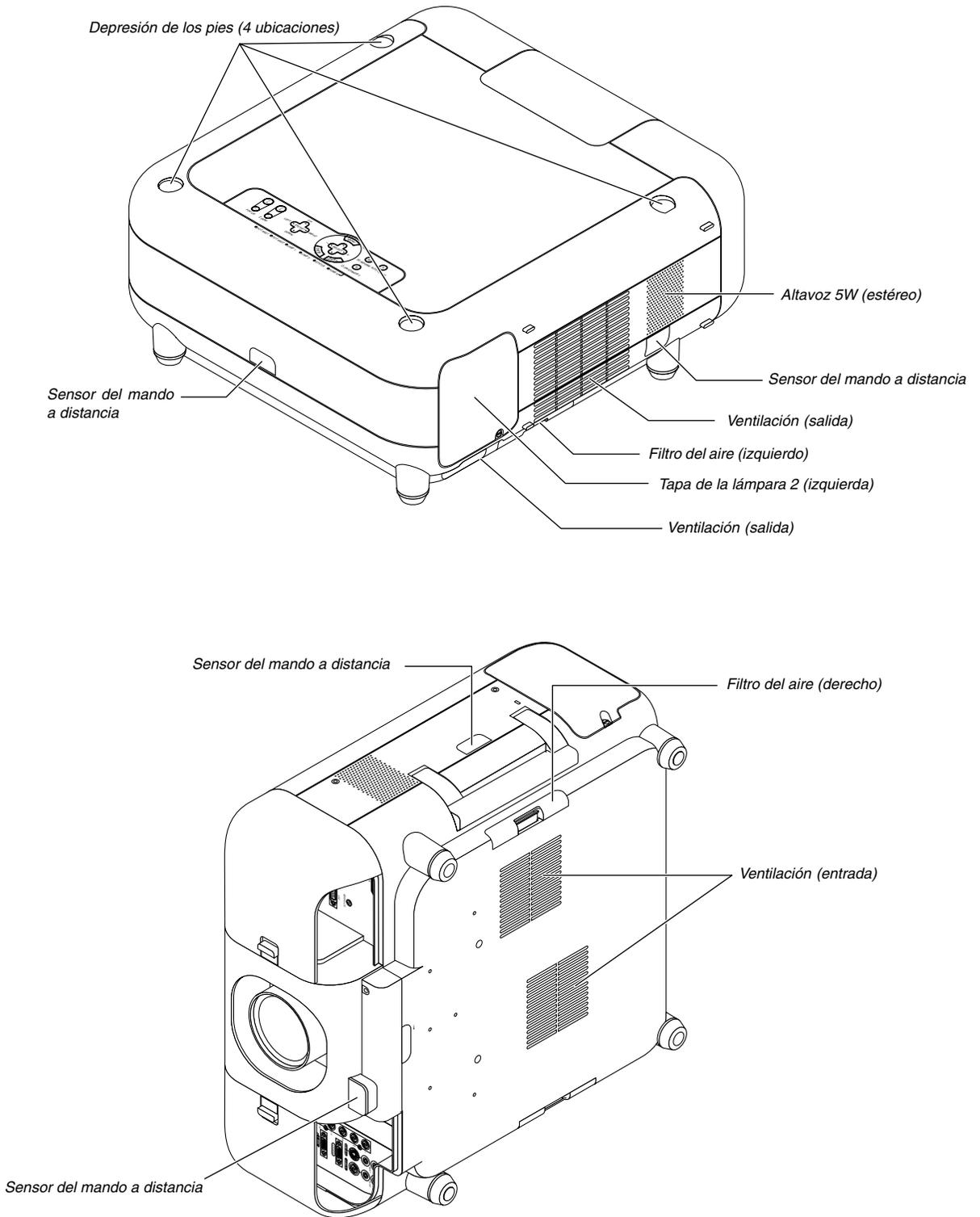


*NOTA: Ranura para el sistema de seguridad Kensington MicroSaver. Esta ranura de seguridad acepta el sistema de seguridad MicroSaver®. MicroSaver® es una marca registrada de Kensington Microware Inc. El logotipo es una marca registrada propiedad de Kensington Microware Inc.

Cómo colocar y quitar las tapas del terminal

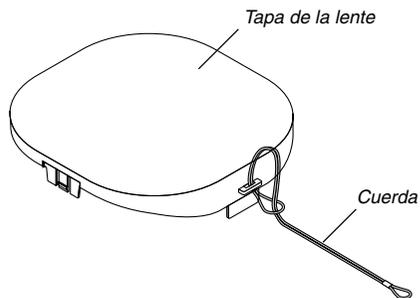
Para quitar la tapa del terminal, empuje y agarre el asa.
Para colocar la tapa del terminal, alinee los salientes interiores y empuje hasta oír un clic.



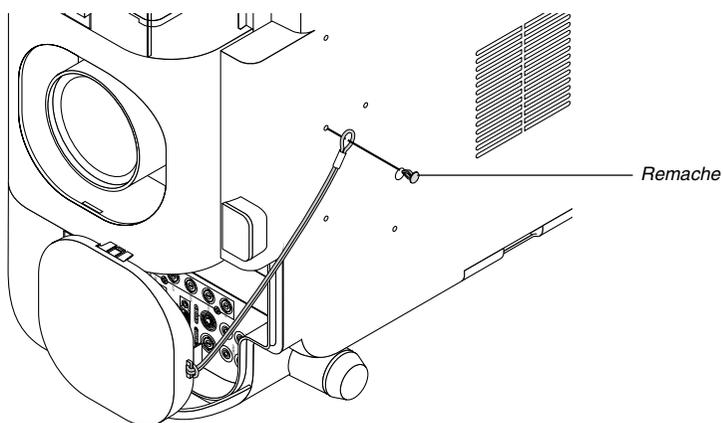


Fijación de la tapa de la lente a la tapa con la cuerda y remache adjuntos

1. Enhebre la cuerda por el agujero por la tapa de la lente.



2. Utilice el remache para fijar la cuerda a la parte inferior del proyector.



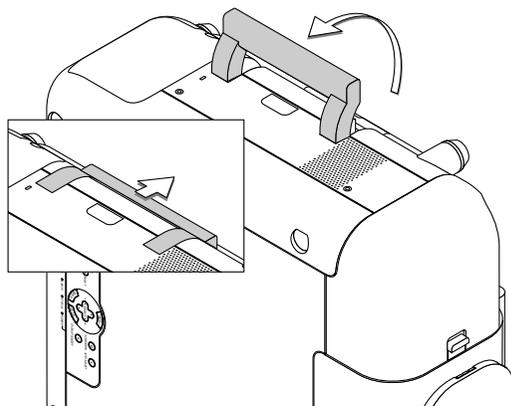
Transporte del proyector

Transporte el proyector agarrándolo siempre del asa.

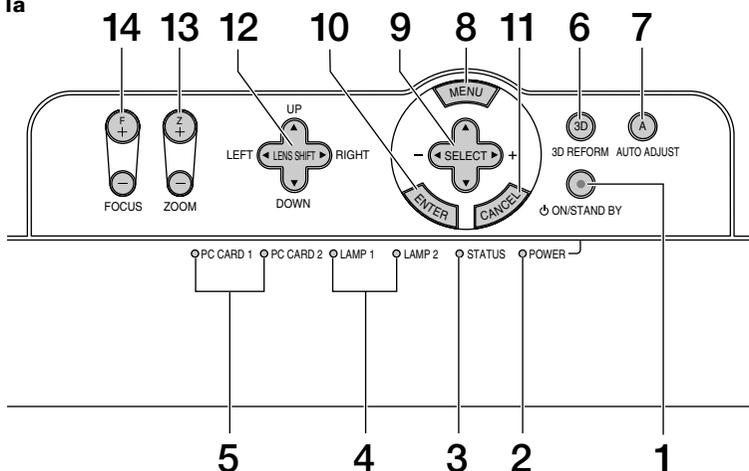
Asegúrese de que el cable de alimentación y el resto de cables que se conectan a las fuentes de imagen están desconectados antes de mover el proyector.

Al trasladar el proyector o cuando no lo esté usando, cubra la lente con la tapa de lente.

PRECAUCIÓN: No voltee el proyector mientras la lámpara esté encendida.
De lo contrario, el proyector podrá sufrir daños:

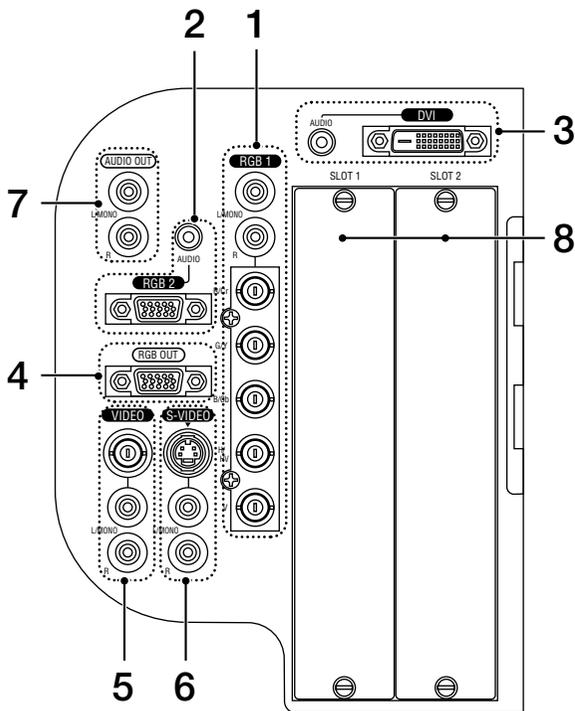


Características de la parte superior



1. Botón POWER (ON / STAND BY) (⏻)
Use este botón para encender/apagar el proyector cuando la alimentación principal está conectada y el proyector se encuentra en modo de espera o régimen mínimo.
NOTA: Para encender o apagar el proyector, pulse este botón durante al menos dos segundos.
2. Indicador POWER
Cuando este indicador está de color verde, significa que el proyector está encendido; cuando el indicador está de color naranja, el proyector se encuentra en modo de espera o régimen mínimo. Para más detalles, consulte la sección "Indicador de alimentación" en la página 10-3.
3. Indicador STATUS
Si esta luz parpadea de color rojo rápidamente, indica que ha ocurrido un error, que la cubierta de la lámpara no está debidamente instalada o que el proyector se ha recalentado. Si permanece encendida de color naranja, indica que se ha pulsado un botón del proyector mientras la función Bloqueo tecla del panel de control estaba activa. Para más detalles, consulte la sección "Indicador de estado" en la página 10-3.
4. Indicador LAMP 1/2
Si este indicador parpadea en rojo rápidamente, le está avisando de que la lámpara ha alcanzado el final de su vida útil. Cuando este indicador se encienda, sustituya la lámpara lo antes posible (Consulte la página 9-2). Para más detalles, consulte la sección "Indicador de lámpara" en la página 10-3.
5. Indicador de acceso PC CARD 1/2
Se ilumina mientras se accede a una tarjeta PC.
6. Botón 3D REFORM
Pulse este botón para entrar en el modo 3D Reform y corregir la distorsión trapezoidal a fin de obtener una imagen cuadrada. Púlselo para alternar entre el modo de ajuste Piedra angular y Keystone.
NOTA: Si mantiene pulsado este botón durante al menos 2 segundos, pondrá los valores de configuración de la corrección 3D Reform a cero.
7. Botón AUTO ADJUST
Utilice este botón para ajustar la posición-H/V y pixel reloj/fase para una imagen óptima. Consulte la página 3-6.
8. Botón MENU
Para visualizar el menú en pantalla.
9. Botones SELECT ▲▼◀▶ (+) (-) / Volumen
▲▼ : Utilice estos botones para seleccionar el menú del ítem que desee ajustar. Cuando no aparece ningún menú, estos botones funcionan como control de volumen.
◀▶ : Utilice estos botones para cambiar el nivel del menú seleccionado del ítem. Con pulsar una vez el botón ▶ se ejecuta la selección. Cuando no se visualiza la barra de menús o de herramientas del visor, estos botones pueden utilizarse para seleccionar un deslizamiento o para mover el cursor en la lista de carpetas o de deslizador.
10. Botón ENTER
Ejecuta su selección de menú y activa ítems seleccionados desde el menú.
11. Botón CANCEL
Pulse este botón para salir de "Menus". Pulse este botón para devolver los ajustes a su última condición mientras se encuentra en el menú de ajuste o en el menú de configuración.
12. Botón LENS SHIFT ▲▼◀▶
Ajusta la salida de la lente alternando la posición de la imagen proyectada horizontal y/o verticalmente.
13. Botón ZOOM (+/-)
Aumenta y disminuye el tamaño de la imagen.
14. Botón FOCUS (+/-)
Ajuste del enfoque de la lente.

Descripción del panel de terminales



1. Conectores RGB 1 [R/Cr, G/Y, B/Cb, H/V, V] (BNC)
Conecte las salidas R,G,B,H (sinc. horizontal) y V (sinc. vertical) del equipo externo.
Si utiliza un componente con una salida sinc. combinada (SYNC), conéctela al terminal H/V. Cuando utilice señales de luminancia y de diferencia de color de HDTV y DVD, conecte Pr/Cr a R,Y a G y Pb/Cb a la entrada B del proyector.

Clavijas de entrada de audio RGB 1 (RCA)

L/MONO: Esta es su entrada de audio de canal izquierdo para sonido estéreo proveniente de la fuente RGB Input 1. Esto también constituye su entrada de audio monoaural.

R: Esta es su entrada de audio de canal derecho para sonido estéreo proveniente de la fuente RGB Input 1.

2. Conector RGB 2 (Clavija Mini D-sub 15)
Conecte su ordenador u otros equipos RGB analógicos, tales como ordenadores compatibles con IBM o Macintosh. Este conector también cumple la función de conector de entrada de componente que permite conectar una salida de vídeo de componente de un equipo tal como un reproductor de DVD. Este conector también admite señales de salida SCART.
Para más detalles, consulte la página 2-9 .

Clavija mini de entrada de audio RGB 2 (Stereo Mini)

Aquí es donde se conecta la salida de audio del ordenador o reproductor de DVD cuando está conectada a la entrada RGB2. Se necesita un cable de audio (disponible en el comercio).

3. Conector DVI IN (DVI-D 24 clavijas)
Este conector puede utilizarse para aceptar una salida de señal digital desde un ordenador con un conector DVI.

Miniconector de entrada AUDIO DVI (miniclavija estéreo)
Aquí es donde se conecta la salida de audio del ordenador cuando está conectada a la entrada DVI. Se necesita un cable de audio (disponible en el comercio).

4. Conector de salida RGB OUT (mini D-Sub de 15 contactos)
Puede utilizar este conector para proyectar la imagen de su ordenador a un monitor externo desde la fuente de entrada RGB 1 o 2.

5. Conector VIDEO IN (BNC)
Conecte una videograbadora, reproductor de DVD, reproductor de discos láser, o cámara de documentos aquí para proyectar el vídeo.

Conectores de entrada AUDIO R/L VIDEO (RCA)

Aquí están las entradas de audio del canal izquierdo y derecho para sonido estéreo de una fuente de Vídeo.

6. Conector de entrada S-VIDEO IN (mini DIN de 4 contactos)
Aquí es donde se conecta la entrada S-vídeo de una fuente externa tal como una videograbadora.

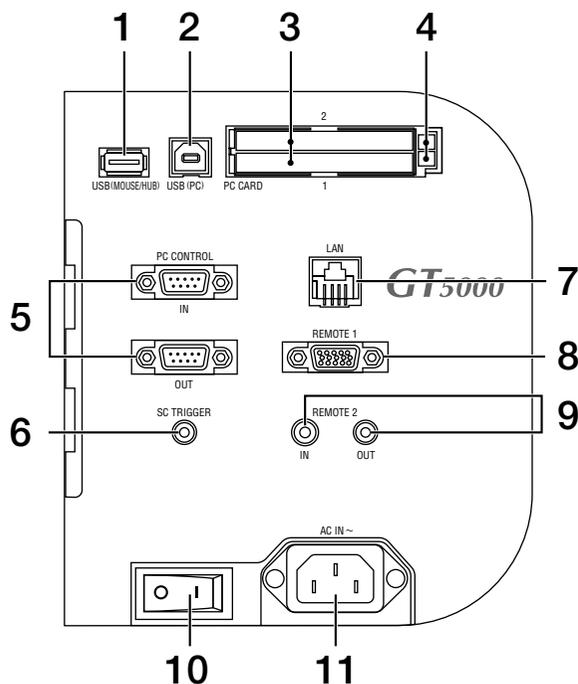
NOTA: S-vídeo ofrece colores más reales y mayor resolución que el formato tradicional de vídeo compuesto.

Conectores de entrada AUDIO R/L S-VIDEO (RCA)

Aquí están las entradas de audio del canal izquierdo y derecho para sonido estéreo de una fuente S-Vídeo.

7. Conectores AUDIO OUT R/L (RCA)
Puede utilizar este conector para el sonido de salida de la fuente de entrada seleccionada actualmente (RGB 1, RGB 2, DVI (DIGITAL), Vídeo o S-Vídeo).
El nivel del sonido de salida puede ajustarse según el nivel de sonido del altavoz interno.
8. Ranura 1/2.
Para un tablero RGB, SDI o DVI opcional.

Descripción del panel de terminales



1. Puerto USB [MOUSE/HUB] (Tipo A)
Conecte el ratón USB. Puede controlar el menú o visor con el ratón USB a través de este puerto.
 - Puede conectarse a este puerto un escáner o cualquier periférico compatible con USB. (Función Hub USB. Consulte la página 4-3)
2. Puerto USB [PC] (Tipo B)
Conecte este puerto al puerto USB (tipo A) de su PC utilizando un cable USB. Este puerto también puede funcionar como puerto de control PC utilizando el programa Dynamic Image Utility 2.0 incluido en el CDROM suministrado.
3. Ranura para PC CARD 1/2
Inserte aquí una tarjeta PC, una tarjeta de memoria flash (disponible en el comercio) o una tarjeta LAN inalámbrica opcional de NEC.
Dispone de dos ranuras: Ranura 1 y Ranura 2.
4. Botón de expulsión de la Tarjeta PC 1/2
Pulse este botón para expulsar parcialmente una tarjeta PC. Cada ranura dispone de su propio botón de expulsión: 1 y 2.
5. Conectores PC CONTROL (Clavija D-Sub 9)
Para la expansión del sistema como por ejemplo PC-Control mediante Dynamic Image Utility incluido en el CDROM para el usuario o el control RS232C desde un sistema de control externo.

IN: Conecta con el equipo externo como por ejemplo un PC o un sistema de control.

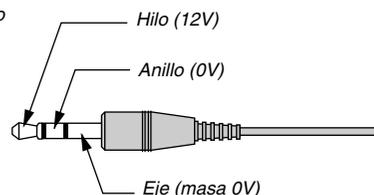
OUT: Para proyectores múltiples en cadena y manejarlos con el mismo equipo externo. Para ello, conéctelo al terminal IN del segundo proyector para soltar la entrada en el terminal IN del primer proyector hasta que todos los proyectores estén conectados.

6. Clavija Mini SC. TRIGGER

Cuando el proyector está en posición ON, la salida del detonador de la pantalla envía una señal al controlador de la pantalla y la pantalla se bajará. Cuando el proyector está en posición OFF, el detonador de la pantalla deja de enviar una señal al controlador de la pantalla y la pantalla subirá.

NOTA: Para poder utilizar esta función, debe activar la función Screen Trigger. Consulte la página 8-17

Mini cable estéreo (no incluido)



NOTA: Los fabricantes de la pantalla suministran y prestan servicio técnico para los controladores de pantalla.

NOTA: No utilice esta clavija para ningún otro uso que no sea al que está destinado. Conexión del mando a distancia cableado a la miniclavija SC. TRIGGER causa daños al mando a distancia.

7. Conectores LAN (RJ-45)

Este puerto se utiliza normalmente para UTP Ethernet/Fast Ethernet. Utilice este conector para controlar el proyector en una LAN. Consulte la página 2-12.

8. REMOTE 1 (Mini D-Sub 15 clavijas)

Este terminal permite el control externo del proyector mediante el cierre de contacto. Consulte la página 10-9

9. REMOTE 2 Mini clavijas (IN/OUT)

IN: entrada del mando a distancia cableado.

OUT: Para proyectores múltiples en cadena y manejarlos con el mismo mando a distancia. Para ello, conéctelo al terminal IN del segundo proyector para soltar la entrada en el terminal IN del primer proyector hasta que todos los proyectores estén conectados.

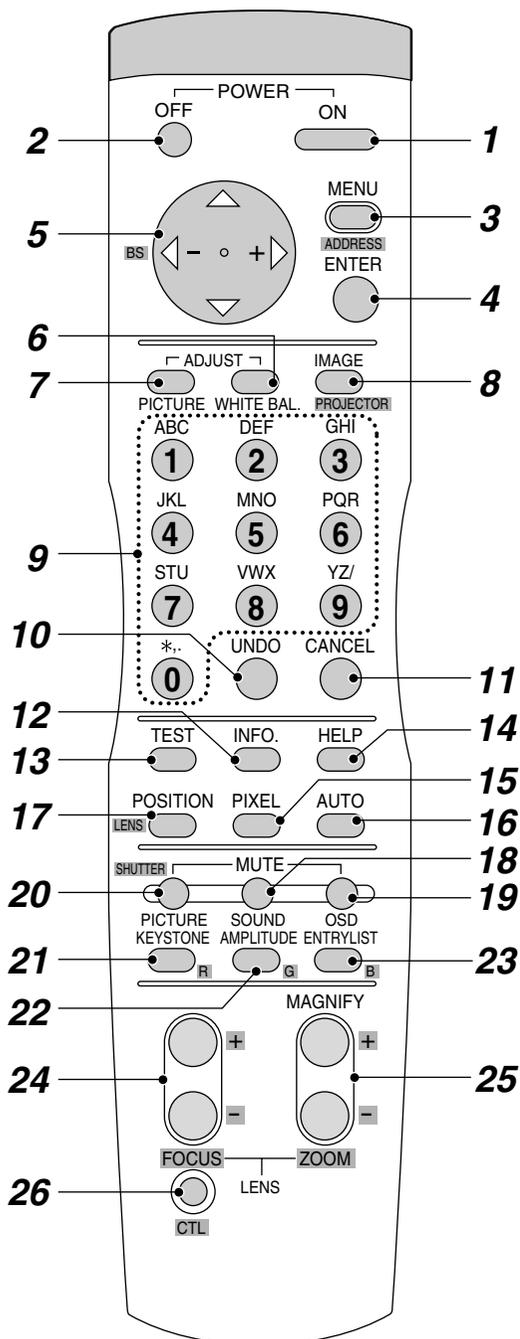
10. Interruptor de alimentación principal

Cuando se conecta el cable de alimentación suministrado a una toma de corriente mural y se activa el interruptor de alimentación principal, el indicador POWER se ilumina de color naranja y el proyector entra en modo de espera. Consulte la página 3-2.

11. AC IN

Conecte aquí la clavija de tres contactos del cable de alimentación suministrado.
Se suministran tres tipos de cables de alimentación con este proyector:
tipo de tres clavijas para EE.UU. y Canadá. Tipo de dos clavijas para Europa y Japón.

4 Funciones del mando a distancia



1. POWER ON
Pulse y mantenga pulsado este botón durante un mínimo de dos segundos para encender el proyector cuando se suministre la alimentación principal y el proyector esté en modo standby o inactivo.
2. POWER OFF
Para encender o apagar el proyector, pulse este botón durante al menos dos segundos.
3. MENU
Pulse para que se muestre el menú principal.
Mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, pulse este botón para que se muestre el cuadro de diálogo de la ID del mando a distancia para especificar la ID del mando a distancia. Consulte la página 7-2.
4. ENTER
Ejecuta su selección de menú y activa ítems seleccionados desde el menú. Cuando se muestre el cuadro deslizante o el cuadro de diálogo:
Al pulsar este botón se confirman los ajustes/la configuración y se regresa al menú anterior.
5. Seleccione (arriba/abajo/izquierda/derecha)
▲▼: Utilice estos botones para seleccionar el menú del ítem que desee ajustar.
Cuando no aparece ningún menú, estos botones funcionan como control de volumen.
◀▶: Utilice estos botones para cambiar el nivel del menú seleccionado del ítem.
Con pulsar una vez el botón ▶ se ejecuta la selección.
Al pulsar y mantener pulsado CTL y después pulsar el botón ◀ funciona como la tecla de retroceso de la pantalla inicial.
Al pulsar y mantener pulsado CTL y después pulsar el botón, se mueve el menú, el cuadro deslizante, la barra de herramientas o el cuadro de diálogo.
6. ADJUST WHITE BAL.
Pulse para que se muestre la pantalla de gestión de la imagen.
7. ADJUST PICTURE
Pulse para que se muestre la pantalla de gestión de la imagen. Al pulsar este botón secuencialmente se seleccionan las pantallas de ajuste.
8. IMAGE/PROJECTOR
Pulse para que se muestre la pantalla de opciones de la imagen. Al pulsar este botón secuencialmente se seleccionan las pantallas de opciones de imagen. Mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón pasa a las pantallas de opciones del proyector.
9. Fuente / Entrada
Pulse para seleccionar la entrada o para asignar nombre a una señal.
 - 1 Seleccióna entrada RGB 1.
 - 2 Seleccióna entrada RGB 2.
 - 3 Seleccióna entrada DVI (DIGITAL).
 - 4 Seleccióna entrada de VIDEO.
 - 5 Seleccióna entrada de S-VIDEO.
 - 6 Seleccióna entrada para el visor
 - 7 Seleccióna entrada LAN
 - 8 Seleccióna RANURA OPCIONAL 1* (disponible para placa SDI opcional)
 - 9 Seleccióna RANURA OPCIONAL 2* (disponible para placa SDI opcional)

0 secuencialmente selecciona: RGB1 (VIDEO) → RGB1 (S-VIDEO).
* Este botón alterna entre la entrada 1 y 2.

NOTA: Mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón se pasa a la señal seleccionada encontrada en la lista de entradas.

10. UNDO

Pulse para regresar a los ajustes y configuración de la condición anterior. Mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón se borran todos los menús o la pantalla de ajustes/configuración. En este momento, los ajustes/configuración se almacenan en memoria, salvo los elementos de la pantalla de configuración con los botones "OK" y "Cancelar", como el Menú y la pantalla de configuración.

11. CANCEL

Pulse para salir del menú.

Pulse este botón con CTL para regresar al menú anterior sin cerrar la pantalla de ajuste/configuración mientras aparecen los menús.

Esta función le permite ajustar o configurar varios elementos simultáneamente.

12. INFO

Muestra la ventana "Información de fuente" o "Información proyec.". Este botón alterna entre estas dos ventanas.

Mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón se almacena la configuración de la posición de la lente.

13. TEST

Pulse para que se muestre el patrón de pruebas. Al pulsar este botón secuencialmente se seleccionan los patrones de pruebas.

14. HELP

Proporciona ayuda en línea.

15. PIXEL

Muestra la pantalla Posición/Reloj para ajustar el reloj y la fase.

16. AUTO (sólo RGB)

Pulse para ajustar la posición-H/V y pixel reloj/fase para una imagen óptima.

17. POSITION

Pulse para mostrar la pantalla Posición; vuelva a pulsar para que se muestre la pantalla Borrado.

Mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón se muestra la pantalla de ajuste de cambio de la lente.

18. MUTE SOUND

Apaga el sonido durante un periodo breve de tiempo. Vuelva a pulsar el botón para restaurar el sonido.

19. MUTE OSD

Pulse para desactivar la visualización en pantalla. Vuelva a pulsar para restaurar la visualización en pantalla.

NOTA: También puede desactivar la visualización en pantalla pulsando y manteniendo pulsado el botón CTL y después pulsando MUTE OSD (modo de silenciamiento forzado en pantalla); al hacer esto se restaura. En este caso cualquier ajuste continuará modificando los ajustes de memoria del proyector. Este modo está disponible incluso cuando la entrada cambie a otro modo o la alimentación se desactive de la alimentación principal.

20. MUTE PICTURE

Pulse para desactivar la imagen durante un breve periodo de tiempo. Vuelva a pulsar el botón para restaurar la imagen.

21. KEYSTONE (R)

Pulse para mostrar la pantalla de corrección trapezoidal (3D Reform).

Este botón alterna entre "Piedra angular" y "Keystone".

Cuando se muestre el último patrón de prueba, mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón se muestra un patrón de pruebas rojo.

NOTA: Si mantiene pulsado este botón durante al menos segundos, pondrá los valores de configuración de la corrección 3D Reform a cero.

22. AMPLITUDE (G)

Sólo personal técnico.

Cuando se muestre el último patrón de prueba, mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón se muestra un patrón de pruebas verde.

23. ENTRY LIST (B)

Pulse para que muestre la pantalla de la lista de entradas.

Al pulsar y mantener pulsado CTL y después ENTRY LIST simultáneamente, pasa una señal a la lista de entradas cuando no se esté mostrando un patrón de pruebas.

Cuando se muestre el último patrón de prueba, mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón se muestra un patrón de pruebas azul.

24. FOCUS (+/-)

Mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón permite ajustar el enfoque de la lente.

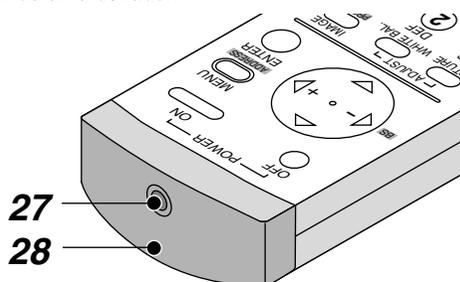
25. MAGNIFY/ZOOM (+/-)

Aumenta el tamaño de una porción de la lente.

Mientras pulsa y mantiene pulsado CTL, al pulsar este botón permite ampliar y reducir la lente.

26. CTL

Utilizado con otros botones, actúa de manera similar a la tecla Shift de un ordenador.



27. Conector del mando a distancia

Conecte aquí su cable de mando a distancia para su funcionamiento con cables.

28. Transmisor infrarrojo

Dirija el mando a distancia hacia el sensor de mando a distancia situado en la cubierta del proyector.

Precauciones con el mando a distancia

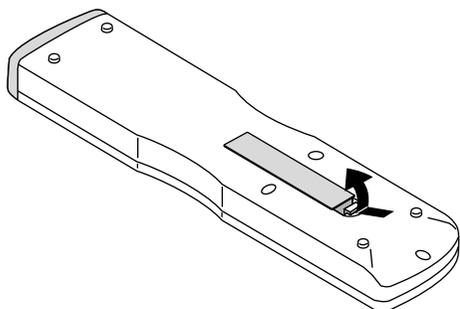
- El sistema de mando a distancia podría no funcionar cuando estuviese expuesto a la luz directa del sol o cuando una iluminación potente iluminara el mando o cuando existiese algún obstáculo en el camino.
- Cuando se pulsan y mantienen pulsados los botones del proyector, podrían no funcionar las teclas de función.
- No lo someta a impactos fuertes.
- No permita que entre agua ni que se derrame ningún otro líquido en el mando a distancia. Si se moja el mando a distancia, límpielo y séquelo inmediatamente.
- Evite la exposición al calor o al vapor.
- Quite las pilas del mando a distancia cuando no vaya a utilizarlo durante un periodo de tiempo prolongado.

Instalación de la pila del mando a distancia

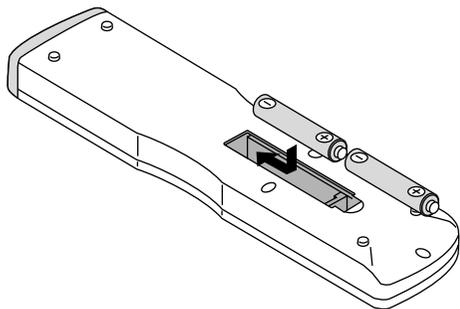
Instalación de las pilas del mando a distancia

Cuando llegue el momento de cambiar las pilas, necesitará pilas del tipo "AAA".

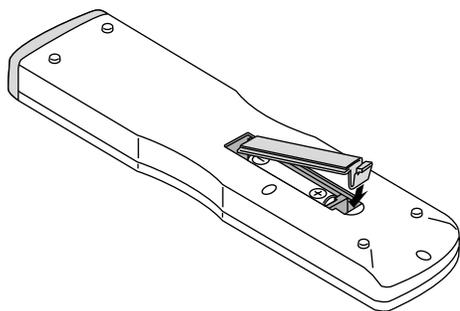
1. Presione y abra la tapa.



2. Alinee e inserte las pilas según las indicaciones (+) y (-) del interior de la caja.



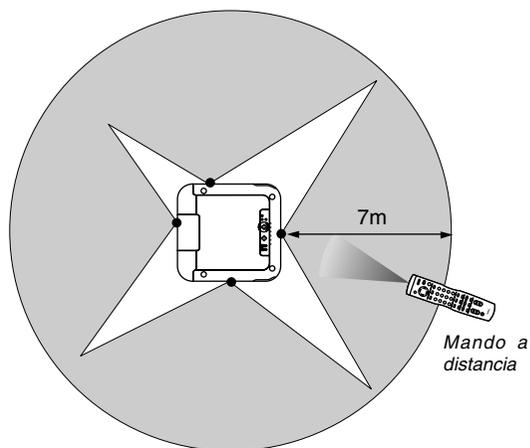
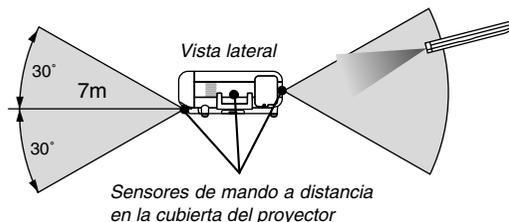
3. Quite la tapa.



Radio de operaciones para mando a distancia sin cables

La señal infrarroja tiene un alcance en línea recta a nivel de la vista de aproximadamente 20 pies/7 m, dentro de un ángulo de 60 grados respecto del sensor de mando a distancia.

El proyector no responderá si hay objetos entre el mando a distancia y el sensor o si el mando está expuesto a una luz intensa. Las pilas débiles también pueden impedir que el proyector funcione correctamente.



NOTA: No puede accionar el proyector si utiliza el mando, si:

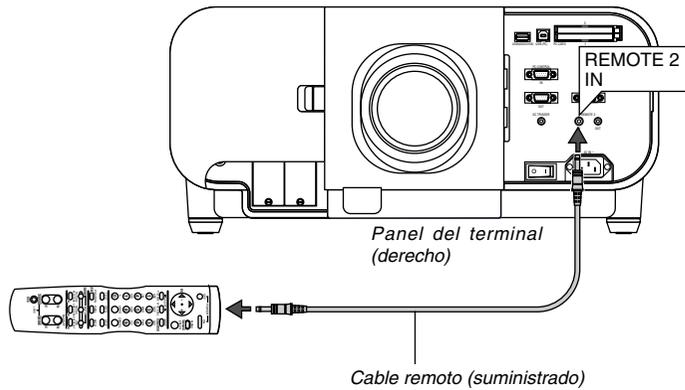
- La ID del mando a distancia está establecida a [Ninguno].
- La ID del mando no es la misma que la ID del proyector.

Consulte la página 7-2 para el ajuste de la ID del mando y de la ID del proyector.

Utilización del mando a distancia en funcionamiento con cables.

Conecte un extremo del cable remoto suministrado a la miniclavija REMOTE 2 IN y el otro extremo a la clavija remota del mando a distancia. I.

NOTA: No utilice esta clavija para ningún otro uso que no sea al que está destinado. Conexión del mando a distancia cableado a la miniclavija SC. TRIGGER causa daños al mando a distancia.



2

Instalación

.....

1	Configuración del proyector	2-2
	Tamaño de la pantalla y distancia del proyector	2-2
2	Rango ajustable de cambio de la lente	2-4
3	Instalación de la lente opcional	2-6
4	Cómo hacer las conexiones	2-13
	Conexión de un ordenador PC o Macintosh	2-13
	Cómo conectar la salida SCART (RGB)	2-14
	Conexión a un monitor externo	2-14
	Conexión del reproductor de DVD	2-15
	Conexión de una videograbadora o reproductor de discos láser	2-16
	Conexión a una red	2-17
	Conexión del cable de alimentación suministrado	2-18

Este capítulo describe como montar su proyector y como conectar el vídeo y las fuentes de audio.

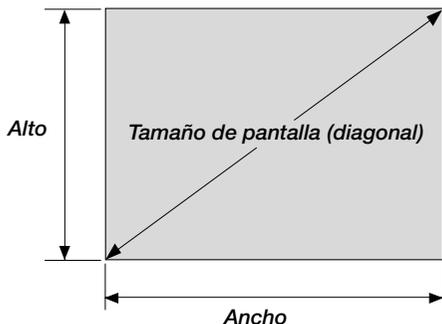
1 Configuración del proyector

Su proyector resulta muy sencillo de configurar y de utilizar. No obstante, antes de comenzar primero deberá:

1. Determine el tamaño de la imagen
2. Configure una pantalla o seleccione una pared blanca no satinada en la que proyectar la imagen.
3. Instale la lente opcional al proyector.
4. Conecte el cable de alimentación suministrado.
5. Configure el proyector.
6. Conecte un PC, VCR, reproductor de DVD u otro equipo.
7. Lleve a cabo la configuración o los ajustes en el proyector.

Tamaño de la pantalla y distancia del proyector

Objetivo adecuado y distancia de tiro/Lista de tamaños de pantalla



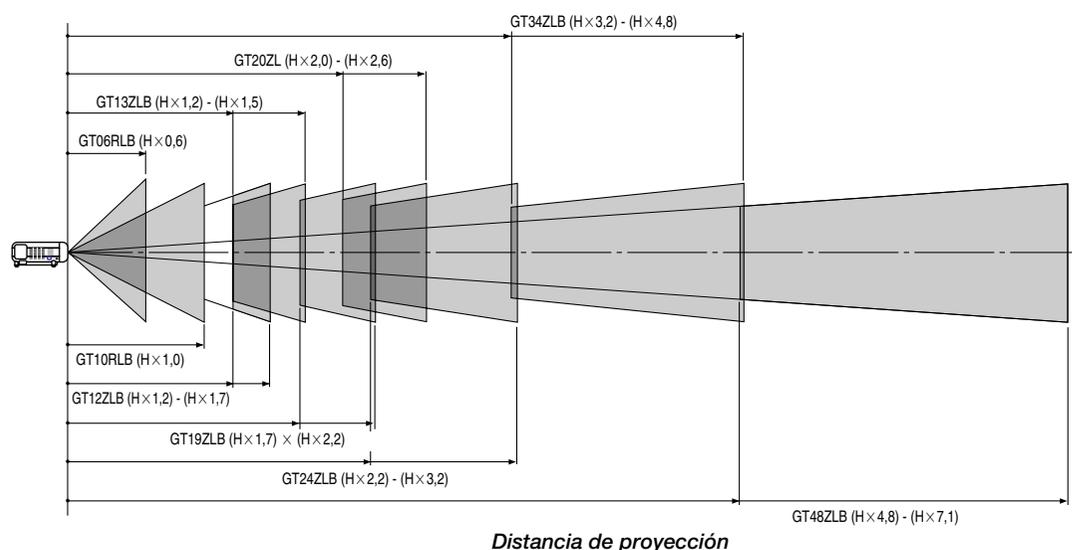
Lista de tamaños de pantalla

Tamaño de pantalla	Anchura (H)		Altura (V)	
	m	pulgadas	m	pulgadas
40"	0,8	31,5	0,6	23,6
60"	1,2	47,2	0,9	35,4
80"	1,6	63,0	1,2	47,2
100"	2,0	78,7	1,5	59,1
120"	2,4	94,5	1,8	70,9
150"	3,0	118,1	2,3	90,6
200"	4,1	161,4	3,0	118,1
250"	5,1	200,8	3,8	149,6
300"	6,1	240,2	4,6	181,1
400"	8,1	318,9	6,1	240,2
500"	10,2	401,6	7,6	299,2

Fórmulas: Anchura de pantalla H (m)= Tamaño de pantalla × 4/5 × 0,0254
 Altura de pantalla V (m)= Tamaño de pantalla × 3/5 × 0,0254
 Anchura de pantalla H (pulg.)= Tamaño de pantalla × 4/5
 Altura de pantalla V (pulg.)= Tamaño de pantalla × 3/5

Tabla de distancias de tiro y tamaños de pantallas para lentes opcionales

	GT06RLB		GT10RLB		GT12ZLB		GT13ZLB		GT19ZLB		GT20ZL		GT24ZLB		GT34ZLB		GT48ZLB	
	0,6	1,0	1,2	1,7	1,2	1,5	1,7	2,2	2,0	2,6	2,2	3,2	3,2	4,8	4,8	7,1		
	(m)	(pulgadas)	(m)	(pulgadas)	(m)	(pulgadas)	(m)	(pulgadas)	(m)	(pulgadas)								
40"	0,44	17,5	0,76	30,0	0,91	35,7	0,91	35,7	1,30	51,0	1,53	60,1	2,58	101,6	5,10	200,6	7,68	302,3
60"	0,70	27,4	1,17	46,1	1,39	54,9	1,40	55,2	1,99	78,3	2,34	92,1	4,38	172,6	11,09	436,2	17,44	686,1
67"	0,78	30,8	1,31	51,7	1,57	61,7	1,57	62,0	2,23	87,8	2,62	103,3	4,90	192,7	12,19	478,1	18,29	718,1
72"	0,85	33,3	1,41	55,7	1,69	66,5	1,70	66,8	2,40	94,6	2,83	111,3	5,42	211,4	13,29	520,0	19,14	750,0
80"	0,95	37,3	1,58	62,1	1,88	74,2	1,89	74,5	2,68	105,5	3,15	124,1	6,14	240,2	14,59	571,9	20,99	823,8
84"	1,00	39,2	1,66	65,3	1,98	78,0	1,99	78,3	2,82	110,9	3,32	130,6	6,66	261,3	15,69	613,8	22,14	865,7
90"	1,07	42,2	1,78	70,2	2,13	83,8	2,14	84,1	3,02	119,1	3,56	140,2	7,17	280,3	16,79	655,7	23,29	907,6
100"	1,20	47,1	1,99	78,2	2,37	93,4	2,38	93,7	3,37	132,7	3,97	156,2	8,39	328,3	18,59	736,7	25,64	1006,6
120"	1,45	57,0	2,39	94,2	2,86	112,7	2,87	112,9	4,06	159,9	4,78	188,2	10,29	401,6	21,79	853,7	30,49	1196,6
150"			3,01	118,3	3,59	141,5	3,60	141,8	5,10	200,7	6,00	236,3	13,69	536,6	28,19	1106,6	39,29	1536,6
180"			3,62	142,4	4,33	170,4	4,33	170,6	6,14	241,6	7,22	284,3	16,59	650,6	34,19	1336,6	46,09	1806,6
200"			4,02	158,5	4,82	189,6	4,82	189,9	6,83	268,8	8,04	316,3	18,89	740,6	38,59	1506,6	50,89	1986,6
210"			4,23	166,5	5,06	199,3	5,07	199,5	7,17	282,4	8,44	332,4	20,39	796,6	41,19	1606,6	53,29	2086,6
240"			4,84	190,6	5,79	228,1	5,80	228,4	8,21	323,2	9,66	380,4	23,29	916,6	46,59	1836,6	60,09	2356,6
250"			5,04	198,6	6,04	237,8	6,04	238,0	8,56	336,8	10,07	396,4	24,59	966,6	48,39	1886,6	62,49	2446,6
270"					6,53	257,0	6,53	257,2	9,25	364,0	10,88	428,5	26,19	1026,6	51,19	2006,6	66,09	2586,6
300"					7,26	285,9	7,27	286,1	10,28	404,9	12,10	476,5	29,19	1146,6	55,19	2166,6	72,09	2836,6
400"																		
500"																		



Para tamaños de pantallas entre 40" y 500" no indicados en la tabla siguiente, utilice las fórmulas anteriores.

Distancia de proyección = Anchura de pantalla (H) × Aumento de la lente

Distancia de tiro para GT06RLB (m/pulg.) = H × 0,6 Distancia de 0,4m a 1,5m / 17,5" a 57,0"

Distancia de tiro para GT10RLB (m/pulg.) = H × 1,0 Distancia de 0,8m a 5,0m/30,0" a 198,6"

Distancia de tiro para GT12ZLB (m/pulg.) = H × 1,2 a H × 1,7 Distancia de 0,9m a 10,4m / 35,7" a 410,6"

Distancia de tiro para GT13ZLB (m/pulg.) = H × 1,2 a H × 1,5 Distancia de 0,9m a 9,0m/36,0" a 354,9"

Distancia de tiro para GT19ZLB (m/pulg.) = H × 1,7 a H × 2,2 Distancia de 1,3m a 13,6m/51,0" a 534,1"

Distancia de tiro para GT20ZL (m/pulg.) = H × 2,0 a H × 2,6 Distancia de 1,5m a 15,9m/60,1" a 625,7"

Distancia de tiro para GT24ZLB (m/pulg.) = H × 2,2 a H × 3,2 Distancia de 2,6m a 26,4m/101,6" a 1040,6"

Distancia de tiro para GT34ZLB (m/pulg.) = H × 3,2 a H × 4,8 Distancia de 5,1m a 49,7m/200,6" a 1958,4"

Distancia de tiro para GT48ZLB (m/pulg.) = H × 4,8 a H × 7,1 Distancia de 7,7m a 73,7m / 302,3" a 2901,9"

NOTA: Las distancias pueden variar +/-5%.

NOTA: Debería utilizarse GT10RLB y GT06RLB sólo para aplicaciones de "grado cero/sin offset". Para ajustar grado cero/sin offset, reajuste la posición de la lente utilizando "Regresar a la configuración por defecto" en "Ref. Memoria del objetivo". Consulte la página 8-13 para utilizar "Regresar a la configuración por defecto" para reajustar la posición de la lente. Después del reajuste, realice el ajuste fino en la posición de la lente por medio del botón LENS SHIFT ▲▼◀▶.

NOTA: Cuando utilice el proyector con la lente GT13ZLB o GT12ZLB, se recomienda seleccionar "Dual" en el menú de configuración de la lámpara. Este proporcionará el mejor rendimiento cuando se accione el proyector.

Combinación disponible de lente y lámpara opcional

Lente No	GT06RLB	GT10RLB	GT12ZLB	GT13ZLB	GT19ZLB	GT20ZL	GT24ZLB	GT34ZLB	GT48ZLB
Selección de lámpara									
Dual	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Una lámpara	Sí	Sí	No	No	*	Sí	*	*	Sí

* Si desea utilizar el proyector con una sola lámpara, solicite mayor información.

2 Rango ajustable de cambio de la lente

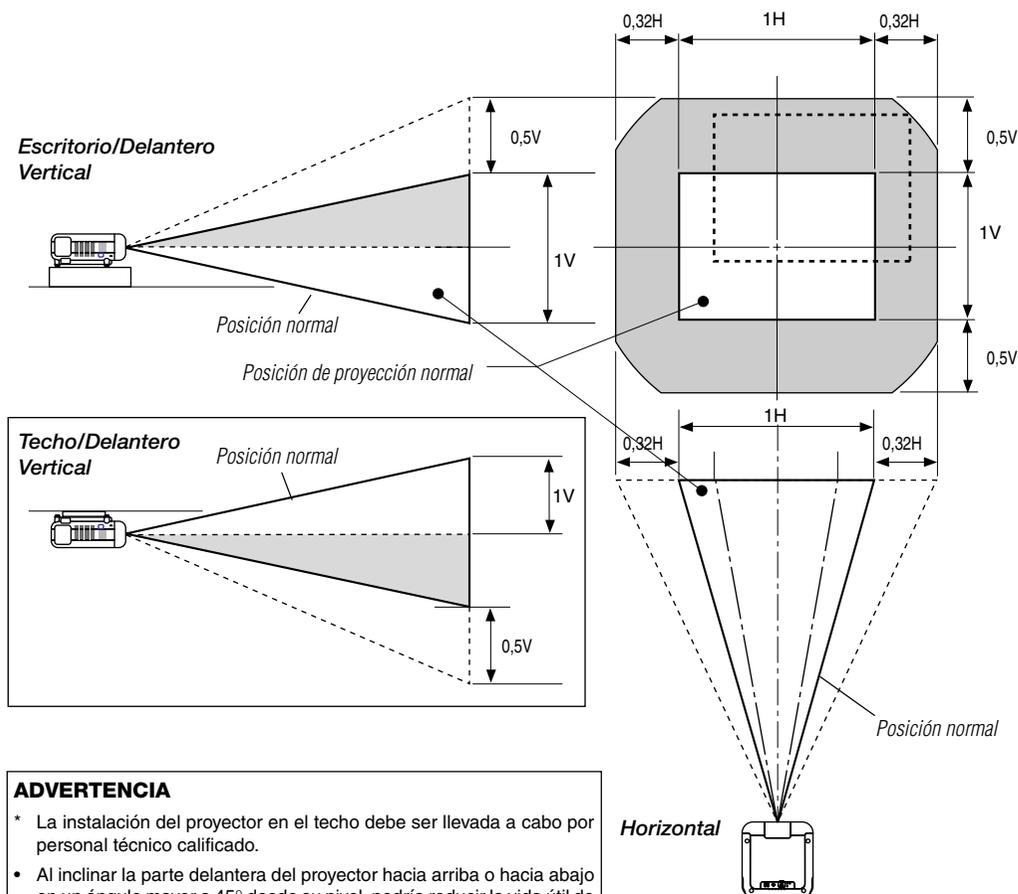
El diagrama de la parte superior derecha muestra la ubicación de la posición de la imagen en la lente. La lente se puede cambiar dentro de las áreas sombreadas como se muestra utilizando la posición de proyección normal como punto de inicio.

Rango posible máximo para GT12ZLB/GT20ZL/GT48ZLB:

Arriba: $0,5 V$ (V altura de la imagen proyectada)
 Abajo: $0,5 V$
 Derecha: $0,32 H$ (H: anchura de la imagen proyectada)
 Izquierda: $0,32 H$

NOTA: El cambio de la lente no está disponible para la lente trasera GT06RLB y GT10RLB. El GT06RLB y GT10RLB debe ser utilizado solo para aplicaciones "grado cero/sin offset".

NOTA: Si la lente se cambia en dos direcciones combinadas, el margen máximo en cualquier dirección no se puede obtener debido al área redondeada de la lente (ejemplo: cambio hacia arriba y hacia la derecha). Vea el diagrama de la parte superior derecha.



ADVERTENCIA

- * La instalación del proyector en el techo debe ser llevada a cabo por personal técnico calificado.
- Al inclinar la parte delantera del proyector hacia arriba o hacia abajo en un ángulo mayor a 45° desde su nivel, podría reducir la vida útil de la lámpara hasta en un 20%.
- Utilice el proyector solamente sobre superficies niveladas y sólidas. Si el proyector se cae, puede ocasionar lesiones personales y este puede dañarse gravemente.
- No utilice el proyector en sitios en los que haya gran variación de temperatura. El proyector debe emplearse dentro de un margen de temperaturas entre 32°F (0°C) y 95°F (35°C).
- No exponga el proyector a la humedad, el polvo o el humo. Esto reducirá la calidad de la imagen.
- Asegúrese de que haya una buena ventilación alrededor del proyector para que el calor pueda disiparse.
No cubra los orificios de ventilación en el proyector.

Rango ajustable de cambio de la lente (continuación)

El diagrama de la parte superior derecha muestra la ubicación de la posición de la imagen en la lente. La lente se puede cambiar dentro de las áreas sombreadas como se muestra utilizando la posición de proyección normal como punto de inicio.

Maximum Possible Range for GT13ZLB/GT19ZLB/GT24ZLB/GT34ZLB:

Valores en paréntesis para GT13ZLB.

Arriba: 0,39V (0,32V) (V altura de la imagen proyectada)

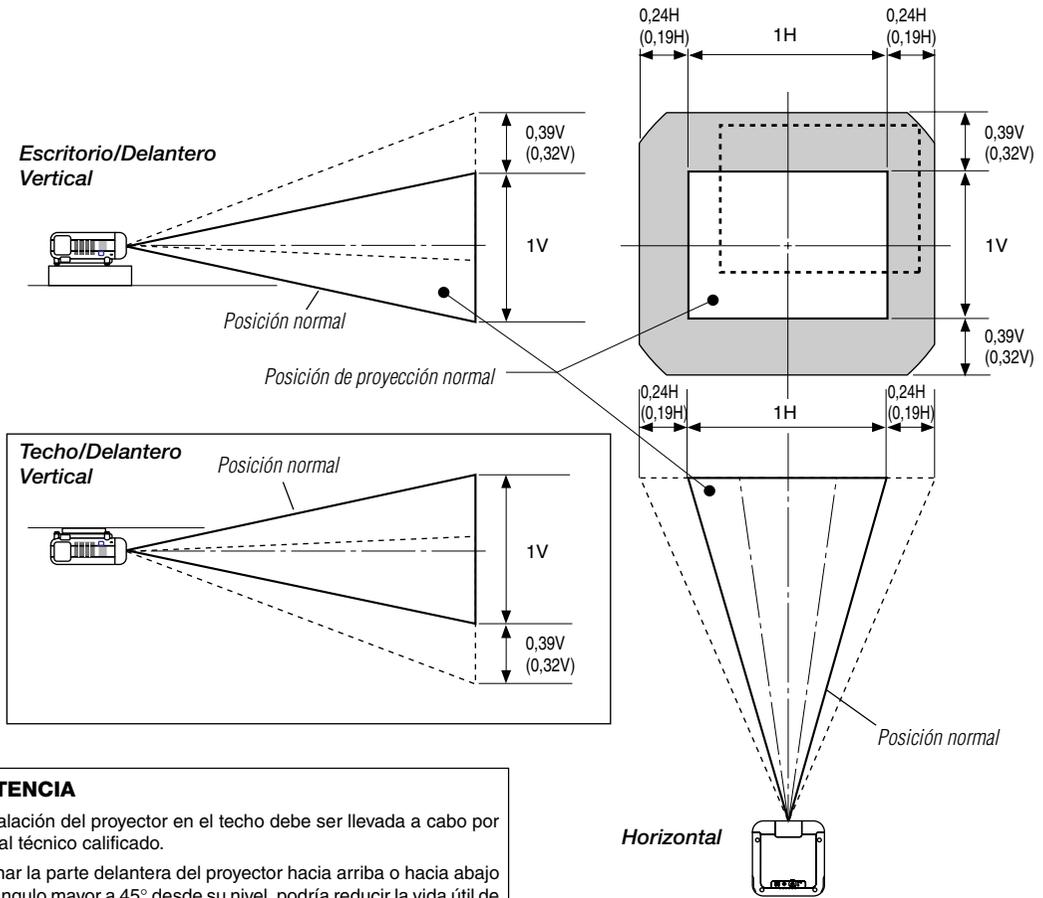
Abajo: 0,39V (0,32V)

Derecha: 0,24H (0,19H) (H: anchura de la imagen proyectada)

Izquierda: 0,24H (0,19H)

NOTA: El cambio de la lente no está disponible para la lente trasera GT06RLB y GT10RLB. El GT06RLB y GT10RLB debe ser utilizado solo para aplicaciones "grado cero sin offset".

NOTA: Si la lente se cambia en dos direcciones combinadas, el margen máximo en cualquier dirección no se puede obtener debido al área redondeada de la lente (ejemplo: cambio hacia arriba y hacia la derecha). Vea el diagrama de la parte superior derecha.



ADVERTENCIA

- * La instalación del proyector en el techo debe ser llevada a cabo por personal técnico calificado.
- Al inclinar la parte delantera del proyector hacia arriba o hacia abajo en un ángulo mayor a 45° desde su nivel, podría reducir la vida útil de la lámpara hasta en un 20%.
- Utilice el proyector solamente sobre superficies niveladas y sólidas. Si el proyector se cae, puede ocasionar lesiones personales y este puede dañarse gravemente.
- No utilice el proyector en sitios en los que haya gran variación de temperatura. El proyector debe emplearse dentro de un margen de temperaturas entre 32°F (0°C) y 95°F(35°C).
- No exponga el proyector a la humedad, el polvo o el humo. Esto reducirá la calidad de la imagen.
- Asegúrese de que haya una buena ventilación alrededor del proyector para que el calor pueda disiparse.
No cubra los orificios de ventilación en el proyector.

3 Instalación de la lente opcional

Esta sección describe cómo instalar la lente.

Consulte la página 2-8 para obtener información sobre la instalación de la lente GT12ZLB y la página 2-10 para la lente GT06RLB.

Antes de la instalación

- * Determine la lente opcional que desee utilizar para obtener la distancia de proyección deseada. Hay seis lentes opcionales disponibles: GT12ZLB, GT13ZLB, GT19ZLB, GT20ZL, GT24ZLB, GT34ZLB y GT48ZLB (lente Zoom) GT06RLB y GT10RLB (lente de enfoque fijo a breve distancia de proyección)
- * Pulse el botón de alimentación (ON/STAND BY) en el proyector o el botón POWER OFF en el mando a distancia durante un mínimo de dos segundos para desconectar la alimentación, espere 90 segundos (2 minutos: lámpara opcional con vida útil ampliada GT60LPS) para que se detenga el ventilador de refrigeración, desconecte la alimentación principal y después desconecte el cable de alimentación. Compruebe si el proyector se ha refrigerado lo suficiente antes de continuar.

PRECAUCIÓN

- * El proyector y la lente contienen piezas de gran precisión. No provoque impactos en el proyector ni la lente.
- * No toque la superficie de la lente. Al hacerlo se puede degradar el rendimiento óptico.

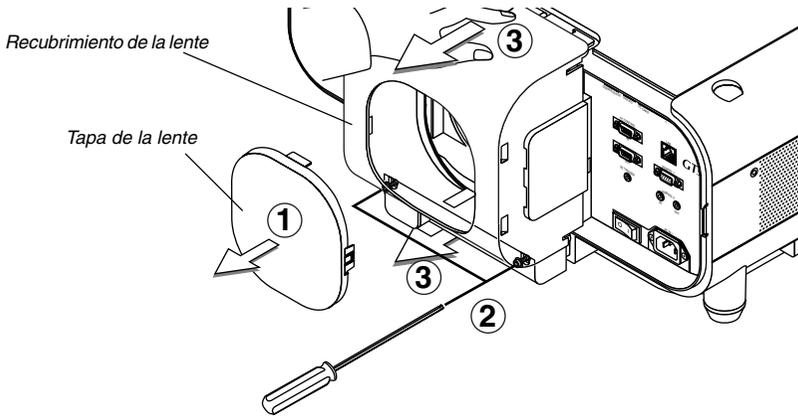
Para la instalación del GT10RLB, GT13ZLB, GT19ZLB, GT20ZL, GT24ZLB, GT34ZLB y GT48ZLB

Preparación: Herramientas necesarias para la instalación:

Se proporcionan un destornillador hexagonal y láminas protectoras antipolvo con los lentes opcionales.

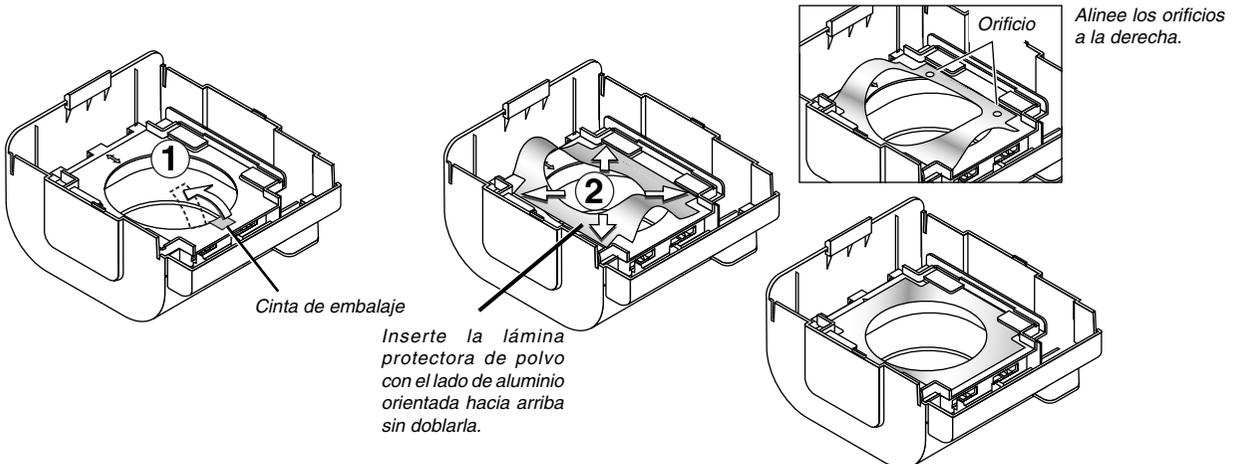
1. Quite la tapa de la lente y el recubrimiento de la lente.

- ① Quite la tapa de la lente.
- ② Afloje y quite los 2 tornillos del recubrimiento de la lente con el destornillador hexagonal.
- ③ Quite el recubrimiento de la lente empujando hacia abajo y tirando de la parte superior hacia usted.



2. Fije una lámina protectora antipolvo.

- ① Quite la cinta de embalaje de la parte trasera del recubrimiento de la lente. ② Inserte la lámina protectora antipolvo incluida con la lente opcional. Tenga cuidado de no doblar la hoja.



3. Monte la unidad de la lente en el proyector y conecte el cable alargador fijado al proyector.

- 1 Quite la tapa de la lente del extremo trasero de la unidad de la lente.

NOTA: Deje la tapa de la lente delantera de protección cuando monte la unidad de la lente.

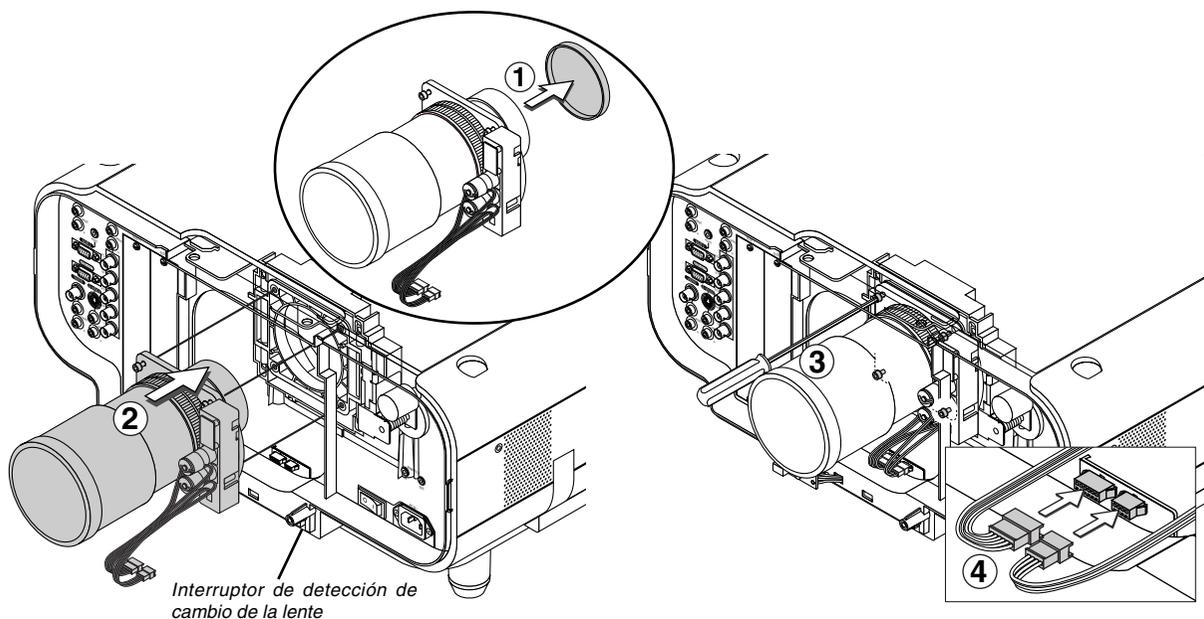
- 2 Inserte la unidad de la lente para que los 4 tornillos de la unidad de la lente estén alineados correctamente hacia arriba con los 4 orificios del soporte de la lente.

PRECAUCIÓN: Hay un interruptor de detección de cambio de la lente para los engranajes móviles de los motores de cambio de la lente utilizados para reducir el riesgo de pincharse los dedos. No descuide esta función.

- 3 Fije los 4 tornillos con el destornillador hexagonal.
- 4 Inserte el conector de la unidad de la lente totalmente en el enchufe del cable alargador fijado al proyector.

NOTA: Las lentes opcionales GT13ZL, GT19ZL, GT24ZL y GT34ZL tienen un conector. Las lentes de tipo B (GT13ZLB, GT24ZLB y GT34ZLB) y GT20ZL tienen dos conectores.

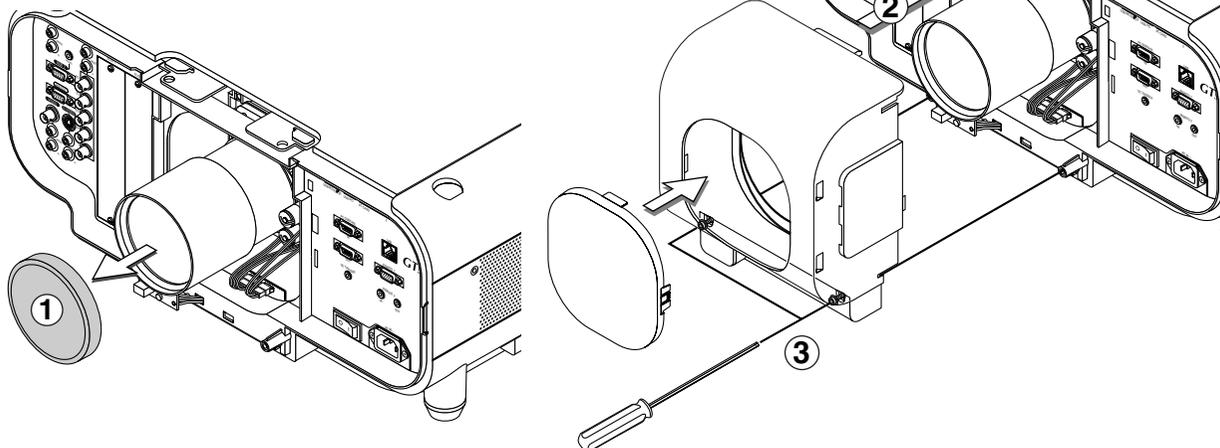
Para insertar el conector en el enchufe de 4 clavijas de la derecha.



4. Vuelva a instalar el recubrimiento de la lente.

- 1 Quite la tapa de la lente delantera de la unidad de la lente.
- 2 Inserte el recubrimiento de la lente para que las ranuras de las 4 esquinas del soporte de la lente estén alineadas adecuadamente con los 4 pestillos del proyector.
- 3 Fije los 4 tornillos con el destornillador hexagonal.

Esto completa la instalación. En caso necesario, coloque la tapa de la lente en el recubrimiento de la lente.

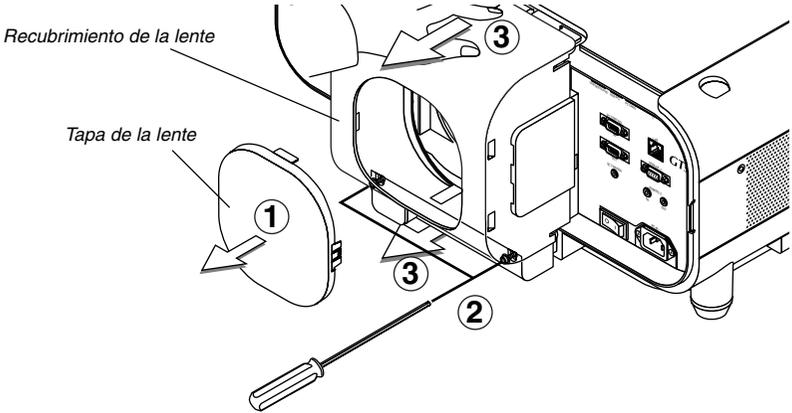


Para la instalación del GT12ZLB

Preparación: Herramientas necesarias para la instalación:
Se suministra con la lente opcional un controlador hexagonal.

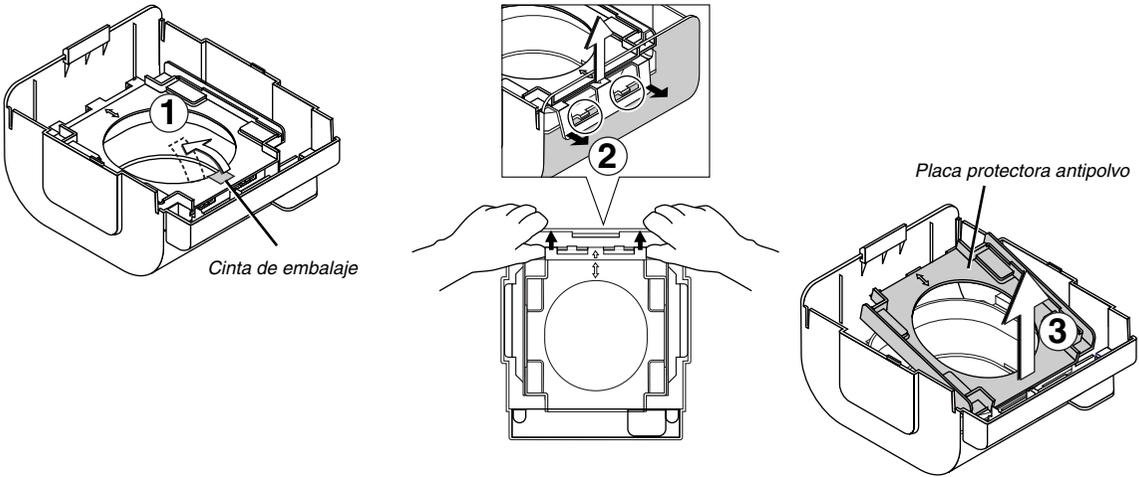
1. Quite la tapa de la lente y el recubrimiento de la lente.

- ① Quite la tapa de la lente.
- ② Afloje y quite los 2 tornillos del recubrimiento de la lente con el destornillador hexagonal.
- ③ Quite el recubrimiento de la lente empujando hacia abajo y tirando de la parte superior hacia usted.



2. Extracción de la placa protectora antipolvo.

- ① Quite la cinta de embalaje de la parte trasera del recubrimiento de la lente.
- ② Tire de la parte de la placa protectora antipolvo enganchada en dos puntos al mismo tiempo.
- ③ Retire la placa protectora antipolvo del recubrimiento de la lente.



3. Monte la unidad de la lente en el proyector y conecte el cable alargador fijado al proyector.

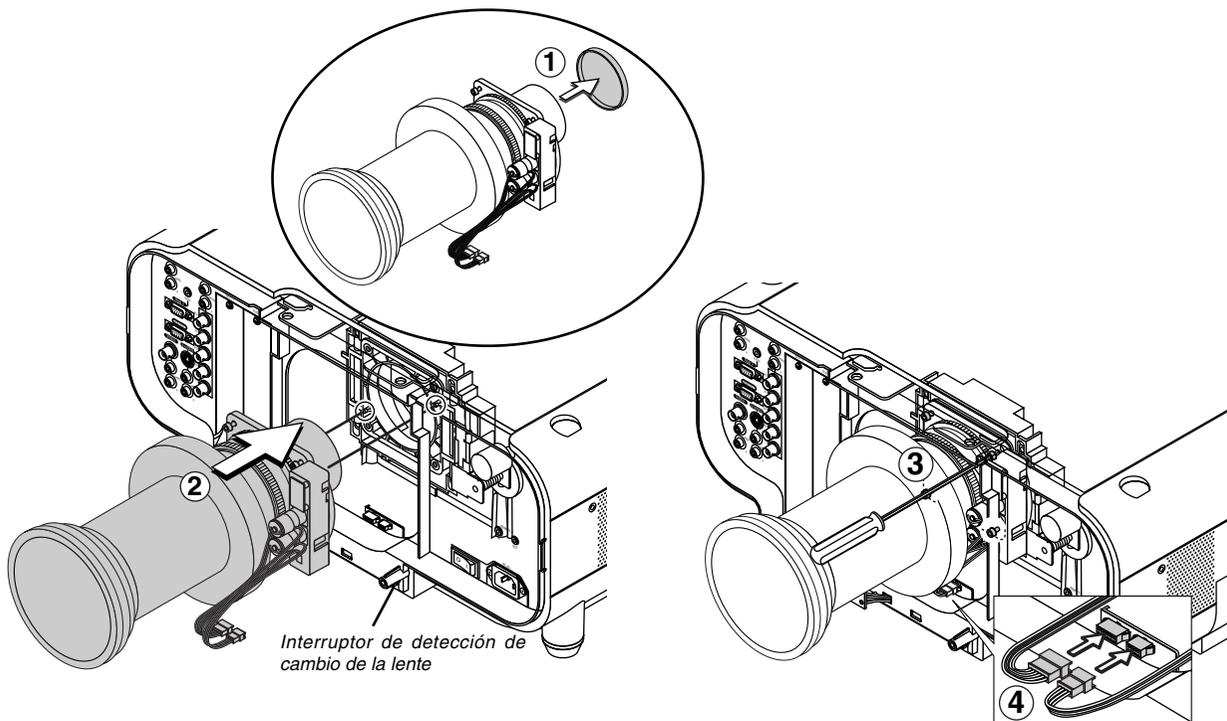
- 1 Quite la tapa de la lente del extremo trasero de la unidad de la lente.

NOTA: Deje la tapa de la lente delantera de protección cuando monte la unidad de la lente.

- 2 Inserte la unidad de la lente para que los 4 tornillos de la unidad de la lente estén alineados correctamente hacia arriba con los 4 orificios del soporte de la lente.

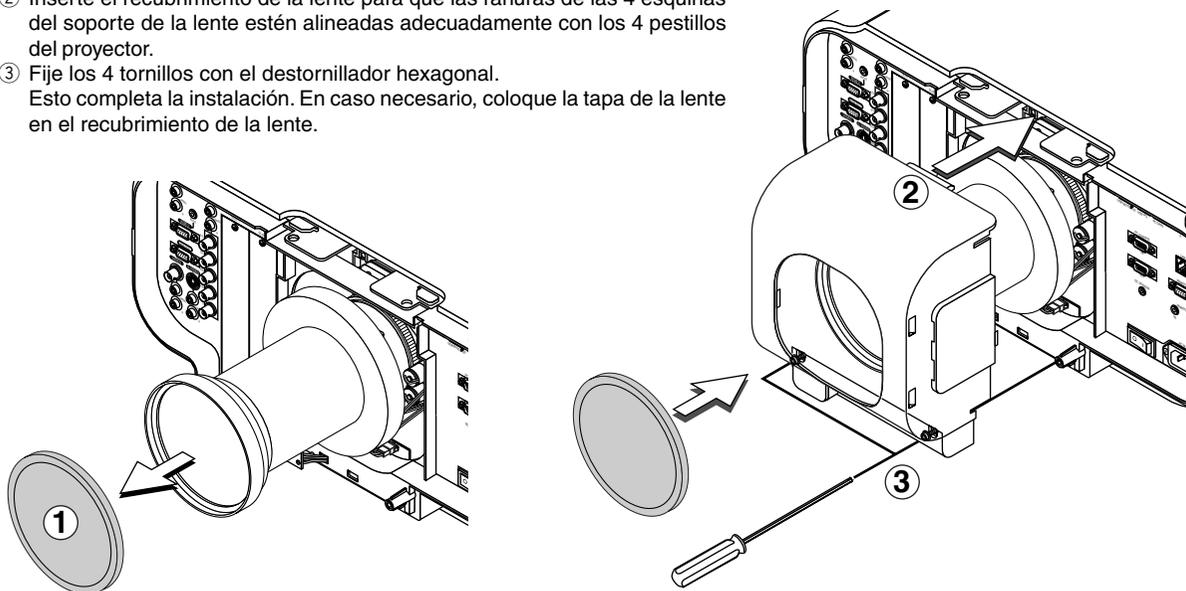
PRECAUCIÓN: Hay un interruptor de detección de cambio de la lente para los engranajes móviles de los motores de cambio de la lente utilizados para reducir el riesgo de pincharse los dedos. No descuide esta función.

- 3 Fije los 4 tornillos con el destornillador hexagonal.
- 4 Inserte el conector de la unidad de la lente totalmente en el enchufe del cable alargador fijado al proyector.



4. Vuelva a instalar el recubrimiento de la lente.

- 1 Quite la tapa de la lente delantera de la unidad de la lente.
- 2 Inserte el recubrimiento de la lente para que las ranuras de las 4 esquinas del soporte de la lente estén alineadas adecuadamente con los 4 pestillos del proyector.
- 3 Fije los 4 tornillos con el destornillador hexagonal. Esto completa la instalación. En caso necesario, coloque la tapa de la lente en el recubrimiento de la lente.

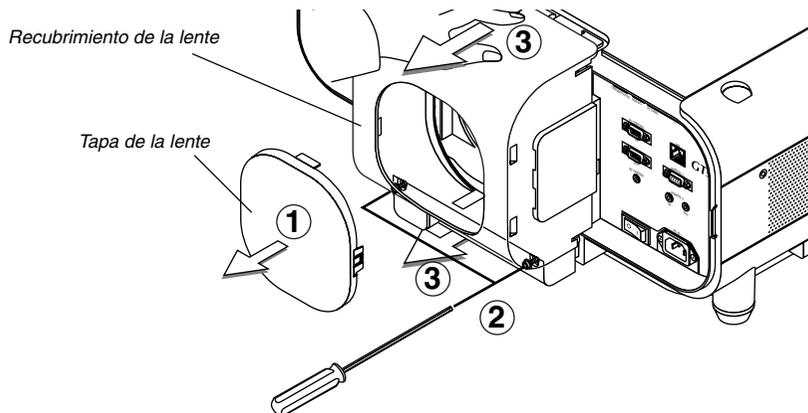


Para la instalación del GT06RLB

Preparación: Herramientas necesarias para la instalación:
Se suministra con la lente opcional un controlador hexagonal.

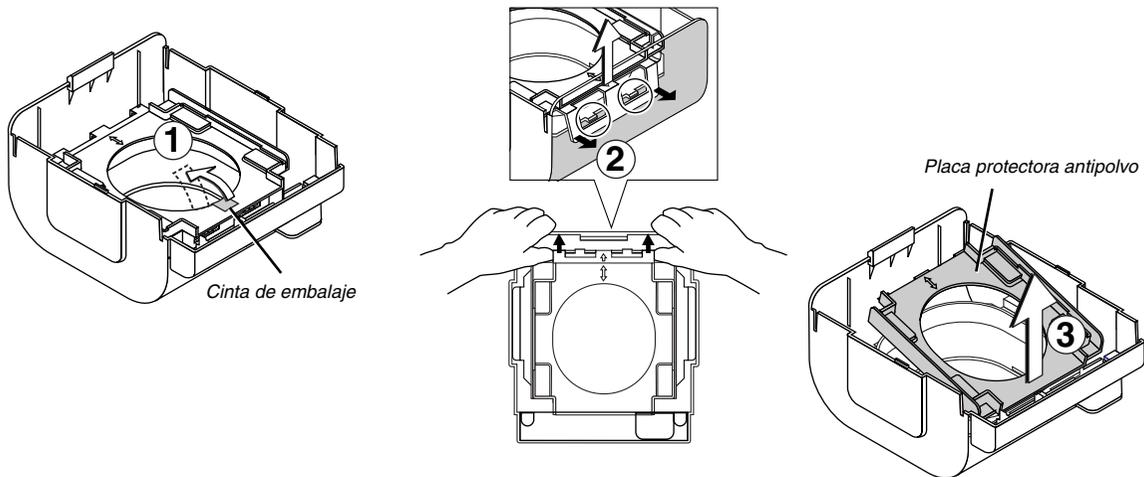
1. Quite la tapa de la lente y el recubrimiento de la lente.

- ① Quite la tapa de la lente.
- ② Afloje y quite los 2 tornillos del recubrimiento de la lente con el destornillador hexagonal.
- ③ Quite el recubrimiento de la lente empujando hacia abajo y tirando de la parte superior hacia usted.



2. Extracción de la placa protectora antipolvo.

- ① Quite la cinta de embalaje de la parte trasera del recubrimiento de la lente.
- ② Tire de la parte de la placa protectora antipolvo enganchada en dos puntos al mismo tiempo.
- ③ Retire la placa protectora antipolvo del recubrimiento de la lente.



3. Monte la unidad de la lente en el proyector y conecte el cable alargador fijado al proyector.

- 1 Quite la tapa de la lente del extremo trasero de la unidad de la lente.

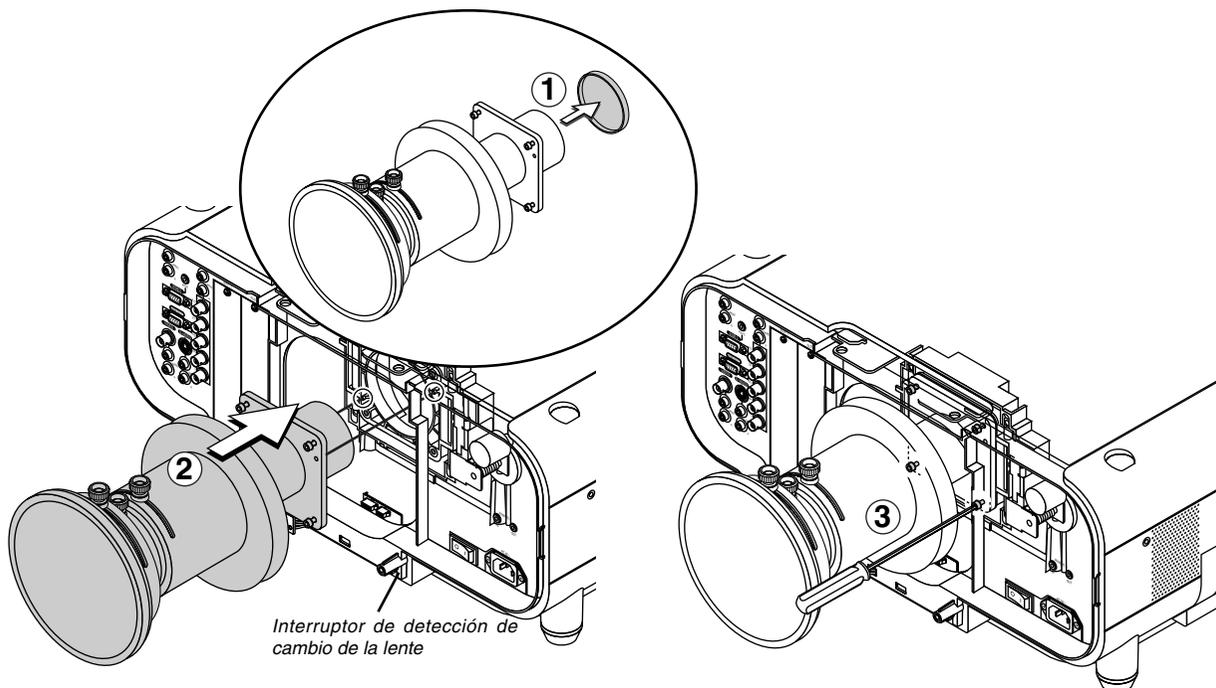
NOTA: Deje la tapa de la lente delantera de protección cuando monte la unidad de la lente.

- 2 Inserte la unidad de la lente para que los 4 tornillos de la unidad de la lente estén alineados correctamente hacia arriba con los 4 orificios del soporte de la lente.

NOTA: Asegúrese de que la unidad de la lente se ha fijado con las perillas de cara hacia arriba.

PRECAUCIÓN: Hay un interruptor de detección de cambio de la lente para los engranajes móviles de los motores de cambio de la lente utilizados para reducir el riesgo de pincharse los dedos. No descuide esta función.

- 3 Fije los 4 tornillos con el destornillador hexagonal.

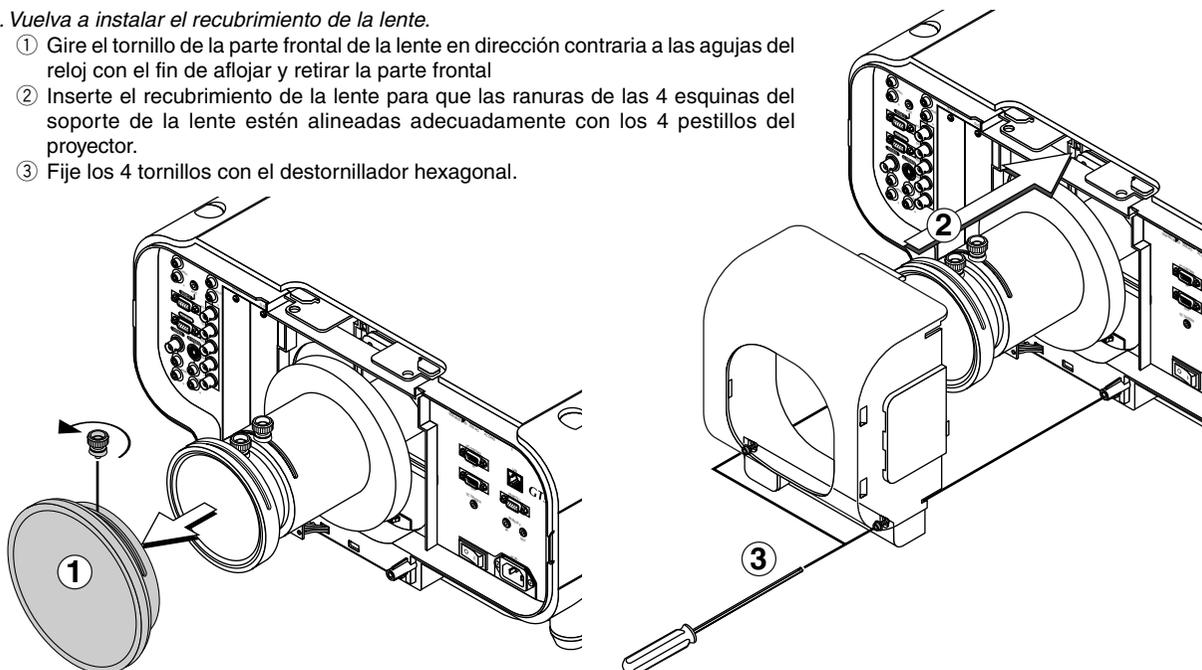


4. Vuelva a instalar el recubrimiento de la lente.

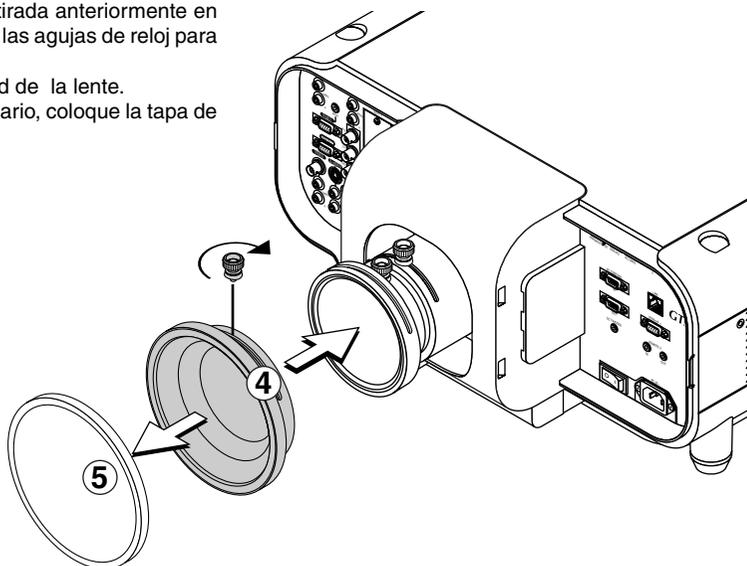
- 1 Gire el tornillo de la parte frontal de la lente en dirección contraria a las agujas del reloj con el fin de aflojar y retirar la parte frontal

- 2 Inserte el recubrimiento de la lente para que las ranuras de las 4 esquinas del soporte de la lente estén alineadas adecuadamente con los 4 pestillos del proyector.

- 3 Fije los 4 tornillos con el destornillador hexagonal.



- ④ Fije nuevamente la parte frontal que fue retirada anteriormente en el paso ① y gire el tornillo en la dirección de las agujas de reloj para asegurarla.
- ⑤ Retire la tapa de la lente frontal de la unidad de la lente. Esto completa la instalación. En caso necesario, coloque la tapa de la lente en el recubrimiento de la lente.

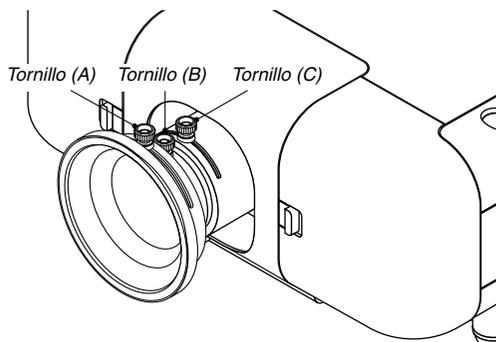


NOTA:

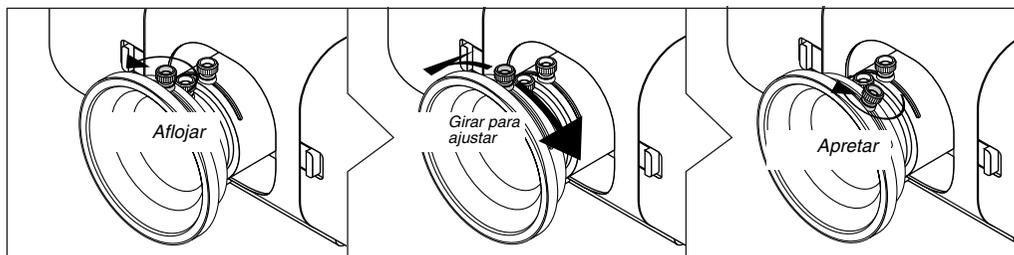
Los botones en el mando a distancia o en el gabinete del proyector no funcionan para el ajuste de enfoque en la lente GT06RLB. Consulte la página 3-4.

Para ajustar el enfoque de la lente GT06RLB, gire los tres tornillos en la unidad de la lente.

1. Gire el tornillo (B) para ajustar el enfoque central.
2. Gire el tornillo (C) para ajustar el enfoque del borde.
3. Gire el tornillo (A) para corregir la distorsión de la imagen. La imagen está ligeramente desenfocada.
4. Gire nuevamente los tornillos (B) y (C) para ajustar el enfoque de central y de los bordes.



Ajuste



4 Cómo hacer las conexiones

NOTA: Si utiliza un PC portátil, asegúrese de realizar la conexión entre el proyector y el PC portátil antes de encender el ordenador portátil. En la mayoría de los casos la señal no podrá ser emitida desde la salida RGB a menos que se encienda el PC portátil después de haber sido conectado al proyector.

* Si la pantalla queda en blanco mientras usa el mando a distancia, es probable que se deba a la acción del protector de pantalla o a la función de ahorro de energía del ordenador.

* Si accidentalmente pulsa el botón POWER del mando a distancia, espere 90 segundos (2 minutos: lámpara opcional con vida útil ampliada GT60LPS) y luego pulse el botón POWER nuevamente para reanudar la operación.

Cuando se visualice una señal digital DVI:

Para proyectar una señal digital DVI, asegúrese de conectar el PC y el proyector con un cable de señal DVI-D (no suministrado) antes de encender el PC o proyector. Encienda primero el proyector y seleccione DVI (DIGITAL) en el menú fuente antes de encender el PC.

Si no lo hace quizá no se activará la salida digital de la tarjeta de gráficos y ello dará lugar a que no se visualice la imagen. Si ocurriera esto, reinicie el PC.

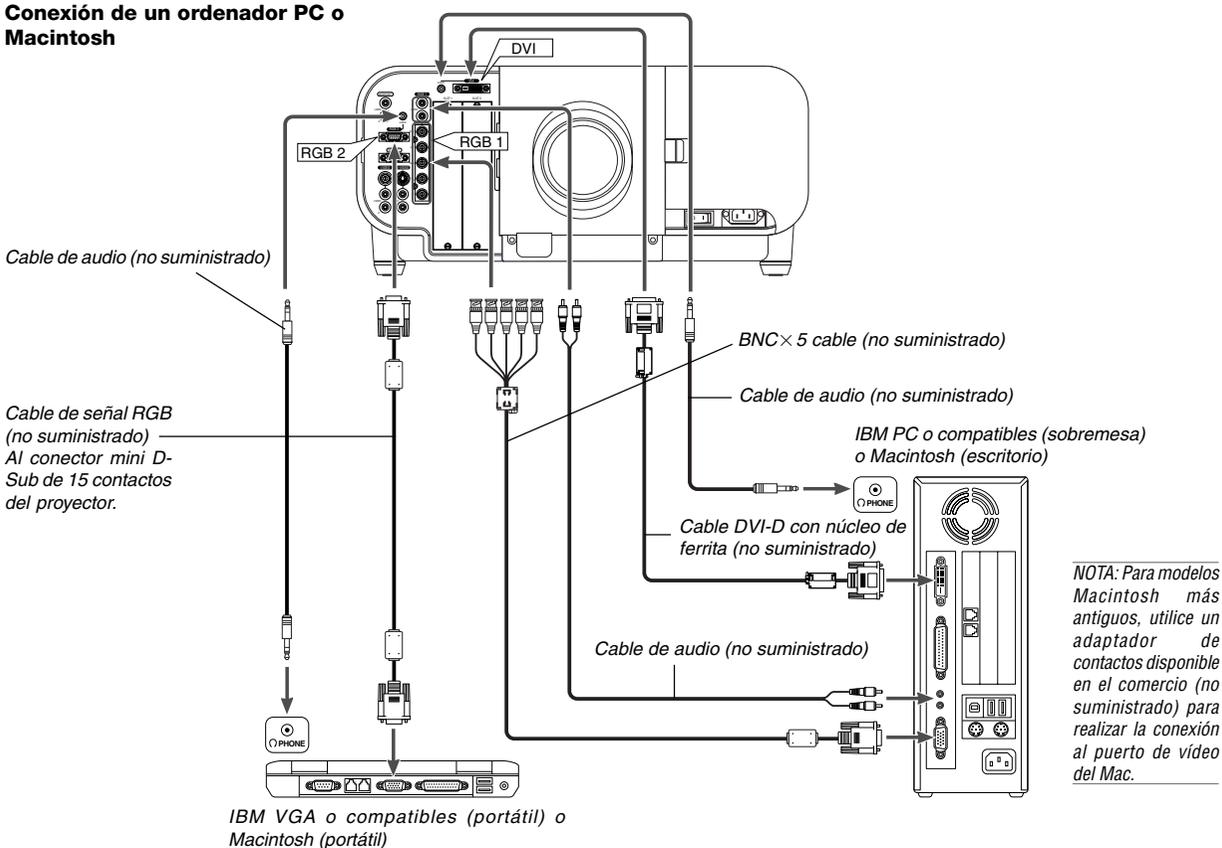
No desconecte el cable de señal DVI-D mientras el proyector esté en marcha. Si se ha desconectado el cable de señal y después vuelve a conectarse, podría no mostrarse correctamente una imagen. Si ocurriera esto, reinicie el PC.

NOTA:

• Utilice el cable DVI-D compatible con la revisión 1.0 estándar DDWG (Digital Display Working Group) DVI (Digital Visual Interface). El cable DVI-D debe tener una longitud dentro de 5 m (196").

• El conector DVI (DIGITAL) acepta VGA (640x480). SVGA (800x600). 1152x864. XGA (1024x768) y SXGA (1280x1024 @ hasta 60Hz).

Conexión de un ordenador PC o Macintosh



Conectando un ordenador PC o Macintosh al proyector podrá proyectar la imagen de la pantalla del ordenador y lograr una presentación verdaderamente impresionante.

Para conectar a un PC o Macintosh, simplemente:

1. Desconecte la alimentación del proyector y del ordenador.
2. Utilice el cable de señal de venta en tiendas para conectar su ordenador PC o Macintosh al proyector.
3. Encienda el proyector y el ordenador.
4. Si después de un período de inactividad el proyector comienza a proyectar imágenes en blanco, puede que se deba a que el protector de pantalla del ordenador que tiene conectado al proyector esté instalado.

Conexión a los conectores de entrada RGB 1 (BNC)

Utilice un cable BNC x 5 (no suministrado) para conectar el PC y los conectores de entrada RGB 1 en su proyector.

Conexión al conector RGB2 IN (D-Sub 15 clavijas)

Utilice un cable de señal RGB (no suministrado) para conectar su PC y el conector RGB2 IN de su proyector.

Conexión del PC con un conector DVI

Utilice un cable de señal DVI-D (no suministrado) para conectar un conector DVI del PC al proyector.

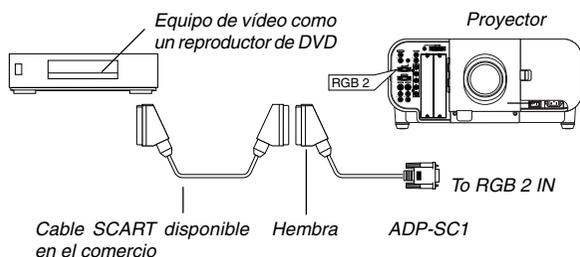
NOTA: El GT6000/GT5000 no es compatible con salidas de vídeo descodificadas de NEC ISS-6020 y ISS-6010.

Cómo conectar la salida SCART (RGB)

Antes de hacer las conexiones: Para esta conexión se necesita un adaptador SCART exclusivo (ADP-SC1) y un cable SCART (disponible en el comercio).

NOTA:

- La señal de audio no está disponible para esta conexión.
- El conector de entrada RGB IN 1 no es compatible con Plug & Play.



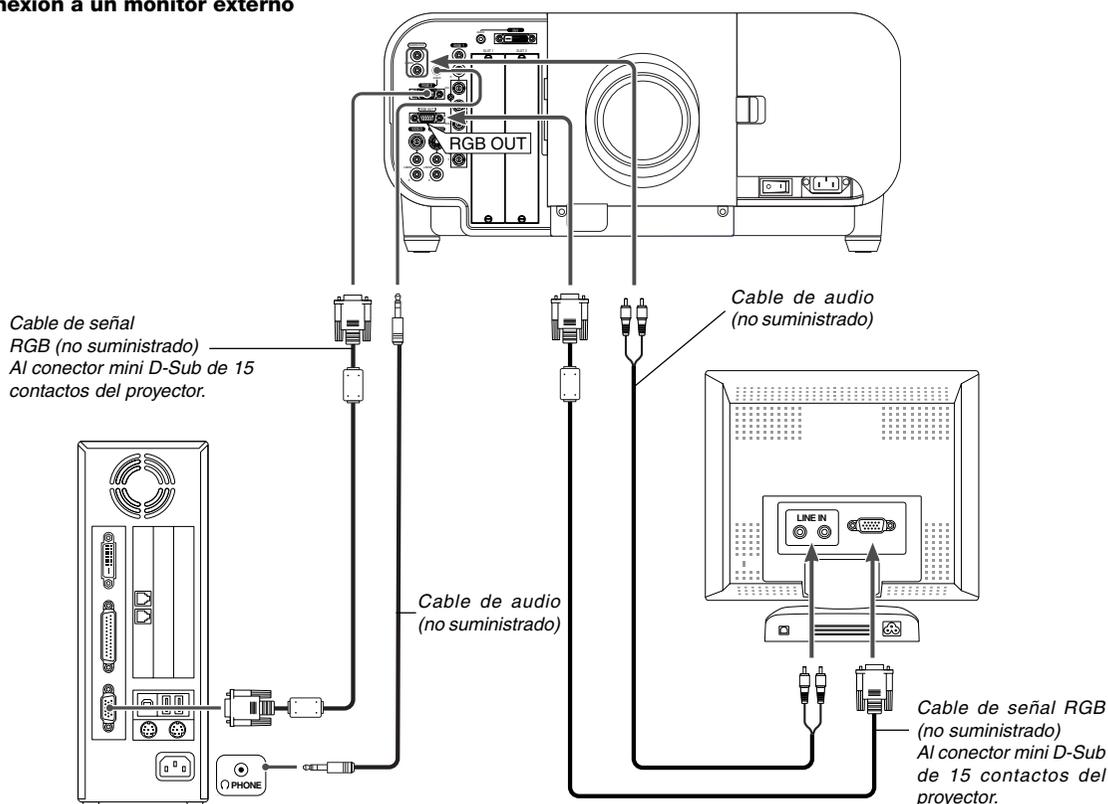
1. Desconecte la alimentación del proyector y del equipo de vídeo.
2. Use el adaptador ADP-SC1 SCART de NEC y un cable SCART (disponible en el comercio) para conectar la entrada RGB 2 del proyector y la salida SCART (RGB) del equipo de vídeo.
3. Conecte la alimentación del proyector y del equipo de vídeo.
4. Use el botón RGB 2 del mando a distancia para seleccionar la entrada RGB 2.
5. Pulse el botón MENU del mando a distancia para visualizar el menú.
6. Desde el menú Avanzado, seleccione [Opciones del proyector] → [Configuración] → [Página 3] → [Seleccionar señal RGB2] → [Scart].

SCART es un conector audiovisual europeo estándar para televisores, videograbadoras y reproductores de DVD. También se le conoce como conector Euro.

NOTA: Puede obtener el adaptador ADP-SC1 SCART de un distribuidor NEC en Europa.

Para más información, póngase en contacto con un distribuidor NEC en Europa.

Conexión a un monitor externo



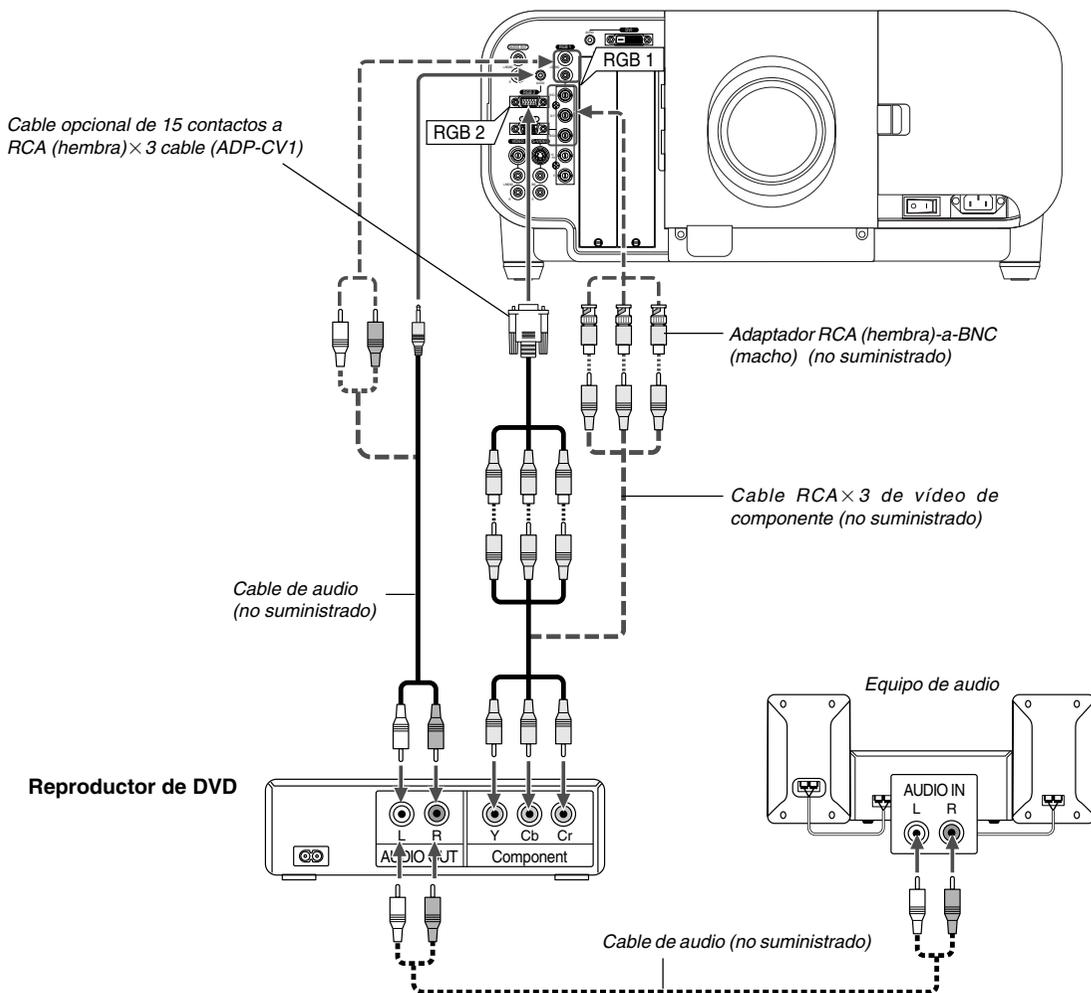
Puede conectar un monitor externo separado al proyector para ver simultáneamente en el monitor la imagen RGB analógica que está proyectando. Para ello:

1. Desconecte la alimentación del proyector, del monitor y del ordenador.
2. Utilice un cable de 15 contactos para conectar el monitor al conector de salida RGB OUT (mini D-Sub 15 contactos) del proyector.
3. Encienda el proyector, el monitor y el ordenador.

NOTA:

- El conector de salida RGB emitirá una señal RGB durante el modo de régimen mínimo (Consulte la página 8-15). Cuando el proyector entra en el modo de régimen mínimo, la imagen del monitor externo desaparece durante un momento. Tenga presente que el conector de salida RGB OUT no emitirá la señal RGB durante el modo de espera.
- Cuando el proyector esté en el modo de régimen mínimo es posible que la imagen no se visualice de forma correcta cuando los ventiladores de refrigeración estén en funcionamiento inmediatamente después de encender o apagar la alimentación de corriente. Tenga presente que el conector de salida RGB OUT no emitirá la señal RGB durante el modo de espera.
- La conexión tipo cadena de margarita no es posible.

Conexión del reproductor de DVD



Y Puede conectar el proyector a un reproductor de DVD con la salida de componente o con la salida de vídeo. Para realizar esto simplemente deberá:

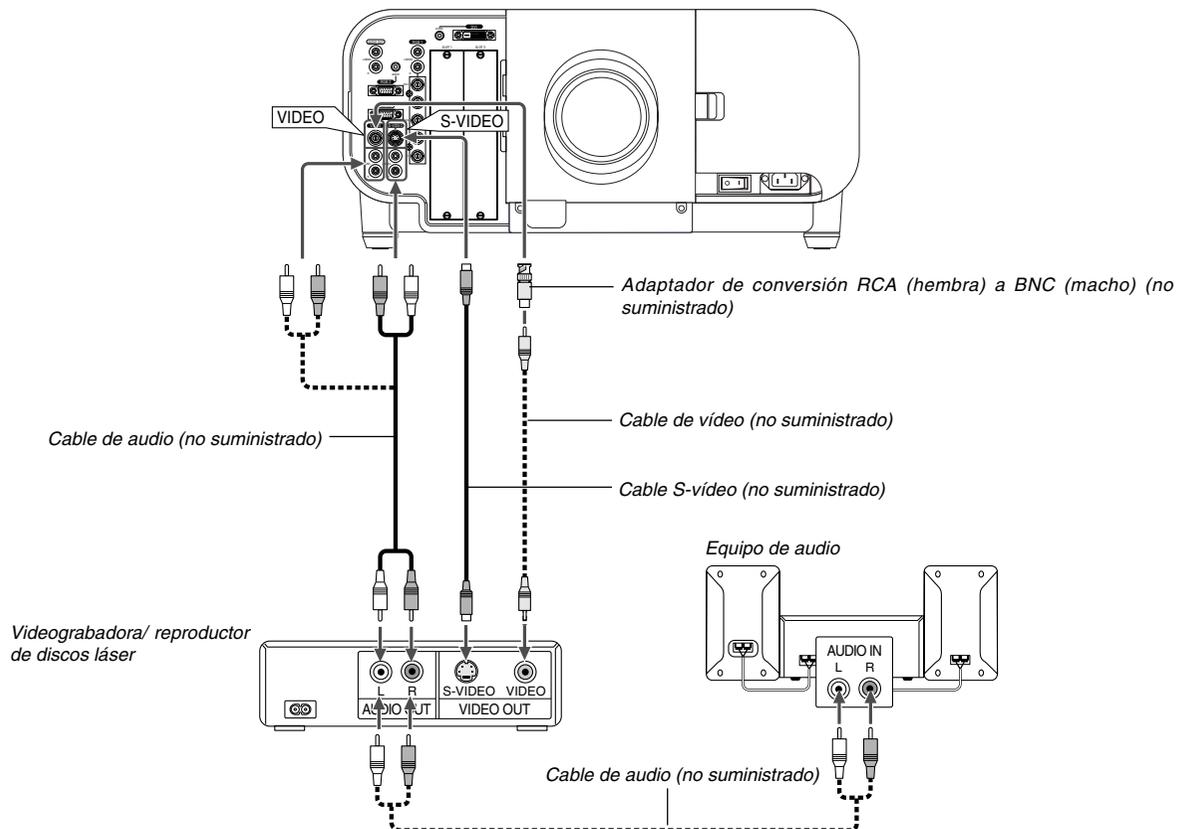
1. Desconectar la alimentación del proyector y del reproductor de DVD.
2. Si su reproductor de DVD está equipado con una salida de vídeo de componente (Y,Cb,Cr), utilice un cable de vídeo de componente disponible en el mercado (RCAX3) y el cable opcional de 15 conectores a RCA (hembra) 3 para conectar el reproductor de DVD al conector RGB 1 IN o 2 IN del proyector.

Para un reproductor DVD sin salida de componente de vídeo (Y,Cb,CR), utilice un cable S-Vídeo (no suministrado) para conectar una salida S-Vídeo del reproductor de DVD a la entrada S-Vídeo del proyector. Utilice un tipo apropiado de tipo de cable de audio (no suministrado) para conectar el tipo deseado de audio de su reproductor de DVD a su equipo de audio.

3. Encienda el proyector y el reproductor de DVD.

NOTA: Consulte el manual del propietario del reproductor de DVD para tener más información sobre las necesidades de salida de vídeo del reproductor de DVD.

Conexión de una videgrabadora o reproductor de discos láser



Use cables RCA comunes (no suministrados) para conectar su videgrabadora, reproductor de discos láser o cámara de documentos al proyector.

Para realizar estas conexiones sólo tiene que:

1. Desconecte la alimentación del proyector y de la videgrabadora, reproductor de discos láser o cámara de documentos.
2. Conecte un extremo de un cable RCA (no suministrado) al conector de salida de vídeo de la parte trasera de su VCR o reproductor de discos láser, conecte el otro extremo a la entrada de vídeo de su proyector (un adaptador RCA a BNC es necesario). Use un cable de audio (no suministrado) para conectar el audio de la videgrabadora o reproductor de dis-

cos láser al equipo de audio (si su videgrabadora o reproductor de discos láser tienen esta capacidad). Procure que las conexiones del canal derecho e izquierdo sean las correctas si desea un sonido estéreo.

3. Encienda el proyector y la videgrabadora o reproductor de discos láser.

NOTA: Remítase al manual de la videgrabadora o del reproductor de discos láser si desea más información acerca de los requisitos de salida de vídeo de su equipo.

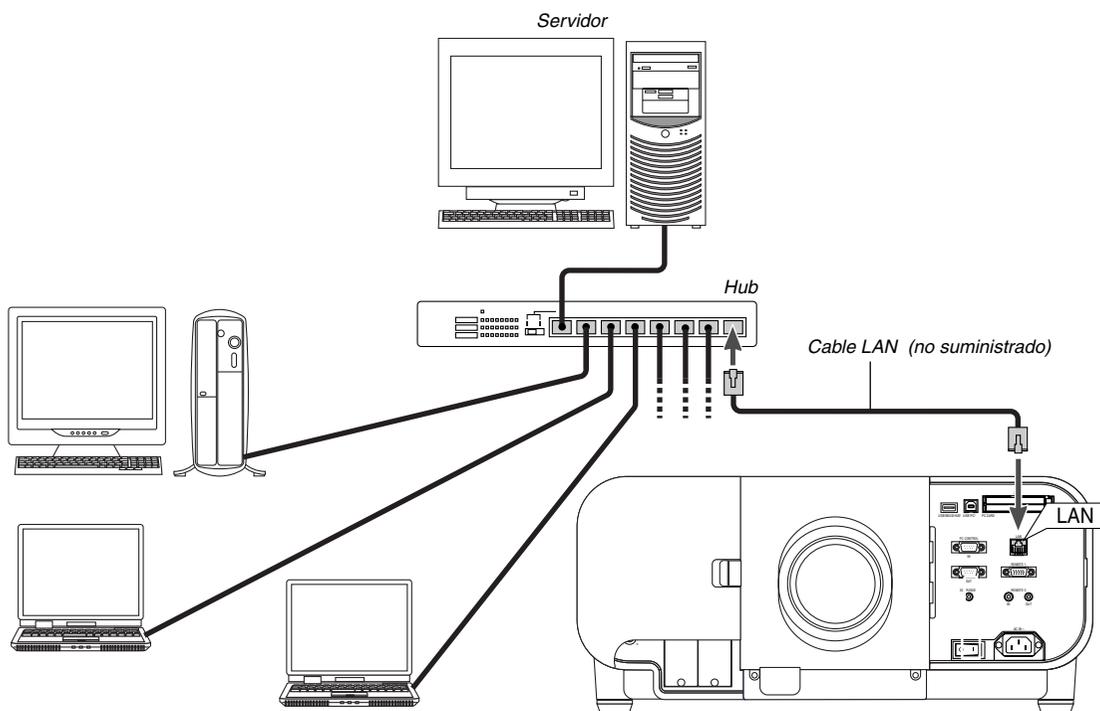
NOTA: La imagen puede no visualizarse correctamente cuando se reproduce una fuente de vídeo o S-vídeo en modo de avance rápido o retroceso rápido a través de un convertidor de barrido.

Conexión a una red

Con la conexión LAN, es posible controlar el proyector sobre una red utilizando un ordenador para activar/desactivar la unidad, seleccionar la entrada, entre otros.

- * Para controlar el proyector sobre una red utilizando un ordenador, utilice la Dynamic Image Utility 2.0 que se encuentra en el CD-ROM User Supportware, o la función del servidor HTTP.
- * Con la Image Express Utility 1.0 que se encuentra en el CD-ROM User Supportware suministrado, es posible proyectar la imagen de la pantalla de su PC hacia el proyector sobre la red.
- * Con el uso del CD-ROM User Supportware suministrado y de la tarjeta LAN inalámbrica (SWL-2100-N*), se puede controlar el proyector en forma inalámbrica o se pueden enviar imágenes de la pantalla del PC hacia el proyector sobre la red utilizando un ordenador.

Ejemplo de conexión LAN



Utilización de la función de servidor HTTP

1. Configure en el proyector los ajustes LAN tales como la dirección IP. (consulte "Modo LAN" en la página 8-19)
2. Inicie el navegador de web en el ordenador conectado a la red y ejecute las funciones del servidor HTTP. (consulte "Funcionamiento utilizando un navegador HTTP" en la página 10-11)

Utilización del User Supportware

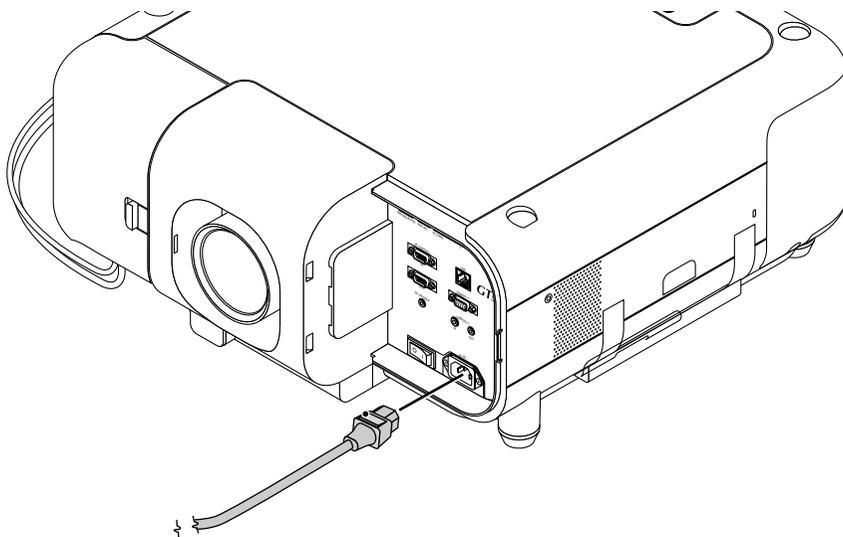
1. Configure en el proyector los ajustes LAN tales como la dirección IP. (Consulte "Modo LAN" en las páginas 8-19)
2. Instale el software que se encuentra en el CD-ROM User Supportware del ordenador conectado a la red. Consulte "6 Utilización del proyector en una red" en la página 6-1.

NOTA: Para controlar el proyector en el PC conectado en red, en el menú Avanzado seleccione [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 4] y luego coloque una marca de verificación en "Modo régimen mínimos". Consulte la página 8-17.

Conexión del cable de alimentación suministrado

Conecte el cable de alimentación suministrado al proyector.

Conecte primero la clavija de tres contactos del cable de alimentación suministrado a la toma AC IN del proyector. y luego conecte la otra clavija del cable de alimentación a una toma de corriente mural.



3

Proyección de una imagen (Operación básica)

.....

1 Para encender el proyector	3-2
2 Selección de una fuente	3-3
3 Ajuste del tamaño y la posición de la imagen	3-3
4 Corrección de la distorsión trapezoidal horizontal y vertical (3D Reform)	3-4
5 Optimización automática de la imagen RGB	3-6
6 Aumento o disminución del volumen	3-6
7 Para apagar el proyector	3-7

3. Proyección de una imagen

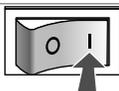
En este capítulo se describe la forma de encender el proyector y proyectar una imagen en la pantalla.

1 Para encender el proyector

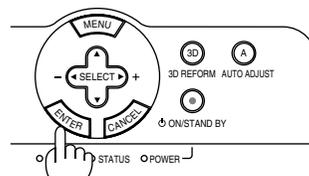
NOTA:

- Al conectar o desconectar el cable de alimentación suministrado, asegúrese de que el interruptor de alimentación principal se encuentre en la posición de desactivado [O]. De lo contrario, el proyector podrá sufrir daños.
- El proyector tiene dos interruptores de alimentación: el interruptor de alimentación principal y el botón POWER (POWER ON y OFF en el mando a distancia).
- El proyector está equipado con una función que impide su uso por parte de personas no autorizadas. Para usar esta función, registre su tarjeta PC como clave de protección. Para más detalles, consulte "Seguridad" en "Opciones del proyector" en la página 8-23.

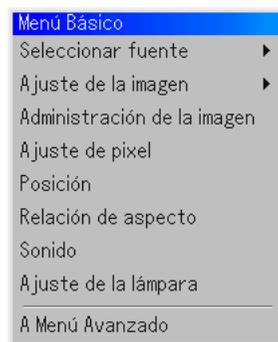
Para conectar la alimentación principal del proyector, pulse el interruptor de alimentación principal de modo que quede en la posición de activado (I).



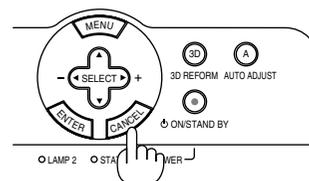
2. Pulse el botón ENTER para ejecutar la selección.



3. A continuación se visualiza el menú básico en el idioma seleccionado.



Para cerrar el menú, pulse el botón CANCEL.



Después de hacer lo anterior, puede continuar con las operaciones del menú avanzado.

Si lo desea, puede seleccionar el idioma del menú más adelante. Consulte Idioma en la página 8-13.

NOTA: Para encender el proyector enchufando el cable de alimentación, primero active ON el interruptor de alimentación principal y use el menú para habilitar la función "Encendido automático".

(Consulte la página 8-16). Inmediatamente después de encender el proyector, la pantalla podría parpadear. Esto no indica mal funcionamiento. Espere entre 3 y 5 minutos hasta que la luz de la lámpara se estabilice.

- En los siguientes casos, el proyector no se encenderá.
 - * Si la temperatura interna del proyector es demasiado alta, el proyector detecta la condición de temperatura excesivamente alta. En esta condición, el proyector no se enciende para proteger el sistema interno. Si esto sucediera, espere hasta que los componentes internos del proyector se enfríen.
 - * El proyector no se enciende si la lámpara ha llegado al término de su vida útil. Si esto sucediera, sustituya la lámpara.
 - * Si la lámpara no se enciende y si el indicador LAMP 1 o 2 se enciende intermitentemente en un ciclo de seis, espere un minuto completo antes de conectar alimentación.

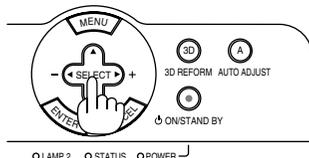
NOTA: No puede apagar el proyector durante 60 segundos después de encenderlo.

Nota acerca de la pantalla inicial (pantalla de selección de idioma de menú)

Cuando encienda el proyector por primera vez, accederá a la pantalla inicial. Esta pantalla le da la oportunidad de seleccionar uno de los siete idiomas del menú: inglés, alemán, francés, italiano, español, sueco y japonés.

Para seleccionar un idioma de menú siga los pasos que se indican a continuación:

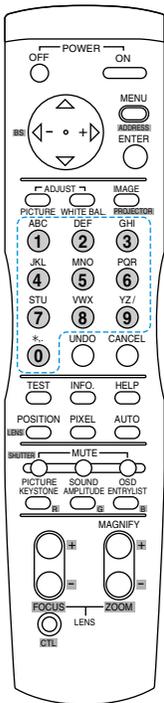
1. Utilice el botón SELECT ▲○▼ para seleccionar uno de los siete idiomas disponibles para el menú.



2 Selección de una fuente

Para seleccionar la fuente de ordenador o vídeo

Utilizando el mando a distancia



Pulse el botón Fuente/Número (0-9) para seleccionar la entrada.

- 1 Entrada RGB 1
- 2 Entrada RGB 2
- 3 Entrada DVI (DIGITAL)
- 4 Entrada VIDEO
- 5 Entrada S-VIDEO
- 6 Visor
- 7 LAN
- 8 RANURA 1
- 9 RANURA 2
- 0 secuencialmente selecciona:

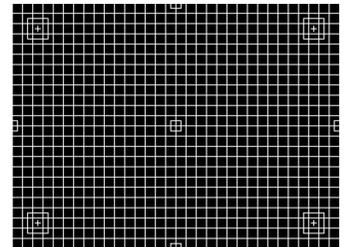
RGB1 (VIDEO) → RGB2 (S-VIDEO) → RGB1 (VIDEO)

3 Ajuste del tamaño y la posición de la imagen

1. Encienda el proyector
2. Seleccione el tipo de orientación del proyector.
Escritorio delantera, techo trasera, escritorio trasera y techo delantera.



3. Muestra el patrón de pruebas pulsando el botón TEST del mando a distancia o con el menú.

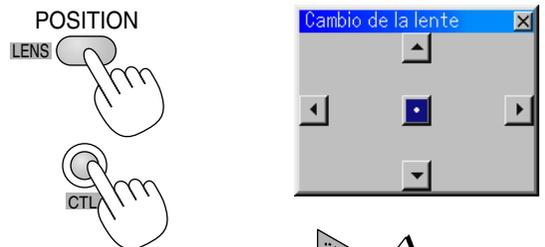


4. Ajusta la posición y el tamaño de la imagen.

- (1) Pulse y mantenga pulsado el botón CTL y pulse el botón POSITION para que se muestre la pantalla de ajuste de cambio del objetivo.

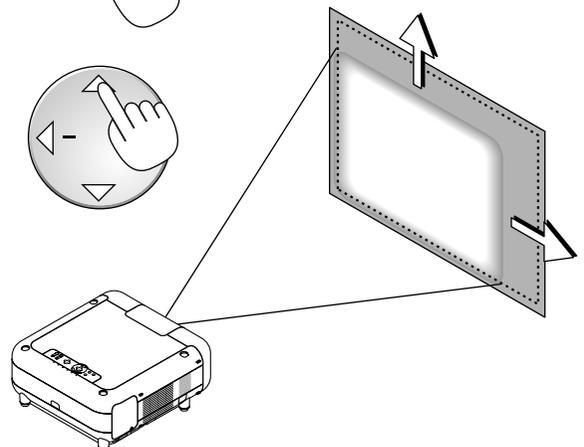
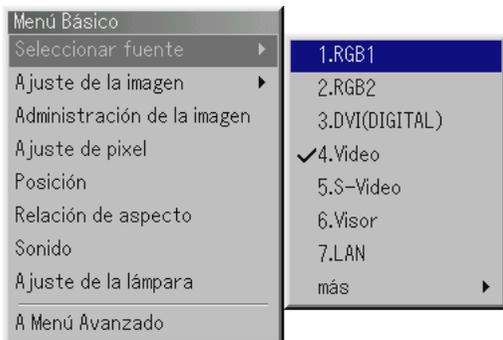
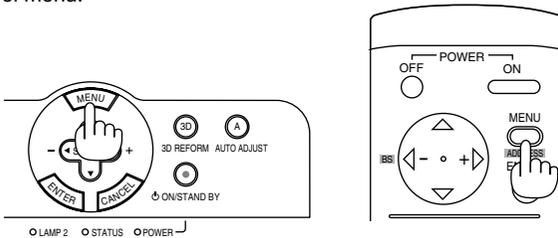
Utilice el botón SELECT del mando a distancia para controlar el botón LENS SHIFT de la caja del proyector para mover la imagen horizontal o verticalmente.

Para cerrar la pantalla de ajuste de cambio del objetivo, pulse el botón CANCEL. Consulte las páginas 2-4 y 2-5 para "Rango ajustable de cambio de la lente".



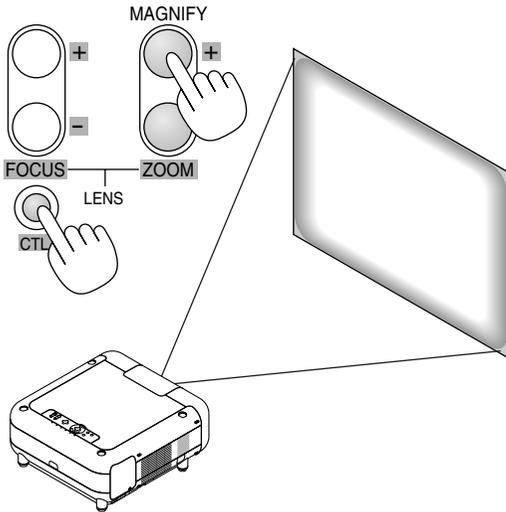
Uso del menú

También puede seleccionar el ordenador o fuente de vídeo con el menú.

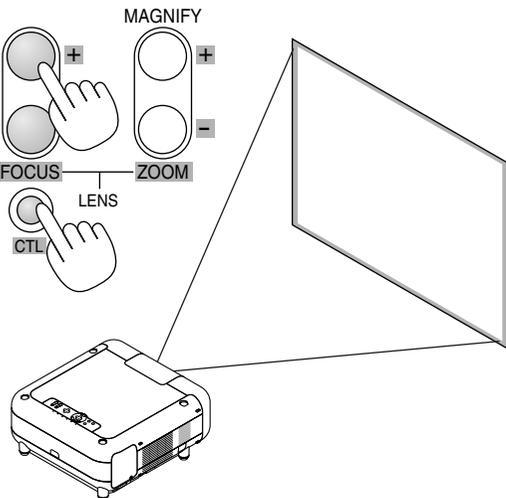


NOTA: Si no hubiera ninguna señal de entrada disponible, el proyector mostrará un fondo azul (ajuste de fábrica).

- (2) Pulse y mantenga pulsado CTL y pulse el botón ZOOM + o - para ajustar el tamaño de la imagen. También puede ajustar el tamaño de la imagen utilizando el botón ZOOM + o - en la caja del proyector.



- (3) Pulse y mantenga pulsado el botón CTL y pulse el botón FOCUS + o - para obtener el mejor enfoque. También puede ajustar el enfoque con el botón FOCUS + o - en la caja del proyector.



Preparación (recomendada):

Efectúe el calentamiento del proyector durante unos 60 minutos.

Ajuste del enfoque

1. Lleve a cabo el enfoque
Utilice el botón FOCUS (+) o (-) en el proyector o en el mando a distancia para aumentar o reducir los valores de enfoque para verificar la precisión del enfoque.
2. Intente optimizar el desenfocado
Utilice el botón FOCUS (-) para reducir los valores de enfoque hasta que los patrones de píxeles estén demasiado borrosos para verse.
3. Obtenga el enfoque correcto
Use el botón (+) del FOCUS para obtener el mejor aro de enfoque. No utilice el botón FOCUS (-) en este momento. Por último, almacene los ajustes en memoria. Si ajusta más allá del punto de enfoque óptimo, regrese al paso 2 y repita los procedimientos. Ajuste siempre el enfoque desde la dirección negativa hacia la dirección positiva.

Geometric Correction Tool

Si utiliza una pantalla de forma especial tal como, una pantalla cilíndrica o esférica, está disponible un programa que puede descargar, el Geometric Correction Tool.

Este programa (Geometric Correction Tool) permite la corrección de la distorsión geométrica de una imagen cuando esta se proyecta sobre una pantalla de forma especial utilizando un proyector NEC. Adicionalmente, este programa permite controlar el proyector por medio de un ordenador.

Para información adicional al respecto, visite:

EE.UU. : <http://www.necvisualsystems.com>

Europa : <http://www.nec europe.com/>

Global : <http://www.nec-pj.com/>

4 Corrección de la distorsión trapezoidal horizontal y vertical (3D Reform)

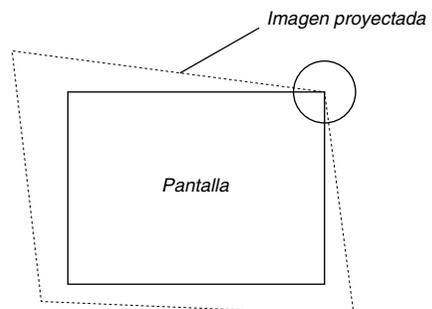
Use la función 3D Reform para corregir la distorsión trapezoidal; esta función le permite alargar o acortar la parte superior o inferior y el lado izquierdo o derecho de la pantalla a fin de que la imagen proyectada sea rectangular.

En la siguiente descripción, la corrección 3D Reform (Piedra angular) puede realizarse con los botones en la cubierta del ratón USB o el mando a distancia.

Cuando utilice el USB conectado al proyector

Preparación: Conecte el ratón USB al proyector. Consulte la página 4-3.

1. Projete una imagen de modo que la pantalla sea menor que el área de trama.
2. Seleccione una de las esquinas y alinee la esquina de la pantalla con la de la imagen. (La ilustración muestra la esquina superior derecha.)



Sugerencias sobre ajustar el enfoque

Puede conseguir ajustes óptimos de enfoque en el proyector prestando especial atención a algunas áreas.

Es mejor ajustar el enfoque cuando se haya calentado el proyector hasta la temperatura operativa normal, en vez de hacerlo cuando el proyector esté frío.

El mecanismo de la lente interactúa de manera diferente cuando se ajusta el enfoque de una dirección a otra.

Por ello, deberán hacerse los ajustes de enfoque finales en una dirección concreta.

Para un enfoque óptimo, siga los siguientes pasos.

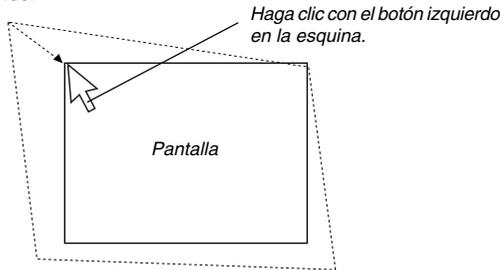
Para el ajuste del zoom y de cambio de lente, lleve a cabo los procedimientos normales.

NOTA: Los botones en el mando a distancia o en el gabinete del proyector no funcionan para el ajuste de enfoque en la lente GT06RLB. Para ajustar el enfoque para la lente GT06RLB, gire los tres tornillos en la unidad de la lente. Consulte la página 2-12.

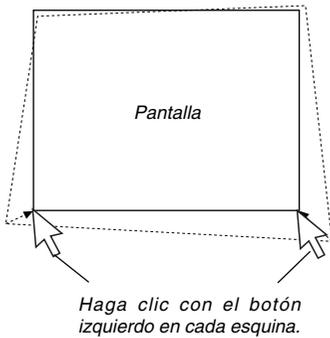
3. Proyección de una imagen

3. Pulse el botón **3D REFORM** en el mando a distancia.
Se visualiza la pantalla de ajuste **Cornerstone**.
La pantalla de ajuste **Cornerstone** desaparecerá cuando mueva el cursor del ratón **USB**.

4. Señale una de las 3 esquinas restantes y haga clic con el botón izquierdo.



5. Siga el paso 4 anterior para las otras dos esquinas, de modo que el área proyectada se haga más pequeña que la pantalla.



6. Para completar el procedimiento, haga clic con el botón derecho en cualquier parte de la pantalla.
Aparece la pantalla de confirmación.

7. Haga clic con el botón izquierdo en "OK".
Esto completará el ajuste **Cornerstone**.

* Para colocar el ajuste **Cornerstone** a los ajustes predeterminados, haga clic en el botón izquierdo en "Reajuste" en el paso 7.

Puede guardar sus cambios **Cornerstone**. Los cambios se guardan cuando usted apaga el proyector. Para ello, seleccione [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 4]. Marque la casilla Guardar 3D Reform. Esta opción no está seleccionada en el momento del envío.

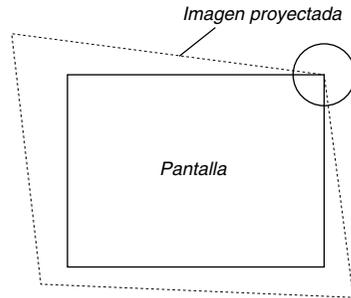
* Existen limitaciones de formas que pueden corregirse mediante el ajuste **Cornerstone**.

Cuando ajuste el **Cornerstone** más allá de esos límites recibirá el mensaje "Sobre Campo!" y no se podrá efectuar ninguna corrección. Si esto ocurriera, efectúe el ajuste **Cornerstone** de nuevo dentro de la selección disponible.

* Debido a las limitaciones de precisión dentro de los procesos internos, puede existir alguna discrepancia de posiciones entre el cursor del ratón y la forma corregida o entre una esquina y las otras 3 esquinas.

Cuando utilice los botones del mando a distancia o de la cubierta:

1. Projete una imagen de modo que la pantalla sea menor que el área de trama.
2. Seleccione una de las esquinas y alinee la esquina de la pantalla con la de la imagen.



(La ilustración muestra la esquina superior derecha.)

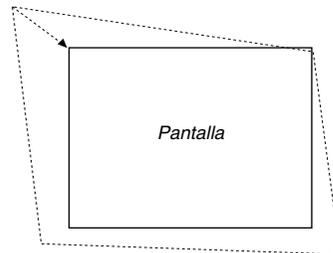
3. Pulse el botón **3D REFORM** del proyector o el botón **KEYSTONE** en el mando a distancia.



Se visualiza la pantalla de ajuste **Cornerstone**.

NOTA: Pulse el botón **3D REFORM** para alternar entre "Piedra angular" y "Keystone".

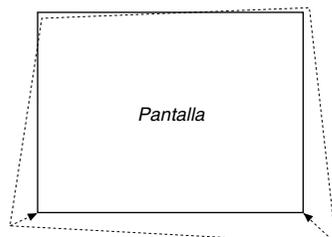
4. Use el botón **SELECT** ▲▼◀▶ para seleccionar el icono que apunta en la dirección en que desea mover el cuadro de imagen proyectado.



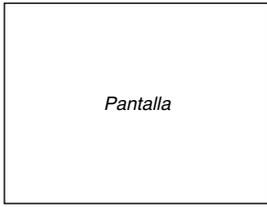
5. Pulse el botón **ENTER**.

6. Use el botón **SELECT** ▲▼◀▶ para mover el cuadro de imagen proyectado como se muestra en el ejemplo.

7. Pulse el botón **ENTER**.

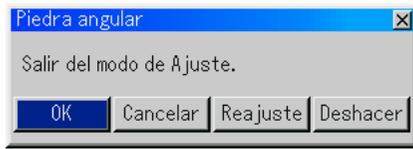


8. Use el botón SELECT ▲▼◀▶ para seleccionar otro icono que señale la dirección.



En la pantalla de ajuste Piedra angular, seleccione "Salir" y luego "OK". o pulse el botón CANCEL en el mando a distancia.

Aparece la pantalla de confirmación.



9. Pulse el botón SELECT ◀ ▶ para marcar [OK] y pulse el botón ENTER.

Esto completa la corrección de la distorsión trapezoidal.

Seleccione "Cancelar" para volver a la pantalla de ajuste sin guardar los cambios (paso 3).

Seleccione "Reajuste" para restablecer los ajustes predeterminados de fábrica.

Seleccione "Deshacer" para salir sin guardar los cambios.

NOTA: Para restaurar a los valores de configuración de corrección de 3D Reform a los valores de fábrica, pulse y mantenga pulsado el botón 3D REFORM en la caja del proyector o el botón KEYSTONE en el mando a distancia durante un mínimo de 2 segundos.

NOTA: Durante el ajuste 3D Reform, las opciones "Relación de aspecto" y "Pantalla" pueden no estar disponibles. Si esto sucediera, primero cancele los datos 3D Reform y luego realice cada ajuste.

A continuación, repita el ajuste 3D Reform. El cambio del ajuste de Formato y/o Pantalla puede limitar el margen de ajuste de 3D Reform.

Los márgenes de ajuste para 3D Reform son los siguientes:

Horizontal Máx ±30° aprox.

Vertical Máx ±40° aprox.

* Con el ángulo máximo indicado anteriormente, se deben cumplir las siguientes condiciones:

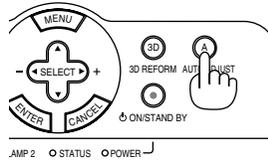
- La imagen se proyecta en modo de pantalla Ancha (Zoom)
- La lente está situada en el centro (cuando no lo está, el rango ajustable aumenta o disminuye)
- La resolución es XGA
Una resolución superior a XGA limita el margen de ajuste de 3D Reform.
- Los ítems de menú deben estar ajustados de la siguiente forma:
Formato 1,33:1 (4:3)
Tipo de pantalla 1,33:1 (4:3)
- La posición horizontal y la posición vertical se ajustan por separado.
La combinación de ambos ajustes limita el margen de ajuste de 3D Reform.
- Cuando se selecciona "Natural" en "Resolución". "3D Reform" no está disponible.

5 Optimización automática de la imagen RGB

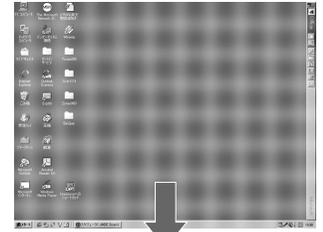
Ajuste de la imagen utilizando la función de Ajuste automático

Optimización automática de la imagen RGB

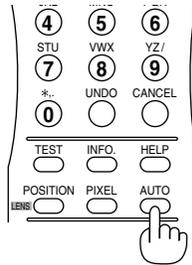
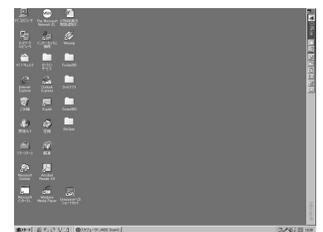
Pulse el botón de ajuste automático para optimizar la imagen RGB automáticamente.



[Imagen de baja calidad]



[Imagen normal]



Pulse el botón AUTO ADJUST o AUTO para realizar el ajuste fino de la imagen de ordenador o para eliminar eventuales franjas verticales y para reducir el ruido de vídeo, interferencias de puntos e interferencias de reflejos (esto resulta evidente cuando parte de la imagen parece tener reflejos). Esta función ajusta las frecuencias de reloj que borran las franjas horizontales de la imagen. Esta función también ajusta la fase del reloj para disminuir el ruido de vídeo, interferencias de puntos o interferencias de reflejos. (Esto resulta evidente cuando parte de la imagen parece tener reflejos.) Este ajuste puede ser necesario al conectar el ordenador por primera vez.

NOTA:

- Algunas señales pueden no visualizarse correctamente o pueden tardar en aparecer.
- La función de ajuste automático no puede utilizarse con señales de componente y vídeo.
- Si la operación de ajuste automático no puede optimizar la señal RGB, intente ajustar el Reloj y la Fase de forma manual. Consulte la página 8-10

6 Aumento o disminución del volumen

Se puede ajustar el nivel de sonido del altavoz y del miniconductor AUDIO OUT (RCA) del proyector.



aumenta el volumen

disminuye el volumen

NOTA: El botón SELECT ▲ o ▼ funciona como un control de volumen sólo cuando no aparece ningún menú.

Barra de volumen

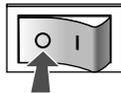
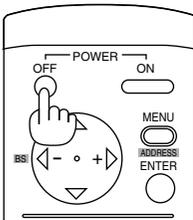


NOTA: La barra de volumen puede visualizarse seleccionado "Sonido" desde "Menú Básico" o "Menú Avanzado".

7 Para apagar el proyector

Para apagar el proyector:

Primero, pulse el botón POWER (ON/STAND BY) en la cubierta del proyector o el botón POWER OFF en el mando distancia durante un mínimo de dos segundos. El indicador de alimentación se iluminará de color naranja. Una vez que el proyector se apaga, los ventiladores de refrigeración siguen funcionando durante 90 segundos (2 minutos: lámpara opcional con vida útil ampliada GT60LPS) (período de enfriamiento). A continuación, desactive el interruptor de alimentación principal. El indicador de alimentación se apagará. Finalmente, desenchufe el cable de alimentación



Encendido



Luz verde constante



Ventilador en funcionamiento



Luz naranja parpadeante

En espera o inactividad



Luz naranja constante

NOTA: No puede apagar el proyector durante 1 minuto después de encenderlo.

PRECAUCIÓN

No desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente de la pared o no apague la corriente principal bajo ninguna de las siguientes circunstancias. De lo contrario, el proyector podrá sufrir daños:

- Mientras se visualiza el icono de reloj de arena.
- Mientras se visualiza el mensaje “Por favor, espere un poco.” aparece. Este mensaje aparece después de que se apaga el proyector.
- Mientras los ventiladores de refrigeración están funcionando. (Los ventiladores de refrigeración siguen funcionando durante 90 segundos (2 minutos: lámpara opcional con vida útil ampliada GT60LPS) después de que se apaga el proyector.)
- Mientras accede a una tarjeta PC o LAN. (El indicador de acceso a tarjeta PC se ilumina.)

4

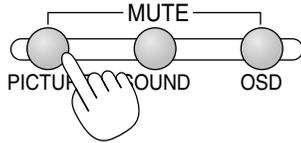
Funciones convenientes

.....

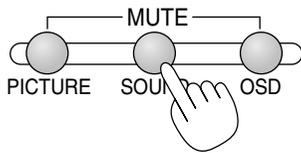
1	Interrupción de la imagen y del sonido	4-2
2	Ampliación y movimiento de la imagen	4-2
3	Consulta de la Ayuda en línea y de la Información ..	4-2
4	Uso de un ratón USB.....	4-3
5	Uso de la Función HUB USB.....	4-3
6	Para cambiar el logotipo de fondo	4-4
7	Para hacer dibujos de estilo libre en una imagen proyectada pizarra	4-4
8	Memoria de la lente	4-5

1 Interrupción de la imagen y del sonido

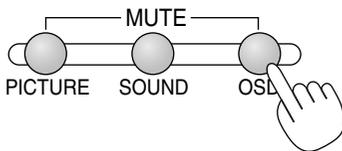
Pulse el botón de silenciamiento de imagen para interrumpir brevemente la reproducción de la imagen y del sonido. Vuelva a pulsar el botón para restaurar la imagen y el sonido.



Pulse el botón MUTE SOUND para desactivar el sonido durante un breve periodo de tiempo. Vuelva a pulsar el botón para restaurar el sonido.



Pulse el botón MUTE OSD para desactivar la visualización en pantalla. Vuelva a pulsar para restaurar la visualización en pantalla.

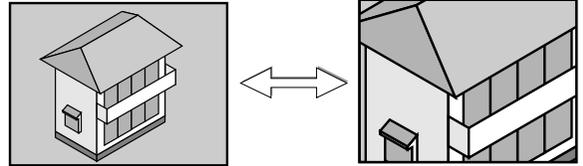


NOTA: También puede desactivar la visualización en pantalla pulsando y manteniendo pulsado el botón CTL y después pulsando MUTE OSD (modo de silenciamiento forzado en pantalla); al hacer esto se restaura. En este caso cualquier ajuste continuará modificando los ajustes de memoria del proyector. Este modo está disponible incluso cuando la entrada cambie a otro modo o la alimentación se desactive de la alimentación principal.

2 Ampliación y movimiento de la imagen

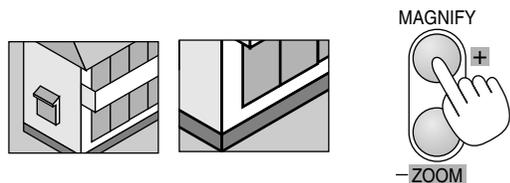
Puede ampliar el área que desea en hasta un 400 por ciento. Para ello:

Pulse el botón MAGNIFY.

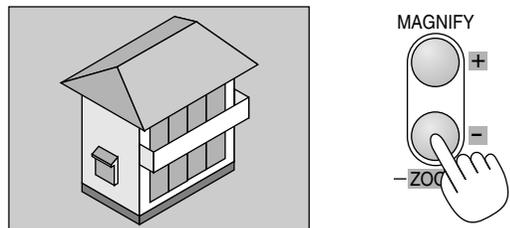


Amplíe el área seleccionada.

Cuando se pulsa el botón MAGNIFY (+) la imagen se amplía. Para mover la lupa, utilice el botón SELECT.



Devuelva la imagen a su tamaño original.



3 Consulta de la Ayuda en línea y de la Información

Accede a los temas de ayuda.



Para visualizar la ayuda



Para salir de la ayuda

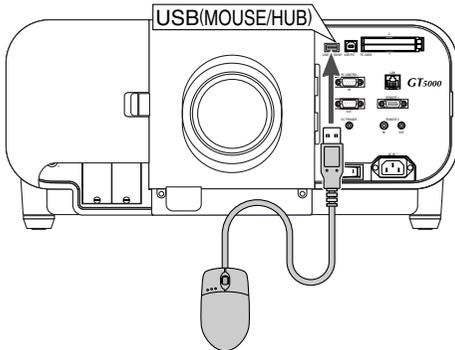
Obtiene la fuente e información del proyector.



Pulse este botón una vez para que se muestre "Fuente de información" y pulse dos veces para ver "Información proyec.". Pulse por tercera vez para cerrarlo.

4 Uso de un ratón USB

El funcionamiento será sencillo si utiliza un ratón USB de venta en tiendas.



NOTA: Puede haber ciertas marcas de ratón USB que no son compatibles con el proyector.

Utilice los menús del proyector con el ratón USB

Cursor de ratón

Cuando se conecta un ratón USB al proyector, aparece un cursor de ratón en la pantalla.

Si transcurren más de 10 segundos sin que se realice ninguna operación con el ratón, el cursor de ratón desaparece.

Visualización del menú

Cuando se hace clic con uno de los botones del ratón se visualiza el menú.

Haga clic con ► para visualizar el menú desplegable. Para cerrar el menú, haga clic en cualquier parte del fondo.

Visualización de ajustes

Puede seleccionar un ítem de menú y hacer clic con uno de los botones del ratón para hacer ajustes o cambiar la configuración.

Ejemplos

Haga clic (o mantenga pulsado) el botón ◀ o ▶ del ratón para ajustar el brillo. También puede hacer clic con el botón del ratón y arrastrar la barra lateral horizontalmente para ajustarlo.

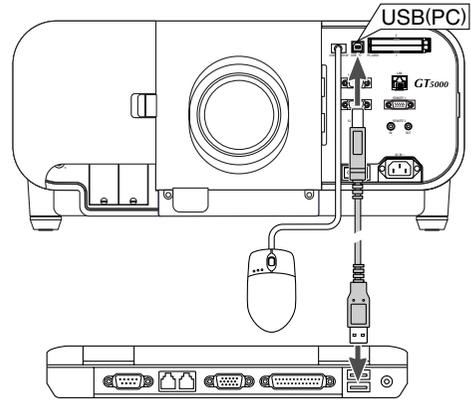
Para guardar los ajustes, haga clic en ✕. Esto cierra el menú. Si hace clic en cualquier lugar del fondo mientras se muestra un ajuste y menú de configuración o cuadro de diálogo, irá al menú principal después de hacer clic con el ratón.

Al hacer clic en ? se muestra la ayuda.

Utilizando el botón del medio/ruedecilla en el ratón (cuando esté disponible)

El proyector es compatible con el botón del medio/ruedecilla de su ratón. Con el botón del medio/ruedecilla se puede usar una barra de desplazamiento o se puede hacer clic en el botón del medio/ruedecilla para visualizar o esconder la barra de herramientas de la Pizarra.

Utilice el ratón PC con el ratón USB

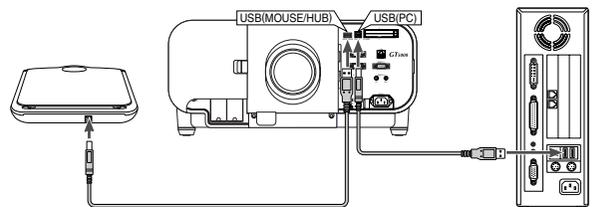


NOTA: Puede seleccionar el modo de control del ratón USB conectado al puerto USB del proyector

5 Uso de la Función HUB USB

Cuando utilice el proyector con un PC por medio del cable USB, el puerto USB (Tipo A) del proyector puede conectarse al escáner soportado por USB o a otro dispositivo soportado por USB. (Función Hub USB)

Ejemplo: Cuando se conecte un PC y un escáner a cada puerto USB respectivamente



Un ejemplo de cómo se proyecta una imagen escaneada

1. Instale la Dynamic Image Utility en su PC.

NOTA: La Dynamic Image Utility se encuentra en el CD-ROM que suministrado. Consulte "6-5. Instalación del software" para el procedimiento de instalación.

2. Utilice el escáner para escanear una imagen.

NOTA: Se debe instalar un controlador de escáner en su PC antes de su utilización.

3. Cargue la imagen escaneada en su PC mediante la Dynamic Image Utility.

4. Transmita la imagen escaneada de su PC al proyector a través del cable USB y proyecte la imagen en la pantalla.

NOTA:

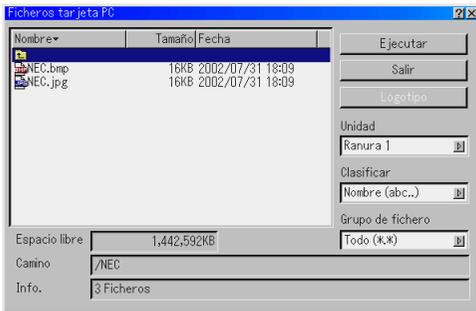
- La función HUB USB sólo cuando se selecciona "Auto" en la selección de modo en servicio.
- Los PCs que utilizan el Controlador de Host USB pueden no estar disponibles.
- Cuando se conecte un hub USB al puerto USB (tipo B) al proyector, asegúrese de utilizar un hub USB capaz de suministrar una corriente de 500mA.

6 Para cambiar el logotipo de fondo

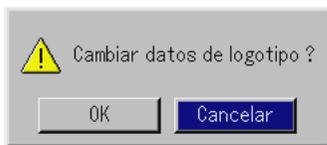
Puede cambiar el logotipo de fondo predeterminado utilizando la función ficheros de tarjeta PC.

NOTA: El tamaño del fichero debe ser 256 KB como máximo. Sólo es posible usar ficheros de formato JPEG y BMP.

1. En el menú, seleccione [Herramientas] → [Ficheros tarjeta PC] para visualizar una lista de todos los ficheros almacenados en la tarjeta PC y seleccionar el fichero que desea usar como logotipo de fondo.



2. El botón Logo le permite seleccionar uno de los ficheros gráficos almacenados en la tarjeta PC para usarlo como logotipo de fondo.
3. Use el botón SELECT ▲ o ▼ para seleccionar un fichero JPEG o BMP como logotipo de fondo.
4. Use el botón SELECT ► y ▼ para seleccionar "Logotipo".
5. Pulse el botón ENTER en el mando a distancia o en el proyector. Aparecerá el cuadro de diálogo de confirmación.
6. Seleccione "OK" y pulse el botón ENTER. Esto completa el cambio de logotipo de fondo.



- * Una vez que haya cambiado el logotipo NEC usado como imagen de fondo por otro, podrá restablecerlo utilizando los ajustes de fábrica. Para ello, repita los pasos anteriores. El archivo del logotipo NEC está incluido en el CD-ROM de NEC del software del usuario del proyector ("Logo/nec_bb_x.jpg" para el GT5000 y "/Logo/nec_bbsx.jpg" para el GT6000).

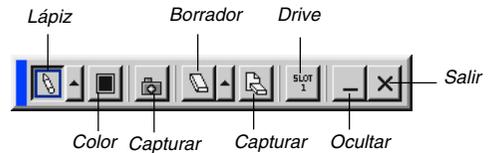
7 Para hacer dibujos de estilo libre en una imagen proyectada pizarra

La función pizarra le permite escribir anotaciones y dibujar en una imagen proyectada.

NOTA: La función pizarra sólo está disponible cuando se usa un ratón USB.

En el menú, seleccione [Herramientas] → [Pizarra] para visualizar la barra de herramientas de pizarra, que contiene los siguientes iconos.

NOTA: También puede mostrar la herramienta Pizarra haciendo clic en el botón de rueda de su ratón USB.



- Lapiz. Haga clic izquierdo y arrastre para dibujar. Haga clic izquierdo en [▲] o clic derecho en el icono de lápiz para visualizar la paleta del lápiz que contiene cuatro líneas de distinto espesor, de entre las cuales puede elegir la que desee haciendo clic izquierdo.
- Color Para seleccionar un color. Haga clic izquierdo para visualizar la paleta de colores, donde puede elegir el color que desea usar haciendo clic izquierdo.
- Capturar Haga clic izquierdo para capturar y guardar dibujos de estilo libre en la tarjeta PC. (GT5000 únicamente)
- Borrador. Haga clic izquierdo y arrastre para borrar parte de un dibujo. Haga clic izquierdo en [▲] o clic derecho en el icono de borrador para visualizar la paleta del borrador que contiene cuatro borradores de distinto grosor, de entre los cuales puede elegir el que desee haciendo clic izquierdo.
- Clear Hacer clic izquierdo para borrar completamente el dibujo de la pantalla pizarra.
- Unidad..... Interruptores entre ranura de tarjeta PC. (GT5000 únicamente)
- Esconder Oculta la barra de herramientas mediante un clic izquierdo. Haga clic derecho en cualquier parte de la pantalla para volver a mostrar la barra de herramientas de pizarra.
- Salir Para borrar el dibujo completo y salir de la pizarra.

NOTA:

- El menú no está disponible mientras se visualiza la pantalla pizarra.
- Cuando se cambia de diapositiva, el dibujo se borra completamente.

8 Memoria de la lente



¿Silenciar la imagen durante el cambio del objetivo?
Para desactivar la imagen y el sonido durante el cambio del objetivo, seleccione "Sí".

NOTA: Esta opción solo está disponible cuando se selecciona "Sí" para "¿Utilizar punto en el cambio de señal?".

Esta función sirve para almacenar el valor ajustado cuando utilice los botones Cambio, Enfoque y Zoom del proyector o del mando a distancia.

Memoria de referencia:

Punto de referencia Los valores ajustados se almacenan en memoria como referencia común a todas las fuentes de entrada. Si no se almacena ningún valor en el punto de personalización, se aplicarán los valores ajustados en el punto de referencia.

Ejemplo de uso:

Punto personalizado Los valores ajustados se almacenen en memoria para cada señal de entrada.

Ejemplo de uso

Cuando desee visualizar en una pantalla con una proporción de aspecto 4:3 una NTSC u otra señal de proporción de aspecto 4:3 y una SXGA u otra señal de proporción de aspecto 5:4:

Realice ajustes de cambio, enfoque y zoom para ajustar el tamaño de pantalla vertical de la señal de proporción de aspecto 4:4 verticalmente larga según el estándar.

Ahora pueden mostrarse ambas señales de proporción de aspecto 4:3 y 5:4.

Tenga en cuenta que con estos ajustes de cambio, enfoque y zoom, la señal de proporción de aspecto 4:3 aparecerá más pequeña en la pantalla.

Para eliminar esta reducción de tamaño, ajuste el cambio, enfoque y zoom hasta la condición óptima para cada señal de proporción de aspecto 4:3 y de 5:4. La memoria (almacenamiento) de cada uno de estos valores permitirá la proyección en condiciones óptimas tras la conmutación de la señal.

1. Realice los ajustes de Zoom, enfoque y cambio de lente y almacénelos en memoria utilizando "Ajustar punto personalizado".
Otro modo de almacenar los ajustes es utilizar los botones CTL y INFO en el mando a distancia.
2. Cuando seleccione "Sí" para "Utilizar punto en el cambio de señal", el ajuste se aplica a la señal a la que se haya cambiado.
3. Seleccione "OK" y pulse el botón ENTER para que tengan efecto los cambios.

NOTA: La función de memoria de la lente no está disponible en el modo Link.

NOTA:

* Los ajustes para zoom y enfoque, no se pueden guardar para las lentes GT13ZL, GT24ZL y GT34ZL; los ajustes para cambio de la lente, zoom y enfoque se pueden guardar para las lentes GT12ZLB, GT13ZLB, GT19ZLB, GT20ZL, GT34ZLB y GT48ZLB.

* La función de memoria de la lente no está disponible para las lentes GT06RLB y GT10RLB.

5

Uso del visor

.....

1 Cómo aprovechar todas las ventajas de la función Visor.....	5-2
2 Control de la función Visor desde el proyector (reproducción)	5-3

NOTA:

- Para usar el visor, primero debe crear materiales de presentación en el PC utilizando el programa Dynamic Image Utility 2.0 incluido en el CD-ROM NEC Projector User Supportware suministrado. Para instalación, consulte "6- 5 Instalación del software".
- Para crear materiales de presentación, consulte la descripción de la función Presentación en el manual en línea de Dynamic Image Utility 2.0.
- Para insertar la entrada de audio para entrada DVI. seleccione Visor.

1 Cómo aprovechar todas las ventajas de la función Visor.

Características

Puede ver datos de presentación, capturar (GT5000 únicamente) y reproducir imágenes en el proyector. Una tarjeta PC sirve para ver datos de presentación preparados en un ordenador y para capturar y reproducir imágenes proyectadas con el proyector. La función Visor le permite visualizar diapositivas guardadas en una tarjeta de memoria de PC (en este manual denominada tarjeta de PC) en el proyector. Incluso si no hay un ordenador disponible, las presentaciones se pueden llevar a cabo simplemente con el proyector. Esta función sirve para hacer presentaciones en reuniones u oficinas y para reproducir imágenes grabadas con cámaras digitales.

Fácil de usar

- Las presentaciones pueden iniciarse inmediatamente con sólo insertar una tarjeta PC (no suministrada)
- Fácil cambio de diapositivas
- Control con el mando a distancia
- Salto a la lista de diapositivas o a cualquier diapositiva específica

Imágenes de alta calidad

- Alta resolución de hasta 1024 x 768 puntos
- Reproducción a todo color de 24 bits
- Visualización de imágenes tomadas con cámaras digitales

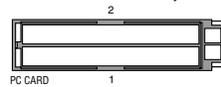
Software utilitario simple (para ordenador)

- Dynamic Image Utility 2.0 funciona con Windows 98/Me/XP/2000
- Se pueden crear diapositivas capturando la imagen actualmente visualizada (GT5000 únicamente)
- Pantalla de control para visualización de listas de diapositivas y edición
- * Microsoft, Windows y PowerPoint son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation.

Inserción y extracción de una tarjeta PC

NOTA:

- No intente forzar la tarjeta PC para introducirla en la ranura.

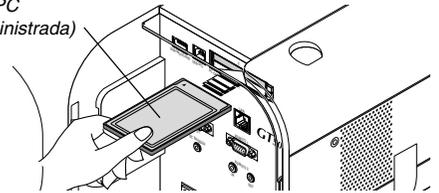


NOTA: Cuando utilice dos tarjetas de PC, no inserte ambas tarjetas de PC en las dos ranuras de tarjeta de PC simultáneamente. De lo contrario, podrían causar un funcionamiento erróneo del proyector, como su apagado. Cada tarjeta de PC debe insertarse con suavidad y de una en una.

Inserción de la tarjeta PC

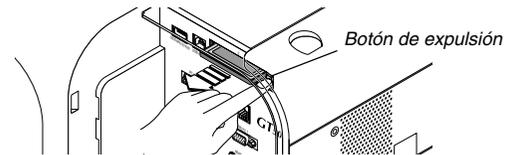
- Sostenga la tarjeta PC horizontalmente e insértela lentamente en la ranura 1 o 2 de la tarjeta PC con la parte superior de cara arriba.

Tarjeta PC
(no suministrada)



Extracción de la tarjeta

Pulse el botón de expulsión lentamente. La tarjeta sale expulsada un poco lentamente. Pulse de nuevo el botón de expulsión lentamente. Tome la tarjeta PC por los bordes y tire de ella hacia fuera. Empuje e inserte el botón de expulsión del todo hasta que se detenga la unidad.



NOTA: No expulse la tarjeta PC mientras el sistema accede a los datos contenidos en ésta.

PRECAUCIÓN: Asegúrese de retirar la tarjeta PC o la tarjeta LAN durante el modo de Espera (NO en el modo de Régimen mínimo) o cuando la alimentación principal esté desconectada. Si no lo hace, los datos contenidos en la tarjeta PC o en la tarjeta LAN podrán dañarse, o se puede producir un mal funcionamiento del proyector. Si ocurre un malfuncionamiento, desconecte la alimentación principal y vuélvala a conectar.

Dirección de inserción de la tarjeta PC

La tarjeta PC tiene una parte superior e inferior y debe introducirse en la ranura de tarjeta PC en una dirección específica. No puede introducirse en dirección inversa ni al revés. Si intenta introducirla en la ranura forzándola en la dirección equivocada, el pasador interno puede romperse y dañar la ranura de tarjeta. Para obtener información sobre la dirección correcta de introducción, consulte las instrucciones de uso de la tarjeta PC.

Tipo de tarjeta PC

La ranura de tarjeta PC sólo admite tarjetas PCMCIA tipo II.

NOTA: El proyector no es compatible con tarjetas de memoria flash o dispositivos de memoria USB formateados con FAT32 o NTFS.

Asegúrese de utilizar una tarjeta de memoria flash o un dispositivo de memoria USB formateados con el sistema de archivo FAT16 o FAT.

Para formatear su tarjeta de memoria flash o su dispositivo de memoria USB en el ordenador, remítase al documento o archivo de ayuda que viene con Windows.

2 Control de la función Visor desde el proyector (reproducción)

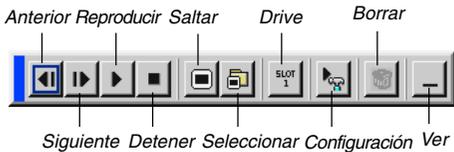
Esta sección describe la operación que se debe realizar para mostrar diapositivas de documentos de presentación creados con la función visor del proyector. También es posible crear diapositivas directamente a partir de las imágenes proyectadas con el proyector.

Proyección de diapositivas (visor)

1. Inserte una tarjeta PC en la ranura de tarjeta PC.
 Inserte la tarjeta PC asegurándose de introducir primero el extremo que tiene la flecha que indica la dirección de inserción.
 * Pulse el botón de expulsión para expulsar la tarjeta.
2. Seleccione "Visor" en el menú selección de fuente.
3. Projete las diapositivas.

Si se activa la opción "Mostrar lista de carpetas", cuando se selecciona la entrada de visor se visualiza una lista de las carpetas contenidas en la tarjeta PC. Si se activa la opción "Reprod. autom.", el proyector comienza a reproducir las diapositivas automáticamente desde la primera diapositiva de la carpeta seleccionada.

Cuando pulse el botón MENU en el mando a distancia o en la cubierta del proyector, o cuando haga clic con el botón derecho de un ratón, aparecerá una barra de herramientas.



La barra de herramientas incluye los siguientes botones:

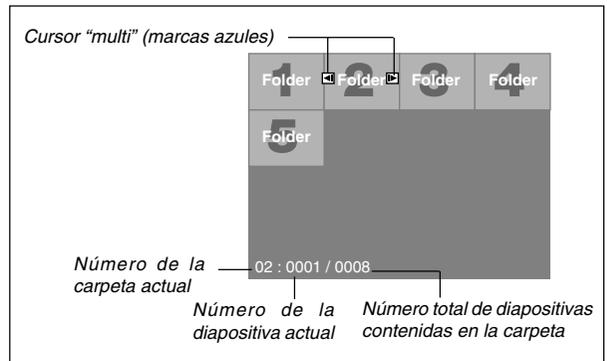
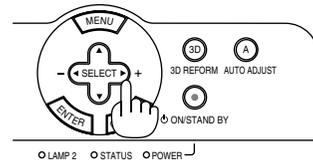
- Anterior Vuelve a la diapositiva o carpeta anterior. También le permite reproducir diapositivas en orden inverso.
- Siguiente Avanza a la siguiente diapositiva o carpeta. También le permite reproducir diapositivas.
- Reproducir La reproducción comienza automáticamente o manualmente dependiendo del ajuste de las opciones de visor en el menú. Cuando se selecciona "Reprod. manual", esta opción permite avanzar a la siguiente diapositiva.
- Detener Cuando se selecciona "Reprod. autom.", esta opción permite detener la reproducción automática y reanudarla desde la diapositiva o carpeta seleccionada.
- Saltar Muestra una lista de diapositivas durante la reproducción.
- Seleccionar Muestra una lista de carpetas durante la reproducción.
- Drive Interruptores entre ranura de tarjeta PC.
- Configuración ... Muestra el cuadro de diálogo opciones de visor en la página 2 del cuadro de diálogo configuración.
- Borrar Borra una diapositiva capturada o todas las diapositivas capturadas en la carpeta de captura. (GT5000 únicamente)
- Ver Oculta la barra de herramientas durante la reproducción. Pulse el botón MENU o haga clic con el botón derecho del ratón para volver a mostrarla.

NOTA: Si no se introduce una tarjeta de memoria en la ranura PC CARD, no hay señal y se visualiza un fondo negro, azul o un logotipo, dependiendo del ajuste. La reproducción se detiene cuando el botón ◀ del proyector en el modo de reproducción automática.

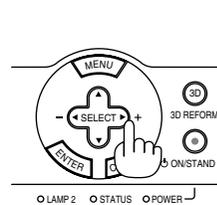
Se puede visualizar hasta 12 índices en la lista de las carpetas. La carpeta que aparece en la parte inferior derecha es de uso exclusivo para imágenes capturadas, pero se visualiza sólo cuando se han capturado imágenes. (GT5000 únicamente)

Cuando no se visualiza la barra de herramientas:

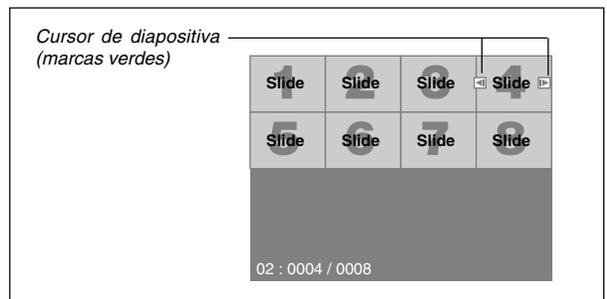
También puede utilizar el botón ◀ y ▶ de la caja para seleccionar carpetas o diapositivas



Use el botón SELECT ◀ o ▶ para avanzar a la siguiente carpeta o volver a la carpeta anterior.



Use el botón SELECT ◀ o ▶ para avanzar a la siguiente diapositiva o regresar a la diapositiva anterior.



Modo de reproducción automática

Si se selecciona la opción "Reprod. autom." en "Opciones de visor" en el menú, la reproducción de cualquier diapositiva dada comenzará automáticamente.

También puede especificar un intervalo de reproducción automática entre 5 y 300 segundos.

Cambio a diapositivas directamente desde otros modos de entrada

Esta función permite cambiar directamente a una diapositiva cuando se proyecta la imagen de una videogradora u ordenador.

Ejemplo: Al hacer presentaciones utilizando una combinación de diapositivas e imágenes en movimiento de una videogradora, etc., se puede cambiar desde la diapositiva del visor a la imagen de vídeo y luego de nuevo a la diapositiva del visor con sólo pulsar el botón SELECT.

NOTA: Incluso si cambia la fuente del visor actual a otra fuente, se retiene la diapositiva actual. Luego, cuando vuelva al visor, aparecerá la diapositiva que ha sido retenida.

La operación de edición de tarjeta PC no puede realizarse desde el proyector.

Utilice el software Dynamic Image Utility 2.0 para realizar esta operación.

Visualización de imágenes digitales

Se puede reproducir imágenes digitales con el visor si se cumplen las siguientes condiciones:

- Si la imagen puede guardarse en una tarjeta PC de formato MS-DOS
- Si la imagen puede guardarse en un formato compatible con el Visor. Cuando se usa el visor, el sistema busca las imágenes de la tarjeta en los directorios y las imágenes en formato JPEG o BMP se reconocen como diapositivas. Los directorios en los que se puede buscar son los directorios que se encuentran a dos pasos del directorio raíz y las imágenes que se puede buscar son las imágenes que se encuentran dentro de los 12 primeros ficheros del directorio. Sólo se puede cambiar de fichero y diapositiva.

NOTA: El número máximo de imágenes reconocidas como diapositivas en un directorio es 128.

Para guardar en la tarjeta PC imágenes visualizadas en el proyector (Capturar) [GT5000 únicamente]

La función de captura le permite capturar una imagen desde la fuente que actualmente se está visualizando. La imagen se guarda como un fichero JPEG en la tarjeta PC. Cuando se selecciona captura en el menú, aparece una barra de herramientas. Se puede capturar una imagen directamente utilizando la barra de herramientas cuando no se visualiza el menú.

NOTA:

* La función de captura sólo está disponible cuando hay una tarjeta PC insertada en la ranura de tarjeta PC del proyector.

* La visualización "¡Error de tarjeta!" significa que no hay suficiente espacio disponible en la tarjeta PC para guardar imágenes. En este caso, libere espacio en la tarjeta borrando las imágenes que no necesite (utilizando su PC). El número de imágenes que se puede capturar depende del tamaño de la tarjeta PC.

PRECAUCIÓN: Asegúrese de retirar la tarjeta PC durante el modo de Espera (NO en el modo de Régimen mínimo) o cuando la alimentación principal esté desconectada.

Si no lo hace, los datos contenidos en la tarjeta PC podrán dañarse, o se puede producir un mal funcionamiento del proyector. Si ocurre un malfuncionamiento, desconecte la alimentación principal y vuélvala a conectar.

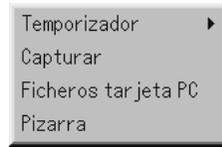
Preparativos:

Inserte la tarjeta PC en la ranura de tarjeta.

Inserte la tarjeta PC asegurándose de introducir primero el extremo que tiene la flecha que indica la dirección de inserción.

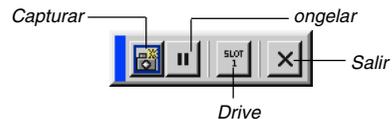
* Pulse el botón de expulsión para expulsar la tarjeta.

1. Projete la imagen que desea guardar en el proyector.



2. Seleccione "Capturar" en el menú herramientas.

3. Aparecerá una barra de herramientas.



La barra de herramientas incluye los siguientes botones:

Capturar ... Captura una imagen y la guarda como archivo JPEG en una tarjeta PC.

Congelar .. Congela y descongela imágenes.

Unidad Interruptores entre ranura de tarjeta PC.

Salir Para salir de la función de captura. Otra forma de salir de la función de captura es pulsar el botón MENU o CANCEL en el mando a distancia o en la cubierta del proyector.

NOTA:

Puede comprimir un fichero (JPEG) capturado utilizando las opciones de captura en el cuadro de diálogo configuración. Consulte la página 8-15.

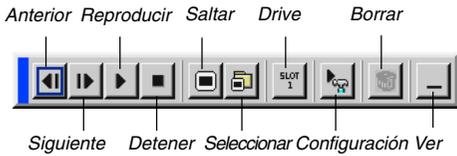
Las imágenes capturadas que tienen una resolución mayor que la resolución nativa del proyector no pueden visualizarse correctamente.

• El tamaño del fichero de la imagen capturada varía según la resolución de la señal de entrada.

• En la pantalla de visualización del proyector aparece un reloj de arena indicando que se está capturando una imagen. No expulse la tarjeta PC ni desconecte la alimentación del proyector mientras visualiza este icono. De lo contrario, los datos de la tarjeta PC se dañarán. Si se dañan los datos de la tarjeta PC, utilice un ordenador para repararlos.

Borrar imágenes capturadas

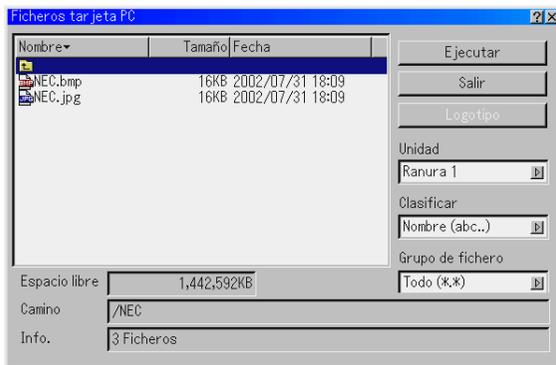
La utilización del botón Borrar en la barra de herramientas para Visor puede borrar imágenes capturadas.



Para borrar imágenes capturadas:

1. Seleccione el visor y visualice una lista de carpetas con las imágenes capturadas.
2. Use el botón para seleccionar la carpeta de captura "Cap" en la parte inferior derecha de la pantalla.
3. Pulse el botón MENU para visualizar la barra de herramientas.
4. Use el botón o para seleccionar el icono Borrar y pulse el botón ENTER o haga clic con un botón del ratón.

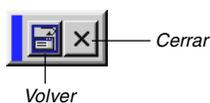
Uso de la función ficheros de tarjeta PC (archivos de tarjeta PC)



La función ficheros de tarjeta PC le permite visualizar una lista de todos los ficheros almacenados en la tarjeta PC y seleccionar el fichero que desea visualizar. También puede ordenar los ficheros por nombre o fecha, o visualizar un fichero en particular. Aun cuando se muestra una lista de todos los ficheros contenidos en la tarjeta PC, sólo es posible ver ficheros en formato idx, texto, HTML, JPEG y BMP. Al seleccionar archivos BMP y JPEG se cambia automáticamente a la fuente de visor. Consulte también la página 5-3.

NOTA: Esta opción no estará disponible a menos que se inserte correctamente una tarjeta PC.

Seleccione "Ejecutar" para visualizar el fichero seleccionado. Cuando se selecciona un fichero JPEG o BMP y se pulsa el botón Intro del mando a distancia o del proyector, o cuando se selecciona "Ejecutar", aparece una barra de herramientas. Esta barra de herramientas se utiliza para volver a la pantalla fichero de tarjeta PC.



- Volver Para volver a la pantalla ficheros de tarjeta PC.
- Cerrar Para cerrar la barra de herramientas.

6

Empleo del proyector en una red

.....

1	Acuerdo de licencia del usuario final	6-2
2	Introducción	6-3
3	Empleo del proyector en una red	6-4
4	Conexiones y configuración del equipo	6-5
5	Instalación del software	6-6
6	Inicio/Salir del software	6-7
7	Detección de fallos	6-8

Asegúrese de leer seto antes de instalar y utilizar el software incluido.

II ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL

LEA CUIDADOSAMENTE EL CONTRATO DE LICENCIA DE ESTE SOFTWARE ("LICENCIA") ANTES DE REALIZAR LA INSTALACIÓN DEL SOFTWARE. DICHO CONTRATO LE PROPORCIONA INFORMACIÓN REFERENTE A LOS TERMINOS DE ESTA LICENCIA.

MIENTRAS SE INSTALA EL SOFTWARE, SE VISUALIZARÁ ESTE CONTRATO DE LICENCIA.

AL HACER CLIC EN EL BOTÓN "Sí", DARÁ SU CONSENTIMIENTO A COMPROMETERSE CON ESTE CONTRATO. SIGA LAS INDICACIONES QUE APARECEN EN PANTALLA Y COMPLETE EL PROCESO DE INSTALACIÓN. EN CASO DE NO ESTAR DE ACUERDO CON LAS CLÁUSULAS DE ESTE CONTRATO, HAGA CLIC EN EL BOTÓN "No". EL PROCESO DE INSTALACIÓN SE SUSPENDERÁ.

NEC Viewtechnology.Ltd.("NECVT") le concede una licencia ("Usuario") para utilizar NEC PROJECTOR USER SUPPORTWARE ("el software") ofrecida con este acuerdo de licencia del usuario final ("EULA"). El usuario asume la responsabilidad de la selección, uso y resultado del software para conseguir el resultado propuesto.

1. Término

- 1) *EULA será efectivo tras la aceptación de los términos de EULA y estará vigente hasta que el usuario lo dé por finalizado devolviendo o destruyendo el software y los documentos relacionados.*
- 2) *Independientemente de lo precedente, NECVT puede dar por finalizado el EULA en cualquier momento si el usuario no acatara alguno de los términos del EULA. Tras la finalización del EULA por NECVT, la licencia concedida al usuario se considerará finalizada automáticamente. El usuario acuerda destruir el software junto con todas las copias de éste en el caso de dicha finalización.*

2. Licencia

El usuario utiliza el software en ordenadores personales sólo para utilizar el proyector NECVT suministrado con el software u otro proyector especificado por NECVT ("proyector").

3. Duplicación, modificación y fusión del software

- 1) *El usuario puede hacer tantas copias del software y de la documentación relacionada como sea necesario para utilizar el proyector. El usuario acuerda reproducir el aviso de copyright de NECVT y otros avisos en dichas copias.*
- 2) *El usuario no deberá copiar, modificar o disponer del software, salvo en lo permitido expresamente en EULA.*
- 3) *No se interpretará ninguna disposición del EULA en el sentido de que asigna y/o transfiere ningún derecho de propiedad intelectual del software al usuario.*

4. Transferencia del software

- 1) *El usuario puede transferir el software a cualquier tercera parte, siempre que:*
 - a) *El usuario debe transferir, con el software, a dicha tercera parte el EULA y la documentación relacionada con todas las copias existentes y no debe conservar ninguna copia.*
 - b) *Dicha tercera parte ha aceptado los términos y condiciones del EULA.*
- 2) *Salvo que haya sido permitido expresamente con anterioridad, el usuario no puede sublicenciar, asignar, transferir o disponer de cualquier otro modo de la licencia del software.*

5. Ingeniería invertida

El usuario no puede aplicar ingeniería invertida, descompilar ni desensamblar el software, salvo y sólo hasta el extremo en que dicha actividad sea permitida expresamente en la ley vigente pese a esta limitación.

6. Limitaciones de la garantía

- 1) *Salvo que haya sido especificado expresamente en este documento, el software se proporciona "como está" sin garantía de ningún tipo, incluyendo pero no limitándose a garantías implícitas para su idoneidad para un propósito concreto, comerciabilidad, título y no infracción de derechos de ninguna tercera parte.*
- 2) *Si el usuario encuentra un defecto de los materiales, que influya en el correcto funcionamiento del software, en el soporte del software, NECVT sustituirá dicho soporte defectuoso sin coste alguno, si dichos soportes se devuelven al distribuidor en el que el usuario lo adquirió antes de 1 mes desde la compra y si NECVT determina que dicho defecto es achacable a NECVT.*

7. Limitaciones de responsabilidad

En ningún caso será NECVT responsable de ningún daño indirecto, consecuencial ni especial ni de pérdidas de beneficios, ni siquiera aunque NECVT haya sido advertido de la posibilidad de dichos daños y/o de ninguna reclamación de compensación o daño por ninguna tercera parte al usuario.

8. Otros

- 1) *La validez, interpretación, construcción y rendimiento del EULA se regirá por las leyes de Japón.*
- 2) *El usuario no exportará el software a ningún país en el que dicha exportación estuviera prohibida por las leyes vigentes.*

2 Introducción

Gracias por adquirir el proyector portátil NEC (de aquí en adelante aludido como "unidad" o "proyector").

Este proyector está conectado a un ordenador personal u otro equipo y proyecta claramente texto o gráficos en una pantalla.

Este proyector es suministrado con un software práctico que permite realizar presentaciones de manera más sencilla y eficaz. Esta guía ofrece una visión global y describe el uso del software incluido (contenido en el CD-ROM suministrado con el proyector). Lea atentamente esta guía junto con el contenido de las funciones de ayuda de los programas de software.

Contenidos del CD-ROM suministrado

El CD-ROM suministrado contiene los siguientes programas de software:

- *Dynamic Image Utility 2.0*
- *Viewer PPT Converter 2.0*
- *Image Express Utility 1.0*

Please see the Help functions of the software programs for information about their functions and operation.

Qué puede conseguirse con el software suministrado

Dynamic Image Utility 2.0

- *Convierte archivos de PowerPoint, imágenes JPEG y otros archivos y crea diapositivas que puedan mostrarse con la función del visor del proyector.*
- *Captura porciones de la imagen de las pantallas de procesadores de texto, hojas de cálculo, navegadores y otros programas para su uso en presentaciones.*
- *Al grabar las diapositivas creadas en la tarjeta de memoria flash (*1) e insertar la tarjeta en la ranura de la tarjeta de PC del proyector, las diapositivas pueden ser proyectadas en la pantalla sin conectar un ordenador personal.*
- *La conexión de ordenadores personales y proyectores por medio de un entorno de red (*2) o conexión con cable USB (*3) o cable de serie permite los usos siguientes. (En un entorno de red o en una conexión con cable USB (*3), se permiten múltiples unidades.)*

(1) *Las imágenes y diapositivas pueden ser enviados desde el ordenador personal al proyector y después proyectadas en la pantalla. Cuando utilice Microsoft PowerPoint 2000/2002, las diapositivas pueden ser enviadas sincronizadas con la alimentación de páginas de presentación de diapositivas.*

(2) *Se puede utilizar un ordenador personal para encender y apagar el proyector, controlar el ajuste de calidad de la imagen y otros ajustes y para mostrar la vida útil restante de la lámpara.*

Viewer PPT Converter 2.0

- *Convierte archivos cerrados con Microsoft PowerPoint 95/97/2000/2002 a un formato de índice independiente con una simple operación para permitir la reproducción directa con la función del visor del proyector.*
- *Cuando utilice Microsoft PowerPoint 2000/2002, Viewer PPT Converter 2.0 puede iniciarse desde PowerPoint (por medio de un registro complementario en PowerPoint).*

Image Express Utility 1.0

- *Con un entorno de red (*2), este programa permite que la imagen en pantalla que muestra el ordenador personal sea enviada al proyector y después proyectada a la pantalla.*

- *Existen dos métodos para enviar la imagen de la pantalla al proyector. "Continuous Transmit" (Transmisión automática) envía automáticamente la imagen de la pantalla del ordenador personal a un intervalo fijo. "Single Frame Transmit" (Transmisión en un único marco) envía la imagen de la pantalla haciendo clic en el botón de la pantalla (o pulsando una tecla).*

*1: *Le rogamos que compre una tarjeta de memoria flash PCMCIA Tipo 2 (de acuerdo con la especificación de la ATA) disponible comercialmente.*

*2: *Compruebe el entorno de red de la página siguiente.*

*3: *La conexión del cable USB no es compatible con el LT260/LT240/LT220 y VT770.*

Información sobre la actualización de este software

Consulte la página de mantenimiento para los proyectores NEC (<http://www.necpj.com/>) para obtener más información sobre las actualizaciones del Supportware del usuario del proyector NEC (p.ej, Dynamic Image Utility, Viewer PPT Converter y Image Express Utility).

Configuración "Conexión fácil" del proyector

La opción "Conexión fácil" es un modo que puede abreviar los problemáticos ajustes de LAN cuando se utiliza el Image Express Utility y se conecta el PC y el proyector por medio de un LAN inalámbrico.

- Desde el menú Avanzado, seleccione [Opciones de proyector] → [Modo LAN] → [Estado] → [Avanzado] → [Tipo de red] → [Modo] → [Conexión fácil] en el proyector. (No se necesita ninguna configuración para la dirección de PI, SSID y del canal.)
- Después de que haya instalado el software del CD-ROM incluido para su PC, antes de ejecutar "Conexión fácil" utilizando la Image Express Utility, visite nuestra página web para actualizar la información acerca de la Image Express Utility y los programas relacionados.
El software se puede descargar de nuestra página web sin costo alguno.
- La Conexión sencilla está disponible en Windows 2000 Professional, Windows XP Professional y Windows XP Home Edition (no está disponible en Windows XP Tablet PC Edition [con Image Express Utility 1.0 versión 1.01.0003]).
- La Conexión sencilla sólo está disponible cuando el PC y el proyector utilizan tarjetas inalámbricas opcionales de NEC.
- La Conexión sencilla no está disponible en Dynamic Image Utility, incluida en el CD-ROM suministrado.

3 Empleo del proyector en una red

Los siguientes proyectores NEC serán compatibles:

GT6000/GT5000*¹, MT1065/MT1060/MT860, LT260/LT240/LT220/LT260K/LT240K/WT600 y VT770*².

*1 El GT6000/GT5000 viene con un puerto LAN (RJ-45).

*2 La totalidad de las funciones de Image Express Utility 1.0 y algunas funciones de Dynamic Image Utility no están disponibles en el VT770 debido a que este no es compatible con conexiones en red.

Entorno de funcionamiento

Equipo compatible	Ordenadores compatibles con IBM PC/AT <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de CD-ROM obligatoria (en el momento de la instalación)
CPU	Procesador Pentium MMX o posterior obligatorio, se recomienda Pentium III 800 MHz o superior.
Memoria	Para Windows XP <ul style="list-style-type: none"> • Memoria de 128 MB o más obligatoria • Memoria de 192 MB o más recomendada Para otros sistemas operativos <ul style="list-style-type: none"> • Memoria de 64 MB o más obligatoria • Memoria de 128 MB o más recomendada * Puede necesitar más memoria cuando ejecute otras aplicaciones a la vez.
Entorno de red (cuando se utilice)	Se necesita una LAN compatible con TCP/IP o un entorno de LAN inalámbrico. <ul style="list-style-type: none"> • Para más información sobre las tarjetas LAN compatibles, visite: http://www.nec-pj.com/ (En EE.UU.: http://www.necvisualsystems.com) • Para la conexión LAN inalámbrica utilice la tarjeta LAN inalámbrica opcional de NEC (SWL-2100N-N*). * El último dígito del código del modelo varía según su país de residencia. Para más información, visite la página Web anterior.
OS compatible	Windows 98 Windows 98 Second Edition Windows Me Windows 2000 Professional Windows XP Home Edition Windows XP Professional / Windows XP Tablet PC Edition <ul style="list-style-type: none"> * Se necesita Microsoft Internet Explorer 5.01 o superior para los entornos anteriores. * No es compatible con la función de ahorro de energía de Windows.
Resolución	1024 puntos x 768 líneas recomendados (800 puntos x 600 líneas recomendados para LT220 y MT860)
Colores de la pantalla	Color de alta densidad (15 bit, 16 bit) Color auténtico (24 bit, 32 bit)

4 Conexiones y configuración del equipo

Cuando utilice un entorno de red

Todo lo que puede conseguir

- Con Image Express Utility 1.0, la imagen de la pantalla que muestra el ordenador personal puede ser enviada al proyector y después proyectada en una pantalla.
- Con Dynamic Image Utility 2.0, se puede enviar una imagen o una diapositiva al proyector y después se puede proyectar en una pantalla.
- Con la función de control del proyector de Dynamic Image Utility 2.0, se pueden efectuar las operaciones desde el ordenador personal, que incluye la activación/desactivación del proyector, la selección de la señal y el ajuste de la calidad de las imágenes.

Equipo que hay que preparar

- Proyector (esta unidad)
- Ordenador personal (con tarjeta LAN)
- Cable LAN (no incluido) o tarjeta LAN inalámbrica (opcional)

Configuración del proyector

Preparación:

- (1) Conecte un cable LAN (no incluido) al puerto LAN (RJ-45) del proyector.
(Para utilizar una tarjeta LAN inalámbrica opcional, insértela en la ranura PC CARD 1 o 2 del proyector).
- (2) Encienda el proyector y diríjalo hacia la pantalla. (capítulo 3)
- (3) Vaya al menú avanzado.

1. Pulse el botón **MENU** .
Aparecerá el menú.
2. Mediante el botón **SELECT ▼** alinee el cursor con [Opciones de proyector] y después pulse el botón **ENTER**. Aparecerá el submenú.
3. Mediante el botón **SELECT ▼** alinee el cursor con [Modo LAN] y después pulse el botón **ENTER** .
Aparecerá la pantalla de configuración del modo LAN.
4. Ajuste los distintos elementos.
Consulte "Setting LAN Mode" (Configuración del modo LAN) de las páginas 8 a 19 para más información sobre los distintos elementos.

NOTA: Cuando encienda o apague el proyector mediante la función de control del mismo, ajuste [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 4] → [Modo de régimen mínimo] en "Act."

Configuración del ordenador personal

Ajuste los parámetros de conexión LAN normales de acuerdo con el manual de instrucciones de la tarjeta LAN (adaptador). No existe ninguna configuración especial para las conexiones con el proyector.

Cuando efectúe las conexiones con un Cable de serie o un cable USB (*)

* La conexión del cable USB no es compatible con el LT260/LT240/LT220 y VT770.

Todo lo que puede conseguir

- Con Dynamic Image Utility 2.0, se puede enviar una imagen o una diapositiva al proyector y después se puede proyectar en una pantalla.
- Con la función de control del proyector de Dynamic Image Utility 2.0, se pueden efectuar las operaciones desde el ordenador personal, que incluye la activación/desactivación del proyector, la selección de la señal y el ajuste de la calidad de las imágenes.

[Para conexiones con Cable USB]

Equipo que hay que preparar

- Proyector (esta unidad)
- Ordenador personal
- Cable USB (incluido con el proyector)

Conexión del proyector

Conecte el conector de tipo B del puerto USB al puerto USB [PC] (tipo B).

NOTA: Cuando encienda o apague el proyector mediante la función de control del mismo, ajuste [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 4] → [Modo de régimen mínimo] en "Act."

Conexión del ordenador personal

Conecte el conector tipo A del cable USB al puerto USB [PC] (tipo A).

[Para conexiones con Cable de serie]

Equipo que hay que preparar

- Proyector (esta unidad)
- Ordenador personal
- Cable de serie (CA03D opcional para LT260/LT240/LT220/LT260K/LT240K/WT600 y un cable cruzado de venta en tiendas RS-232C para MT1065/MT1060/MT860, GT6000/GT5000 y VT770)

Conexión del proyector

Conecte el cable de serie en el conector PC CONTROL . ("Terminal Panel Features" (Funciones del panel del terminal) y "PC Control Connector" (Conector de control del PC) en las páginas 1-9 y 10-10)

Conexión del ordenador personal

Conecte el cable de serie en el conector de serie (RS-232C).

5 Instalación del software

NOTA

- En los siguientes ejemplos se describen las operaciones con Windows XP.
- Cuando utilice Windows 2000, instale o desinstale el software con el permiso de los "Administradores". Cuando utilice Windows XP, hágalo con el permiso del "Administrador del ordenador".
- Si usted tiene ya instalado en su ordenador NEC Projector User Supportware (Dynamic Image Utility 2.0 e Image Express Utility 1.0), antes de instalar el nuevo NEC Projector User Supportware, primero desinstale el que tiene actualmente.

Instalación

Dynamic Image Utility 2.0 y Viewer PPT Converter 2.0 se instalarán juntos. Los dos programas no se pueden instalar individualmente.

Después, instale Image Express Utility 1.0.

Preparativos:

Inicie Windows.

Si ya ha iniciado Windows, cierre todo el software de las aplicaciones. Puede que la instalación no se haga como debiera hasta que haya salido de todos los programas.

1. Coloque el CD-ROM incluido en la unidad para CD-ROM. Aparecerá la pantalla "Welcome".

Referencia

En caso de que no aparezca la pantalla "Welcome" ...

- 1) Haga clic en [Inicio].
 - 2) Haga clic en [Ejecutar (E)]. Aparecerá la pantalla [Ejecutar].
 - 3) Escriba el nombre de la unidad de CD-ROM (p.ej. "Q:\") y después "SETUP.EXE" en [Abrir (A)].
 - 4) Haga clic en [Aceptar]. Aparecerá la pantalla "Welcome".
2. Haga clic en "Lea esto primero" para abrir el archivo "Léame" del NEC Projector User Supportware.
 3. Después de leer dicho archivo, haga clic en [x] en la ventana. La ventana del archivo "Léame" se cerrará.
 4. Haga clic en "Instalación del Dynamic Image Utility 2.0". La instalación comenzará automáticamente y aparecerá la pantalla "Welcome".
 5. Haga clic en [Siguiente >] en la pantalla "Welcome". Aparecerá la pantalla "End User License Agreement".
 - Lea atentamente el contenido del "End User License Agreement".
 6. Si está de acuerdo, haga clic en [Sí].
 - Si no está de acuerdo, haga clic en [No] y salga de la instalación.
 7. Ahora siga las operaciones que aparecen en los mensajes de la pantalla.
 - Se instalará Viewer PPT Converter 2.0 al mismo tiempo que Dynamic Image Utility 2.0.
 - Si aparece un mensaje solicitándole reiniciar el sistema, reinicie Windows.
 8. Haga clic en "Instalación del Image Express Utility 1.0"
 - Repita los pasos del 5 al 7 mencionados anteriormente.
 - Extraiga el CD-ROM de la unidad de CD-ROM cuando la instalación haya finalizado.

Referencia

- Para cancelar la instalación del software incluido cuando no haya acabado todavía, haga clic en [Cancelar] y siga las instrucciones del cuadro de diálogo.

Desinstalación

Dynamic Image Utility 2.0 y Viewer PPT Converter 2.0 se instalarán juntos. Los dos programas no se pueden instalar individualmente.

Después, desinstale Image Utility Express Utility 1.0.

1. Haga clic en [Inicio].
2. Haga clic en [Configuración] R [Panel de control]. Aparecerá la pantalla "Panel de control".
3. Haga doble clic en [Agregar o quitar programas]. Aparecerá la pantalla "Agregar o quitar propiedades de los programas".
4. De la lista seleccione y haga clic en "Dynamic Image Utility 2.0". Para desinstalar Image Express Utility 1.0, de la lista seleccione y haga clic en "Image Express Utility 1.0".
5. Haga clic en [Cambiar/Remover. . .]. Se visualizará un mensaje "¿Esta usted seguro que desea remover por completo la aplicación seleccionada y todos sus componentes?".
6. Verifique el mensaje y haga clic en [Sí].
7. Siga las operaciones descritas en los mensajes en pantalla. Cuando se completa el procedimiento de desinstalación, habrá una opción de regreso a la pantalla "Agregar o remover programas".
8. Haga clic en [OK]. Habrá una opción de regreso a la pantalla "Panel de control".

6 Inicio/Salir del software

NOTA: Las operaciones de Windows XP serán descritas con ejemplos que daremos aquí.

Dynamic Image Utility 2.0

Inicio del software

Preparación:

Instale el software en el ordenador personal desde el CD-ROM incluido. (Página 6-6)

No puede iniciar el software desde el CD-ROM incluido.

Desde el menú [Inicio], haga clic en [Programas] → [NEC Projector User Supportware] → [Dynamic Image Utility 2.0].

Dynamic Image Utility 2.0 se iniciará.

Referencia

- Al seleccionar un archivo de PowerPoint con Dynamic Image Utility 2.0 y haciendo clic en [Herramientas] → [Converting PowerPoint file], puede ejecutar la función equivalente a Viewer PPT Converter 2.0 .
- Puede iniciar Image Express Utility 1.0 haciendo clic en [Herramientas] → [Image Express Utility 1.0 Start] de Dynamic Image Utility 2.0.

Para visualizar la ayuda

Preparación:

Por favor, inicie Dynamic Image Utility 2.0.

1. Haga clic en [Ayuda].
Aparecerá el menú [Ayuda].

2. Haga clic en [Ayuda].
Aparecerá la pantalla [Ayuda].

Salir del software

1. Haga clic en [Fichero].
Aparecerá el menú [Fichero].

2. Haga clic en [Salir].
Dynamic Image Utility 2.0 se cerrará.

Viewer PPT Converter 2.0

Inicio del software

Preparación:

(1) Compruebe que Microsoft PowerPoint está instalado. Viewer PPT Converter 2.0 no puede utilizarse a menos que tenga instalado PowerPoint.

(2) Instale el software en el ordenador personal desde el CD-ROM incluido. (Página 6-6)
No puede iniciar el software desde el CD-ROM incluido.

1. Desde el menú [Inicio], haga clic en [Programas] → [NEC Projector User Supportware] → [Viewer PPT Converter 2.0].
Dynamic Image Utility 2.0 se iniciará.

Referencia

- También puede ejecutar una función equivalente a Viewer PPT Converter 2.0 desde el menú Dynamic Image Utility 2.0 [Herramientas] → [Converting PowerPoint file] .
- Viewer PPT Converter 2.0 también puede iniciarse desde el menú de Microsoft PowerPoint 2000/2002 [Herramientas] → [NEC Projector User Supportware] → [Output Viewer].

Para visualizar la ayuda

Preparación:

Por favor, inicie Viewer PPT Converter 2.0.

1. Haga clic en [Ayuda].
Aparecerá el menú [Ayuda].

Salir del software

1. Haga clic en [Salir].
Viewer PPT Converter 2.0 se cerrará.

Image Express Utility 1.0

Inicio del software

Preparación:

Instale el software en el ordenador personal desde el CD-ROM incluido. (Página 6-6)

No puede iniciar el software desde el CD-ROM incluido.

1. Desde el menú [Inicio], haga clic en [Programas] → [NEC Projector User Supportware] → [Image Express Utility 1.0].
Image Express Utility 1.0 se iniciará.

Referencia

- Image Express Utility 1.0 también puede iniciarse desde el menú [Herramientas] → [Image Express Utility 1.0 Start] de Dynamic Image Utility 2.0.

Para visualizar la ayuda

Preparación:

Por favor, inicie Image Express Utility 1.0.

1. Haga clic en el icono [] o [] de la bandeja de tareas de la pantalla de Windows.
Aparecerá el menú principal de Image Express Utility 1.0 .

2. Haga clic en [Ayuda].
Aparecerá la pantalla Ayuda.

Salir del software

1. Haga clic en el icono [] o [] de la bandeja de tareas de la pantalla de Windows.
Aparecerá el menú principal de Image Express Utility 1.0 .

2. Haga clic en [Salir].
Image Express Utility 1.0 se cerrará.

7 Detección de fallos

En esta sección, los nombres del software se han abreviado de la siguiente forma:

Dynamic Image Utility 2.0 a DIU 2.0. Viewer PPT Converter 2.0 a PPTC 2.0 y Image Express Utility 1.0 a IEU 1.0.

<Problem> La instalación no finaliza con normalidad.

Puntos que debe comprobar	Soluciones
¿Cuándo utiliza Windows 2000, se registró con la autoridad del "Administrador"? ¿Cuándo utiliza Windows XP, se registró con la autoridad del "Administrador del ordenador"?	Cuando utilice Windows 2000 o Windows XP, regístrese con la autoridad que aparece a la izquierda y después instálelo.
¿Ha instalado Microsoft PowerPoint 2000/2002 en el ordenador personal en el que está instalando este software de proyector? Cuando el software de este proyector se instala en un ordenador personal que no tiene instalado PowerPoint 2000/2002, hacia la mitad de la instalación aparecerá un mensaje del estilo de "Error al registrar automáticamente PPTViewer2.dll".	Cuando esto ocurra, el registro no podrá incluir PowerPoint, pero la instalación del software de este proyector, sin embargo, se llevará a cabo sin ningún problema. Para registrar PowerPoint, instale el software del proyector en un ordenador personal en el que haya instalado PowerPoint 2000/2002.

<Problem> Viewer PPT Converter 2.0 no funciona. (PPTC 2.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
¿Ha instalado Microsoft PowerPoint en el ordenador personal?	Instale PowerPoint en el ordenador personal. O también puede instalar Viewer PPT Converter 2.0 en un ordenador personal en el que se haya instalado PowerPoint.

<Problem> Cuando utiliza la función de control del proyector, éste no se enciende. (DIU 2.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
¿Están el ordenador personal y el proyector conectados por un cable de serie? ¿Están el ordenador personal y el proyector conectados por una LAN?	Conecte el ordenador personal y el proyector con un cable de serie o cable USB. También puede comprobar el puerto LAN (RJ-45) del proyector. Compre la tarjeta inalámbrica opcional LAN para la conexión inalámbrica LAN.
Cuando el ordenador personal y el proyector están conectados por una LAN, ¿el proyector está en modo inactivo?	En el menú [Opciones de proyector]→[Configuración] del proyector, marque "Modo de régimen mínimo". Conecte un cable eléctrico a la toma y coloque el interruptor en "I (On)".

<Problem> Desea borrar el registro de PowerPoint. (PPTC 2.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
Si instala el software de este proyector cuando Microsoft PowerPoint 2000/2002 ya esté instalado en el ordenador personal, registrará automáticamente PowerPoint.	Consulte la función de Ayuda de PowerPoint Help para saber el método de borrar el registro de PowerPoint. El registro del PowerPoint no se borrará ni cuando desinstale el software de este proyector.

<Problem> La proyección en la pantalla no es posible en un entorno de LAN. (DIU 2.0, IEU 1.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
¿Ha colocado tarjetas de LAN (p.ej. adaptadores) en el ordenador personal y en el proyector?	En caso contrario, póngalas en ambos.
¿Se ha completado la configuración de la LAN (para el ordenador personal y el proyector)?	Llévela a cabo para ambos.
¿Está utilizando a la vez una LAN conectada y una LAN inalámbrica con el mismo ordenador personal?	Cancele una de las dos conexiones LAN. Cuando utilice un tipo integrado, colóquelo en "no utilizado" en Propiedades.
Image Express Utility 1.0 no es compatible con lo siguiente: (1) Software con Direct X (2) Pantallas MS-DOS (3) Asistente de Microsoft Office (4) IME (5) Cuando inicie primero una aplicación de vídeo en movimiento o cuando utilice algún entorno de ordenador, puede no ser posible el envío de una imagen de vídeo en movimiento.	
En el LT260K y LT240K, las imágenes no se pueden enviar desde la "Dynamic Image Utility 2.0" en un PC al proyector en la transmisión continua del Image Express Utility 1.0.	Salga de la transmisión continua en la Image Express Utility 1.0 y luego envíe la imagen del Dynamic Image Utility 2.0.

<Problem> El funcionamiento del software del proyector se vuelve inestable. (DIU 2.0, IEU 1.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
Cuando la configuración de red del proyecto u ordenador personal se cambian mientras que el software del proyector (p.ej. Dynamic Image Utility 2.0 o Image Express Utility 1.0) se está iniciando o funcionando, el funcionamiento del software del proyector puede volverse inestable.	Reinicie el proyector y el ordenador personal. Cuando tenga que hacer cambios en la configuración de red, salga del software del proyector antes de efectuar los cambios.
Ocurre un error en la aplicación en Image Express Utility 1.0 cuando se cambia la resolución de la pantalla durante la Transmisión continua.	Cuando quiere hacer cambios en la resolución de la pantalla, salga de Image Express Utility 1.0 antes de hacerlos.

<Problem> Los colores se ven raros cuando Windows se ajusta a 256 colores. (IEU 1.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
Image Express Utility 1.0 no es compatible con 256 colores.	Ajuste la configuración del número de colores de Windows en Color de alta densidad (15 bit) o superior.

6. Empleo del proyector en una red

<Problem> No puede encontrar el proyector con "Búsqueda general". (IEU 1.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
<p>¿Es la configuración de la LAN adecuada?</p> <p>¿Están los números de canal del ordenador personal y el proyector ajustados en el mismo número?</p> <p>Cuando ha ajustado la WEP (encriptación), ¿ha ajustado el mismo valor para el ordenador personal y el proyector?</p>	<p>Compruebe los puntos de acceso, los valores de configuración del ordenador personal y los valores de configuración del proyector [Modo LAN].</p> <p>Cuando utilice la infraestructura o 802.11 Ad Hoc, ajústela a la misma cadena de caracteres ya que SSID distingue entre mayúsculas y minúsculas.</p>
<p>¿Son las condiciones de comunicación por radio satisfactorias?</p>	<p>Compruebe que no hay obstáculos entre el punto de acceso y el ordenador personal. Pruebe a mover el ordenador personal más cerca del punto de acceso.</p>
<p>¿Es la configuración TCP/IP (p.ej. dirección IP, máscara de subred, etc.) del ordenador personal y el proyector correcta?</p>	<p>Compruebe que la configuración de la red está dentro del mismo segmento.</p>
<p>¿Está utilizando más de una tarjeta de interfaz de red (NIC) con el mismo ordenador?</p>	<p>Configure sólo la tarjeta de interfaz de red (NIC) que esté conectada al proyector en la posición "Válida".</p> <p>Para una tarjeta de red que no esté conectada al proyector, haga clic en el nombre de la tarjeta de red en "Panel de control" → "Sistema" → "Administrador de dispositivos" → "Adaptadores de red" y después haga clic en [Propiedades (P)] y ajuste el uso del dispositivo en "No usado".</p>

<Problem> A veces, la transmisión de la pantalla desde el ordenador personal al proyector tarda mucho. (IEU 1.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
<ul style="list-style-type: none"> • El tiempo de transmisión puede ser largo según el patrón de la imagen. • Cuando envía pantallas a varios proyectores a la vez, muchos necesitarán un mayor tiempo de transmisión. • El tiempo de transmisión puede variar según el entorno de red. • El tiempo de transmisión puede variar según el rendimiento del ordenador personal y de cualquier otro software de aplicación que se esté ejecutando al mismo tiempo. 	<p>_____</p>
<p>El tiempo de transmisión será más largo cuando la resolución del ordenador personal y la del proyector difieran, ya que el proceso de conversión de la resolución aumentará.</p>	<p>Le recomendamos que la resolución del ordenador personal y la del proyector estén ajustadas al mismo valor (excepto el GT6000).</p> <p>La resolución de GT5000, MT1065, MT1060, LT260, LT240, LT260K, LT240K y WT600 es de 1024 x 768 puntos.</p> <p>La resolución de LT220 y MT860 es de 800 x 600 puntos.</p> <p>Seleccione como resolución en 1024 x 768 en su PC para enviar imágenes al GT6000.</p>

<Problem> No se puede seguir el proceso de alternancia de la pantalla de las diapositivas de PowerPoint, etc. (IEU 1.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
<p>El proceso de alternancia de la pantalla o los efectos de animación no se pueden seguir porque en Image Express Utility 1.0 la condición de la pantalla del ordenador personal se envía al proyector a un intervalo de tiempo regular.</p>	<p>Utilice el software con los efectos de alternancia de la pantalla de PowerPoint, efectos de animación y otra configuración ajustada en "Ninguna".</p>

<Problem> Cuando se utiliza en un entorno LAN, no se puede detectar el proyector. (DIU 2.0, IEU 1.0)

Puntos que debe comprobar	Soluciones
Si tiene instalado en su ordenador un cortafuegos (firewall) personal, es posible que dicho cortafuegos impida la comunicación con el proyector.	Intente ajustar el cortafuegos (firewall) personal de tal forma que permita la comunicación con el proyector. Para obtener información sobre los procedimientos de configuración del cortafuegos (firewall) personal, lea la ayuda en línea o la guía del usuario incluida con el cortafuegos (firewall).

7

Configuración para apilamiento doble en Modo Link

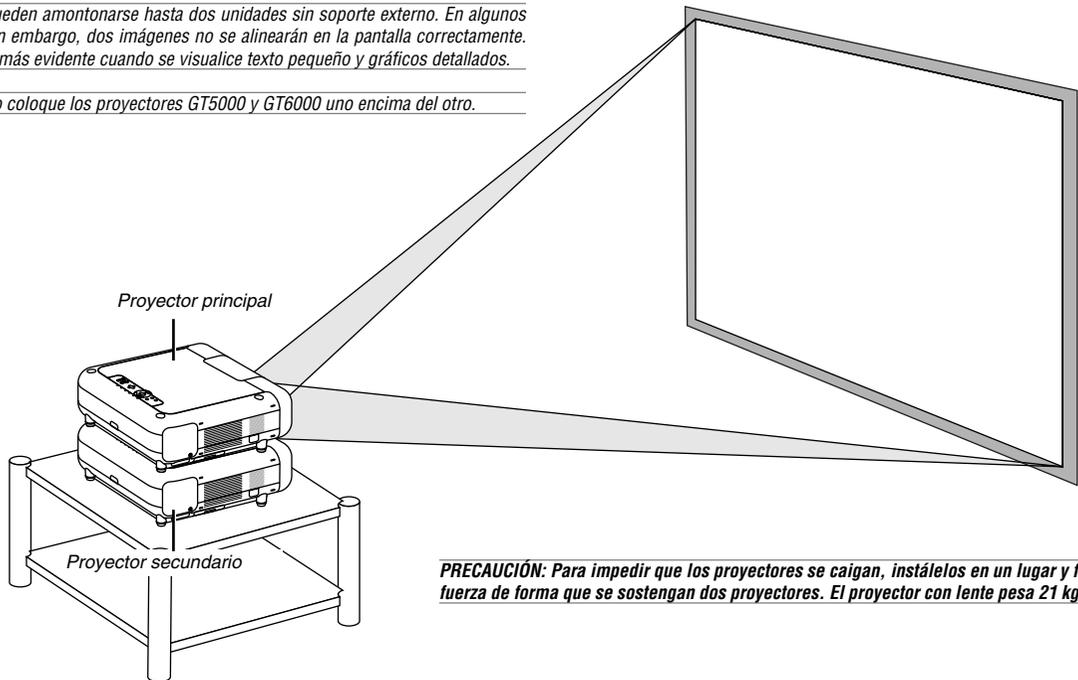
.....

1	Apilamiento y conexión de los proyectores	7-2
2	Ajuste y registro de señales que van a proyectarse	7-5
3	Ajuste el cambio de lentes, zoom y foco para visualizar de forma clara todos los modelos proyectados	7-5
4	Ajuste del modo link	7-5
5	Lista de los elementos del menú disponibles en el modo Link	7-6

1 Apilamiento y conexión de los proyectores

NOTA: Pueden amontonarse hasta dos unidades sin soporte externo. En algunos casos, sin embargo, dos imágenes no se alinearán en la pantalla correctamente. Eso será más evidente cuando se visualice texto pequeño y gráficos detallados.

NOTA: No coloque los proyectores GT5000 y GT6000 uno encima del otro.

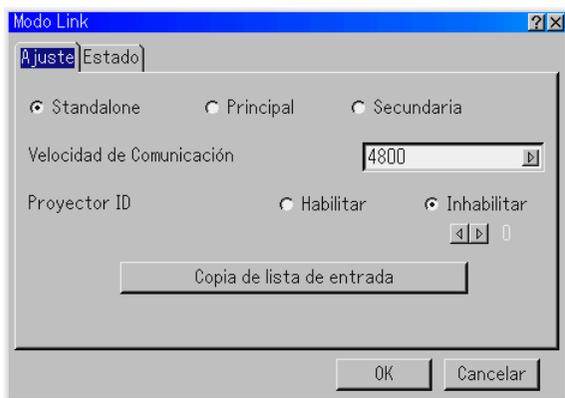


PRECAUCIÓN: Para impedir que los proyectores se caigan, instálelos en un lugar y fíjelos con fuerza de forma que se sostengan dos proyectores. El proyector con lente pesa 21 kg/46,3 lbs.

1-1. Asignación de Proyector IDs

Puede operar múltiples proyectores con el mismo mando a distancia. Para ello:

1-1-1. Seleccione [Opciones de proyector] → [Modo Link] → [Ajustes] → [Proyector ID] y asigne un número ID a cada proyector. Consulte también las páginas 8-18.

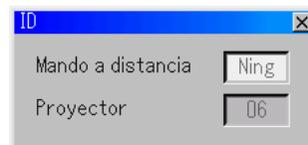


1-1-2. Seleccione la misma velocidad de comunicación para ambos proyectores.

NOTA: No encienda [Principal] ni [Secundaria] en este momento.

1-1-3. Especifique en el mando a distancia el número ID del proyector que va a ajustar. Pulse y mantenga pulsado CTL y pulse el botón MENU (ADDRESS) para introducir el número ID.

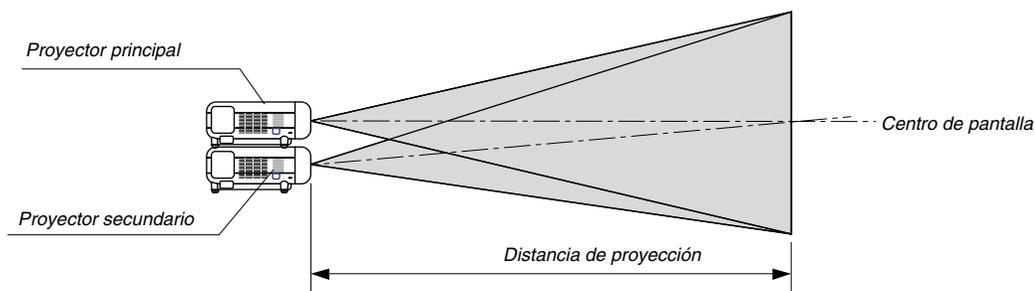
Puede hacer funcionar el proyector al que ha asignado el mismo número que el mando a distancia.



NOTA: Especificar "Ning" para el proyector ID le permite hacer funcionar múltiples proyectores de forma simultánea. No obstante, algunos proyectores pueden no sincronizar con otros.

7. Configuración para apilamiento doble en Modo Enlace

Distancias de tiro para lentes opcionales



Distancias de tiro recomendadas para Apilamiento doble

Tamaño de pantalla (pulgadas)	Distancia de proyección (m)						
	GT12ZLB	GT13ZLB	GT19ZLB	GT20ZL	GT24ZLB	GT34ZLB	GT48ZLB
40	1,33	0,94	1,61	2,03	–	–	–
60	2,03	1,43	2,44	3,05	2,92	–	–
80	2,73	1,92	3,27	4,07	3,93	6,21	9,47
100	3,43	2,40	4,10	5,09	4,93	7,78	11,88
120	4,13	2,89	4,93	6,11	5,93	9,35	14,29
150	5,18	3,62	6,18	7,63	7,44	11,70	17,91
200	6,93	4,84	8,25	10,18	9,95	15,62	23,93
240	8,33	5,82	9,91	12,21	11,96	18,76	28,75
300	10,43	7,28	12,40	15,27	14,97	23,46	35,98
350	–	–	–	–	17,48	27,38	42,01
400	–	–	–	–	19,99	31,30	48,03
450	–	–	–	–	–	35,22	54,06
500	–	–	–	–	–	39,14	60,08

Tamaño de pantalla (pulgadas)	Distancia de proyección (pulgadas)						
	GT12ZLB	GT13ZLB	GT19ZLB	GT20ZL	GT24ZLB	GT34ZLB	GT48ZLB
40	52,3	37,0	63,6	80,1	–	–	–
60	79,9	56,2	96,2	120,2	115,0	–	–
80	107,4	75,4	128,9	160,2	154,5	244,6	373,0
100	135,0	94,6	161,6	200,3	194,1	306,3	467,8
120	162,6	113,9	194,3	240,4	233,6	368,0	562,7
150	203,9	142,7	243,3	300,5	292,9	460,6	705,1
200	272,8	190,7	325,0	400,7	391,7	615,0	942,3
240	327,9	229,1	390,3	480,9	470,8	738,4	1132,0
300	410,6	286,8	488,4	601,1	589,3	923,6	1416,7
350	–	–	–	–	688,2	1078,0	1653,9
400	–	–	–	–	787,0	1232,3	1891,1
450	–	–	–	–	–	1386,6	2128,3
500	–	–	–	–	–	1541,0	2365,5

- NOTA:**
- Las lentes opcionales para GT6000/GT5000 tienen distintas distorsiones geométricas en zoom amplio y tele. Seleccione la mejor posición de zoom para apilamiento donde la distorsión geométrica es lo menor posible.
 - La lente opcional GT06RLB y GT10RLB no se pueden utilizar agrupadas.

Para doble apilamiento, siga las instrucciones que se describen a continuación.

1-2. Apilamiento de los proyectores

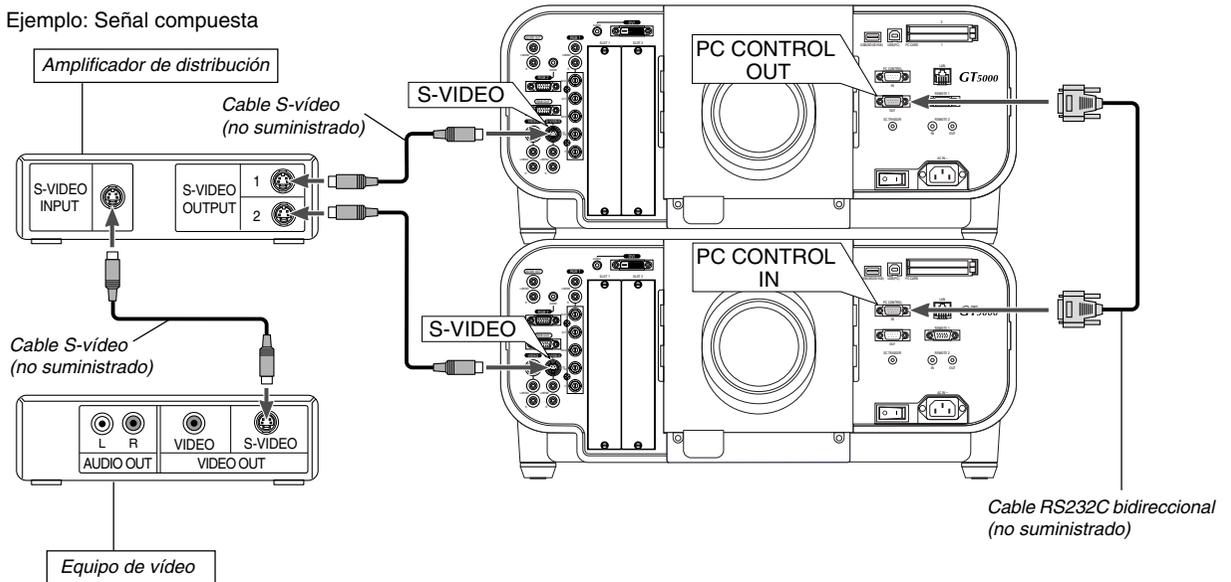
Coloque los proyectores a la altura adecuada para la mejor relación de la pantalla respecto al proyector. Asegúrese de que todos los proyectores tienen la misma orientación de pantalla.

7. Configuración para apilamiento doble en Modo Enlace

1-3. Conexión

- 1-3-1. Utilice cables de señal RGB disponibles en el mercado para conectar la salida RGB del proyector master a la entrada RGB del proyector slave hasta que todos los proyectores se encuentren conectados.
- 1-3-2. Seguidamente, utilizando un cable RS-232C bidireccional disponible en el mercado, conecte el terminal PC CONTROL OUT del proyector master al terminal PC CONTROL IN del proyector slave hasta que todos los proyectores se encuentren conectados.
- 1-3-3. Encienda todos los proyectores y efectúe algunos ajustes ópticos aproximados en cada proyector.

Ejemplo: Señal compuesta



NOTA: Conecte una amplificador de distribución disponible en el mercado de los proyectores principales y secundarios para distribuir señal a dos entradas de los proyectores principales y secundarios.

7. Configuración para apilamiento doble en Modo Enlace

2 Ajuste y registro de señales que van a proyectarse

2-1. Visualice la señal de entrada que desee en el proyector principal.

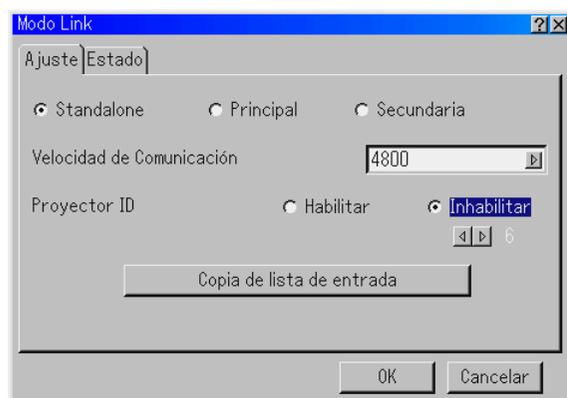
2-2. Efectúe el ajuste de la señal, luego guarde (register) los ajustes en el proyector master pulsando y manteniendo pulsado CTL y pulsando el botón ENTRY LIST del mando a distancia.

2-3. Repita los pasos 2-1 y 2-2 para todas las señales que desee proyectar.

Visualice todas las señales que registró y verifíquelas. Para verificarlas, seleccione [Seleccionar fuente] → [Lista de entradas].

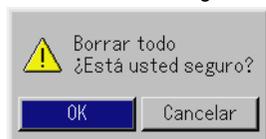
2-4. Transferencia de los datos de señal a la lista de entradas.

2-4-1. Transfiera los datos del proyector principal al proyector secundario de forma que ambos proyectores tengan los mismos datos en memoria.



2-4-2. Seleccione [Opciones de proyector] → [Modo Link] en el proyector principal.

2-4-3. Seleccione [Copia de lista de entrada] y pulse el botón ENTER. Se visualizará lo siguiente.



2-4-4. Seleccione [OK] y pulse el botón ENTER.

Se han transferido los datos del proyector principal al proyector secundario.

2-5. Efectuar ajustes en el proyector secundario.

2-5-1. Visualice la señal de entrada que desee e el proyector secundario.

2-5-2. Efectúe el ajuste de la señal, luego guarde (register) los ajustes en el proyector secundario pulsando y manteniendo pulsado CTL y pulsando el botón ENTRY LIST del mando a distancia.

2-5-3. Repita los pasos 2-2 y 2-2 para todas las señales que desee proyectar.

Visualice todas las señales que registró y verifíquelas. Para verificarlas, seleccione [Selección de fuente] → [Lista de entrada].

3 Ajuste el cambio de lentes, zoom y foco para visualizar de forma clara todos los modelos proyectados

3-1. Visualice el modelo de prueba sombreado interno.

NOTA: Utilice un color distinto único para cada proyector. Ejemplo: Encienda el Verde del proyector principal, y el Rojo del proyector secundario.

3-2. Ajuste el Cambio de objetivo pulsando y manteniendo pulsado CTL y pulsando el botón POSITION en el mando a distancia.

Para la selección ajustable de cambio de lente, consulte las páginas 2-4 y 2-5. Selección ajustable de cambio de lente.

3-3. Zoom the lens in and out by pressing and holding CTL and pressing the MAGNIFY(ZOOM)+/- button on the remote control.

3-4. Ajuste el foco de la lente pulsando y manteniendo pulsado CTL y pulsando el botón FOCUS +/- del mando a distancia.

NOTA: Si la alineación física (vertical) del proyector no es correcta, ajuste la altura del pie. Si hay cualquier distorsión trapezoidal, utilice el ajuste 3D-Reform (trapezoidal) para corregir y guardar los ajustes en cada proyector. Consulte las páginas 3-4 para obtener información sobre 3Dreform.

4 Ajuste del modo link

4-1. Establezca el Modo Link en cada proyector

NOTA: Asegúrese de ajustar el modo Link en el proyector secundario antes de hacerlo en el proyector principal. Si lo hace primero en proyector principal, no podrá ajustar el modo Link en el proyector secundario.

4-1-1. Seleccione [Opciones de proyector] → [Modo Link] → [Ajuste].

4-1-2. Primero seleccione [Secundario] en el proyector secundario.

4-1-3. Seleccione [Principal] en el proyector secundario.

4-2. Proyección de una imagen origen en ambos proyectores.

4-3. Visualice cualquier señal en la pantalla

4-4. Compruebe que las imágenes del proyector secundario se visualicen sincronizadas con las del proyector secundario, mientras ambos proyectores están en Modo Link.

NOTA: Registrar señales no es imposible en el modo Link. Para registrar una señal, establezca primero "Modo Link" a "Standalone" en el menú y seguidamente repita los pasos desde "2 Ajuste y Registro de señales que van a proyectarse" Si selecciona una señal no registrada, el proyector principal visualiza la imagen, pero así el proyector secundario.

Para ver la información sobre la señal actualmente visualizada, seleccione [Ayuda] → [Información de fuente].

5 Lista de los elementos del menú disponibles en el modo Link

Elementos de menú disponibles		NOTA
Seleccionar fuente		*1
Sonido		
Menú		
Modo Link		
Tempor. Act./Desact.		
Tempor. de dormir		
Información de fuente		
Información y proyector		

Botón directo		NOTA
LENS SHIFT	Proyector	*2
FOCUS	Proyector	*2
	Mando a distancia	*2
ZOOM	Proyector	*2
	Mando a distancia	*2
“MENU/SELECT/ ENTER/CANCEL”	Proyector	
	Mando a distancia	
POWER	Proyector	*3
POWER ON	Mando a distancia	*3
POWER OFF	Mando a distancia	*3
INPUT	Mando a distancia	*1
MUTE(PICTURE)	Mando a distancia	
MUTE(SOUND)	Mando a distancia	
MUTE(OSD)	Mando a distancia	

*1: La señal no registrada se visualiza sólo en el proyector Master y la imagen se enmudece en el proyector Slave.

*2: El ajuste es posible en cada proyector independientemente.

*3: Puede también encender sólo el proyector secundario

8

Uso del menú en pantalla

1 Operaciones básicas 8-2	Ajustes de fábrica 8-13
2 Lista de las combinaciones del botón directo 8-3	Opciones de proyector 8-13
3 Árbol de menús 8-4	Menú 8-13
4 Descripción y funciones de los menús 8-7	Configuración 8-15
Ajuste (Fuente) 8-8	Ajuste de la lámpara 8-18
Ajuste de la imagen 8-8	Modo Link 8-18
Ajuste de vídeo (no disponible para RGB) 8-8	Modo LAN 8-19
Administración de la imagen 8-9	Interruptor continuo (GT6000 únicamente) .. 8-23
Opciones de imagen 8-10	Ajustar una contraseña 8-24
Ajuste de opción 8-10	Seguridad 8-25
Memoria del objetivo 8-11	Herramientas 8-26
Tipo de señal 8-11	Temporizador 8-26
Sonido 8-11	Uso de la función capturar 8-28
Ajuste de referencia 8-12	Uso de la función Ficheros de tarjeta PC 8-28
Uso de la función 3D Reform 8-12	Uso de la pizarra 8-28
Tipo de pantalla: 8-12	Ayuda 8-28
Balance de blanco de referencia [Ref. balan. de blanco] 8-12	Contenido 8-28
Corrección de color de referencia [Ref. Corrección de color] 8-12	Información de fuente 8-28
Memoria de lente de referencia [Ref. Memoria del objetivo] 8-13	Información del proyector 8-29
	Patrón de prueba 8-29

1 Operaciones básicas

Uso de los menús

NOTA: El menú en pantalla puede no visualizarse correctamente mientras se proyecta una imagen de vídeo entrelazada.

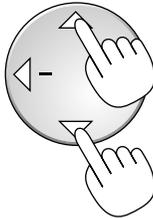
1. Pulse el botón **MENU** en el mando a distancia o en la cubierta del proyector para visualizar el menú básico, avanzado o usuario.



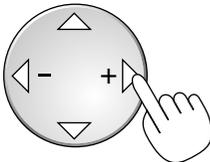
NOTA: Cuando utilice un ratón USB, haga clic con el botón del ratón para visualizar el menú.

Para otras operaciones, proceda de la misma forma que al utilizar el ratón de su PC.

2. Pulse los botones **SELECT ▲▼** en el mando a distancia o en la cubierta del proyector para resaltar el ítem de menú que desea ajustar o seleccionar.

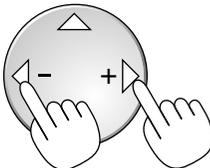


3. Pulse el botón **SELECT ►** o el botón **ENTER** en el mando a distancia o en la cubierta del proyector para seleccionar un submenú o un ítem.

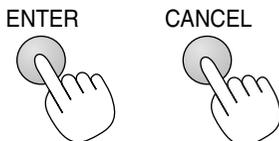


4. Ajuste el nivel o active o desactive el ítem seleccionado utilizando el botón **SELECT ◀▶** del mando a distancia o de la cubierta del proyector.

La barra deslizante que aparece en la pantalla muestra la cantidad de aumento o disminución.



5. Los cambios se guardan hasta que se realiza un nuevo ajuste.



ENTER Guarda la configuración o los ajustes.

CANCEL Vuelve a la pantalla anterior sin guardar la configuración o los ajustes.

6. Repita los pasos 2-5 para ajustar un ítem adicional, o pulse el botón **CANCEL** en la cubierta del proyector o en el mando a distancia para salir de la visualización de menú.

Personalización del menú:

Puede personalizar el menú usuario según sus necesidades. La selección de un ítem de menú en la lista "Edición del menú Usuario" le permite personalizar los ítems de menú según sus necesidades.

1. Seleccione "Edición del menú Usuario" para visualizar la pantalla "Edición del menú Usuario".

2. Use el botón **SELECT ▲▼** para resaltar la selección y pulse el botón Intro poner una marca de comprobación junto a una opción.

Esta acción habilita la función correspondiente. Pulse el botón ENTER nuevamente para desactivar la casilla de verificación.

Si selecciona un ítem junto al cual aparece un triángulo ► y pulsa el botón Intro (ENTER) del mando a distancia o del proyector, puede habilitar todos los ítems dentro de dicho submenú. También puede activar un ítem dentro de un submenú sin poner una marca de comprobación en el ítem del menú principal.

NOTA: Se puede seleccionar hasta 12 ítems del menú principal (dentro de edición del menú usuario, sin incluir ítems del submenú).

3. Para que los cambios tengan efecto, use el botón **SELECT ◀▶** del mando a distancia o del proyector para resaltar "OK" y, a continuación, pulse el botón Intro (ENTER). Para cancelar los cambios, use el botón **SELECT ▲▼** para resaltar "Cancelar" y pulse el botón ENTER.

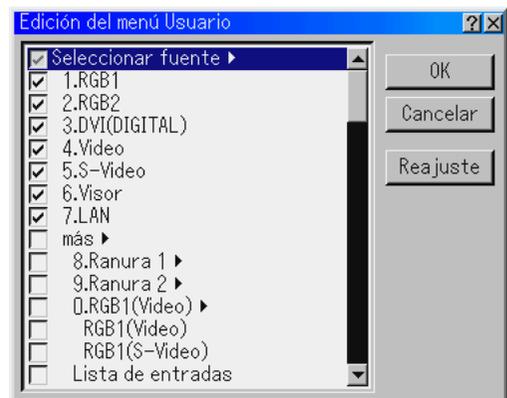
Para restablecer los ajustes de fábrica, seleccione "Reajuste" y luego pulse el botón ENTER.

NOTA: Una vez que se selecciona OK en la pantalla edición del menú usuario, no es posible cancelar los cambios en la pantalla del menú. Sin embargo, se puede reeditar los ítems de menú siguiendo el procedimiento anteriormente descrito.

NOTA: Si se ha seleccionado el ítem "Menú Avanzado" en el modo de menú, aparecerá el mensaje "¿Cambiar menú Usuario ahora?" al terminar la edición de "Menú Usuario". En este caso, seleccione "Sí" y "ENTER" para cerrar todos los menús y aplicar los cambios desde el menú avanzado al menú usuario. Si selecciona "No" y luego "ENTER", todos los ítems de menú volverán al menú avanzado, pero los cambios que haya realizado seguirán disponibles dentro de la selección "Menú Usuario". Para visualizar el menú usuario previamente personalizado, seleccione "Menú Usuario" en "Modo menú".

Se añadirá el ítem "A Menú Avanzado" en la parte inferior del menú usuario.

La selección de este ítem y la pulsación del botón ENTER mostrará las funciones del "Menú Avanzados".



2 Lista de las combinaciones del botón directo

CTL+ entrada (1-10)	Scambia a cualquier señal selecciona de la lista de entradas. Para posibilitar esta combinación, debe primero asignar botones remotos específicos para la selección de entrada directa en la ventana de edición entrada.
CTL+ ENTER (Mientras se visualiza de la lista de entradas)	Se visualiza la señal seleccionada.
CTL+ CANCEL	Vuelve al menú anterior sin cerrar la barra de deslizamiento o diálogo.
CTL+ UNDO	Borra todos los menús o pantallas de ajuste/configuración. Todos los ajustes se guardan automáticamente.
CTL+ ▲▼◀▶	Mueve la barra de desplazamiento o el cuadro de diálogo vertical u horizontalmente.
Mientras utiliza zoom con el mando a distancia:	Muestra el icono de la lupa.
CTL+ ◀ (BS)	Borra una letra o numeral en la pantalla de entrada.
CTL+MUTE OSD	Desactiva la visualización en pantalla a la fuerza.
CTL+ MENU (ADDRESS)	Muestra la ventana de entrada de ID remota.
CTL+ IMAGE (PROJECTOR)	Selecciona secuencialmente el submenú de opciones del proyector.
CTL+ POSITION (LENS)	Muestra la ventana de ajuste de cambio de la lente.
CTL+ KEYSTONE (R)	Se ilumina de color rojo. Disponible sólo cuando el proyector está en el modo de patrón de pruebas.
CTL+ AMPLITUDE (G)	Se ilumina de color verde. Disponible sólo cuando el proyector está en el modo de patrón de pruebas.
CTL+ ENTRY LIST (B)	Se ilumina de color azul. Disponible sólo cuando el proyector está en el modo de patrón de pruebas. Almacena una señal en la lista de entradas cuando no se está mostrando un patrón de pruebas.
CTL+ MAGNIFY (ZOOM)	Amplía y reduce la lente
CTL+ (FOCUS)	Ajusta el enfoque de la lente.
CTL+ INFO.	Almacena la configuración de la posición de la lente.

3 **Árbol de menús**

NOTA: El elemento aparece ensombrecido en el menú; no está disponible.

Menú Avanzado	1. RGB1		
Seleccionar fuente ▶	2. RGB2		
Ajuste (Fuente) ▶	3. DVI(DIGITAL)		
Sonido	4. Video		
Ajuste de referencia ▶	5. S-Video		
Ajustes de fábrica	6. Visor		
Opciones de proyector ▶	7. LAN		
Herramientas ▶	8. Ranura 1	Terminal de entrada 1/Terminal de entrada 2(disponible solo cuando el tablero opcional está instalado)	
Ayuda ▶	9. Ranura 2	Terminal de entrada 1/Terminal de entrada 2(disponible solo cuando el tablero opcional está instalado)	
Patrón de prueba	0. RGB1(Video)	RGB1(Video)/RGB1(S-Video)	
	Lista de entradas	Cargar/Cortar/Copiar/Pegar/Guardar/Editar/Borrar todo	
Ajuste de la imagen	Brillo/Contraste/Saturación/Color/Tinte/Definición		
Ajuste de vídeo	Reducción de ruido	Desact./Bajo/Medio/Alto	
	Matriz del color	HDTV/SDTV	
	Retraso Y/C	0 a 15	
	Ajuste YTR	Ganancia/Toma	
	Ajuste CTR	Ganancia/Toma	
	SweetVision	Desact./Bajo/Medio/Alto Modo dividido (Desact./Act.)	
	Desentrelazado	Desact./Act.	
	Telecine	Auto/Desact.	
	Expansión del negro	0 a 5	
	Mejoramiento del contraste	-3 a +3	
	Separación 3D Y/C	Desact./Act.	
Administración de la imagen	Presentation/sRGB/Gráfico/Video/Cine		
	Usuario	Corrección Gamma	Dinámico/Natural/Detalle de negro
		Corrección de color	Rojo/Verde/Azul/Amarillo/Magenta/Aguamarina/Color Gain
	Temperatura del color	6 pasos	
	Balance de blancos	Brightness R/G/B, Contrast R/G/B	
Ajuste básico	Presentation/sRGB/Gráfico/Video/Cine		
Opciones de imagen	Ajuste de pixel	Reloj/Fase	
	Posición	Horizontal/Vertical	
	Relación de aspecto	1.25:1(5:4)/1.33:1(4:3)/1.78:1(16:9)/1.85:1/2.35:1	
	Resolución	Auto/Natural	
	Sobredesviación	0%/5%/10%/25%	
	Filtro de vídeo	Desact./Menos/Más	
	Borrado	Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha	
Ajuste de opción	Tiempo fij. de nivel	Modo 0 – 4/ Ajuste	
	Protección de sincr.	Más arriba/Más abajo	
	Retardo VD	Ajuste/Invertir campo (Act./Desact.)	
	Nivel de señal	Rojo/Verde/Azul, Y/Cb/Cr, Y/Pb/Pr	
Memoria del objetivo	Ajustar punto personalizado/Utilizar punto personalizado		
Tipo de señal	RGB/Componente		
Sonido	Volumen/Graves/Agudos		

8. Uso del menú en pantalla

NOTA: El elemento ensombrecido indica la configuración predeterminada.

Menú Avanzado	3D Reform	Piedra angular		
	Seleccionar fuente ▶	Keystone	Horizontal/Vertical	
	Ajuste (Fuente) ▶	Pantalla	Tipo de pantalla 1.25:1(5:4)/1.33:1(4:3)/1.78:1(16:9)/1.85:1/2.35:1	
	Sonido		Posición	
	Ajuste de referencia ▶	Ref. balan. de blanco	Brillo R/G/B, Contraste R/G/B	
	Ajustes de fábrica	Ref. Corrección de color	Rojo/Verde/Azul/Amarillo/Magenta/Aguamarina/Ganancia de color	
		Ref. Memoria del objetivo	Ajustar punto de referencia/Utilizar punto de referencia/Regresar a la configuración por defecto/¿Utilizar punto en el cambio de señal? Sí/No /¿Silenciar la imagen durante el cambio del objetivo? Sí/No	
	Opciones de proyector ▶	Ajustes de fábrica	Todos los datos (Incluyendo lista entrada)/Señal actual	
	Herramientas ▶			
	Ayuda ▶			
Patrón de prueba				
	Menú	Página 1	Idioma	English/Deutsch/Français/Italiano/Español/Svenska/日本語
			Modo Menú	Menú Básico/Menú Usuario/Menú Avanzado
			Edición del menú Usuario	
			Tiempo visual. menú	Manual/Auto 5 seg/Auto 15 seg/Auto 45 seg
			Formato de fecha	MM/DD/YYYY, MM/DD/YYYY ddd, DD/MM/YYYY, DD/MM/YYYY ddd, YYYY/MM/DD, YYYY/MM/DD ddd, Month DD, YYYY, Month DD, YYYY ddd
			Fecha, Hora pre-ajustada	Fecha MM/DD/YYYY (ddd), Hora (H/M)
		Página 2	Seleccionar visualización	Fecha/Hora/Terminal de entrada/Nombre de fuente/Proyector ID/Mensaje
		Página 3	Color de menú	Color/Monocromo
			Apuntador del ratón	Apuntador 1 – 9
	Configuración	Página 1	Orientación	Escritorio frontal/Techo posterior/Escritorio posterior/Techo frontal
			Fondo	Azul/Negro/Logotipo
			RGBOUT Terminal	Última/RGB 1/RGB 2
			Leyenda cerrada	Desact./Leyenda 1 – 4/Texto 1 – 4
			Terminación Sincronizada	RGB 1(Hi-Z/75Ω)
		Página 2	Opciones de visor	Mostrar lista de carpetas, Reprod. autom./Reprod. manual, Intervalo (5 – 300 seg.)
			Opciones de captura*	Alta calidad/Normal/Alta compresión
			Ratón	Botón (Mano derecha/Mano izquierda), Sensibilidad (Rápido/Medio/Lento) Modo de funcionamiento (Auto/Proyector)
		Página 3	Seleccionar señal	RGB 1 (RGB/Componente, RGB, Componente, Scart) RGB2 (RGB/Componente, RGB, Componente, Scart) Video (Auto/3.58NTSC/4.43NTSC/PAL/PAL-M/PAL-N/PAL60/SECAM) S-Video (Auto/3.58NTSC/4.43NTSC/PAL/PAL-M/PAL-N/PAL60/SECAM) RGB1 (Video) (Auto/3.58NTSC/4.43NTSC/PAL/PAL-M/PAL-N/PAL60/SECAM) RGB1(S-Video) (Auto/3.58NTSC/4.43NTSC/PAL/PAL-M/PAL-N/PAL60/SECAM)
		Página 4	Ajuste automático (Act./Desact.), Encendido automático (Act./Desact.), Gestión de energía (Act./Desact.), Confirmación de desconexión (Act./Desact.), Guardar 3D Reform (Act./Desact.), Altavoz incorporado (Act./Desact.), Última memoria (Act./Desact.), Modo de régimen mínimo (Act./Desact.), Iluminación posterior (Act./Desact.), Activador de pantalla (Act./Desact.)	
		Página 5	Sensor remoto	Frontal/Detrás/Izquierda/Derecha
			Seleccionar modo S-vídeo	Desact./S2
			Anular uso de filtro	
		Página 6	Velocidad de Comunicación	4800/9600/19200/38400
			Proyector ID	Habilitar (1 – 64)/Inhabilitar
			Selección de Fuente predeterminada	Última/Auto/Seleccionar Seleccionar: RGB1/RGB2/DVI(DIGITAL)/Video/S-Video/ Visor/LAN/Ranura-1 – 1(Ning)/Ranura-1 – 2(Ning) Ranura-2 – 1(Ning)/Ranura-2 – 2(Ning)/RGB1(Video)/ RGB1(S-Video)
			Bloqueo tecla del panel de control	Habilitar/Inhabilitar

* GT5000 únicamente

8. Uso del menú en pantalla

Menú Avanzado	Ajuste de la lámpara	Modo lámpara	Normal/Eco	
Selección de fuente ▶		Selección de lámpara	Dual/Lámpara 1/Lámpara 2	
Ajuste (Fuente) ▶		Intervalo	Auto/1 semana/4 semanas/1300H/1800H/3000H/4000H	
Sonido		Tipo de lámpara	Lámpara1, Lámpara2	
Ajuste de referencia ▶	Modo Link	Ajuste	Modo	Standalone/Principal/Secundaria
Ajustes de fábrica			Velocidad de Comunicación	4800/9600/19200/38400
Opciones de proyector ▶			Proyector ID	Habilitar (1-64)/Inhabilitar
Herramientas ▶			Copia de lista de entrada	
Ayuda ▶		Estado	Modo Link(Principal/Secundaria, ID, Estado, PJ Conectado)	
Patrón de prueba			Reconectar	
	Modo LAN	Estado	Tarjeta LAN	Incorporado/Tarjeta PC*
			Nombre de proyector	
			Dirección IP	
			Máscara de subred	
			Dirección MAC	
			Avanzado	
			Riconectar	
			Dirección IP	Automático/Manual
			Dirección IP	
			Máscara de subred	
			Puerta de acceso	Act./Desact.
			Configuración DNS	
			Nombre de dominio	
			Tipo de red	Modo
				Infraestructura/802.11 Ad Hoc/ Ad Hoc/Conexión fácil
			SSID	
			Canal	1-14
			Velocidad de transmisión	Automático/11M/5.5M/2M/1M/ 1M-2M-Automático
			WEP	WEP
				Inhabilitar/64 bits/128 bits
			Selección de clave	Clave 1-4
			Clave 1-4	
			DHCP	Opción de Host Name
				Ninguno/Request/ Discover/Request
			Opción de Client-Identifier	Ninguno/Request/ Discover/Request
			Correo	Notificación por correo
				Act./Desact.
			Dirección del remitente	
			Nombre de servidor SMTP	
			Dirección del destinatario 1-3	
			Mensaje de prueba	
	Interruptor continuo (GT6000 únicamente)	Act./Desact.		
		Efecto	Ning. Barrido hacia abajo, Barrido hacia la izquierda, Barrido hacia arriba, Barrido hacia la derecha, Recuadro entrante, Recuadro saliente	
		Velocidad	Rápido, Medio, Lento	
		Sincronización	Auto, Desact.	
	Contraseña	Menú, Logotipo		
	Seguridad	Habilitar/Inhabilitar, Palabra clave, Usar clave de protección, Unidad/Leer/Registrar/Borrar		
	Temporizador	Tempor. Act./Desact.	Interruptor de ejecución (Activo/Inactivo), Editar, Borrar	
		Tempor. de dormir	Tiempo preajustado (Desact./0:30/1:00/2:00/4:00/8:00/12:00/16:00)	
	Capturar (GT5000 únicamente), Ficheros tarjeta PC, Pizarra			
	Contenido			
	Información de fuente	Página 1	Nombre de fuente/Terminal de entrada/EntradaNº./ Frecuencia horizontal/Frecuencia vertical/Polaridad sincronizada	
		Página 2	Tipo de señal/Tipo de video/Tipo de sincronización/Entrelazo/Llave directa	
	Información proyec.	Página 1	Restante de la lámpara1/Restante de la lámpara2/ Cont. de hora de lámpara1/Cont. de hora de lámpara2	
		Página 2	Uso del filtro/Uso del proyector/Proyector ID	
		Página 3	Versión (BIOS/Firmware/Datos/FPGA)	
	Patrón de prueba	Imagen cuadrícula/Barras grises/Trama (0%)/Trama(25%)/Trama(50%)/ Enfoque Trama(100%)/Trama Azul/Retículo gris 10/Retículo gris 30		
		Rojo (Act./Desact.), Verde (Act./Desact.), Azul (Act./Desact.)		

* Cuando seleccione "Tarjeta PC", aparecerá "Tipo de red" y la pantalla de ajuste "WEP".

Introducción de caracteres alfanuméricos utilizando el menú

Para la dirección IP o el nombre del proyector se utilizan caracteres alfabéticos o numéricos. Para introducir la dirección IP o el nombre del proyector, use el teclado del software. Para obtener información sobre cómo usar el teclado del software, consulte la página 10-10.



Introducción de caracteres alfanuméricos utilizando los botones numéricos del mando a distancia

Introduzca caracteres alfanuméricos seleccionando un carácter cada vez con los botones numéricos (Fuente/Entrada) del 1 al 10(0) y desplazando el cursor con el botón SELECT ► Tras terminar la selección de los caracteres, pulse el botón ENTER . Cuando se pulse uno de los botones Fuente/Entrada del mando a distancia, se sucederán los caracteres.

Por ejemplo: A → B → C → 1 → A → ...

NOTA: Cuando se pulsa y se mantiene el botón CTL y se pulse uno de los botones Fuente/Entrada, se sucederá otro grupo de caracteres.

Por ejemplo: a → b → c → ! → a → ...

Los caracteres alfanuméricos correspondientes a estos botones Fuente/Entrada son los siguientes:

Botones numéricos	Pulse	Pulse con CTL
1	A → B → C → 1	a → b → c → !
2	D → E → F → 2	d → e → f → "
3	G → H → I → 3	g → h → i → #
4	J → K → L → 4	j → k → l → \$
5	M → N → O → 5	m → n → o → %
6	P → Q → R → 6	p → q → r → &
7	S → T → U → 7	s → t → u → '
8	V → W → X → 8	v → w → x → (
9	Y → Z → / → 9	y → z → ? →)
0	* → , → . → 0	; → : → + → -

* Si ha cometido un error al introducir un carácter, utilice el botón SELECT ◀ e introduzca la letra o número correctos.

NOTA: Solo se pueden introducir números cuando utiliza los botones de fuente/entrada del mando a distancia mientras se visualiza el teclado del software.

4 Descripción y funciones de los menús

Selección de fuente

Esta función le permite seleccionar una fuente de vídeo como una videograbadora, reproductor de DVD, reproductor de discos láser, ordenador o cámara de documentos dependiendo del equipo que está conectado a las entradas del proyector. Pulse los botones arriba/abajo de su mando a distancia o de la caja del proyector para resaltar en el menú el elemento que desee proyectar.

- * RGB1,2
- * DVI DIGITAL
- * Vídeo
- * S-vídeo
- * Visor
- * LAN
- * RGB 1 (vídeo)
- * RGB 1 (S-vídeo)

Lista de entradas



Muestra la lista de señales de entrada. Use los botones SELECT ▲▼ del mando a distancia o del proyector para seleccionar la señal y pulse el botón ENTER en el mando a distancia o en el proyector para visualizar la pantalla comandos de edición de entrada.

Uso de la lista de entradas

Si hace ajustes en la imagen actual, éstos se registrarán automáticamente en la lista de entradas. La señal registrada puede cargarse en cualquier momento desde la lista de entradas.

NOTA: Se puede registrar hasta 100 preajustes.

Comandos de edición de entrada



Puede editar señales en la lista de entradas.

Cargar Le permite seleccionar una señal de la lista.

NOTA: Esto puede hacerse pulsando los botones CTL y ENTER.

Guardar Le permite guardar la señal actualmente proyectada.

NOTA: Esto puede hacerse pulsando los botones CTL y ENTRY LIST.

Cortar Le permite extraer una señal seleccionada de la lista y colocarla en el "portapapeles" del proyector.

Copiar Le permite copiar una señal seleccionada de la lista y colocarla en el "portapapeles" del proyector.

Paste Le permite pegar una señal colocada en el "portapapeles" en cualquier otra línea de la lista. Para ello, seleccione "Pegar" y luego seleccione el número de línea en el que desea pegar la señal. Finalmente, pulse ENTER.

Editar Permite cambiar los nombres de las fuentes o asignar una tecla directa.

Nombre de fuente

Para introducir un nombre de señal. Se pueden usar hasta 18 caracteres alfanuméricos.

Terminal de entrada

Para cambiar el terminal de entrada. Puede elegir entre RGB1 y RGB2 para señal RGB, y entre vídeo y S-vídeo para señal compuesta.

Llave directa

Puede asignar teclas remotas concretas para la selección de entrada de señal directa.

Bloquear

Para impedir que la señal seleccionada se borre al ejecutar "Borrar todo". No pueden guardarse los cambios.

Omitir

Para omitir la señal seleccionada durante la búsqueda automática.

Cuando termine, seleccione OK y luego pulse ENTER.

Para salir sin guardar el ajuste, seleccione cancelar.

Seleccione "Nombre de fuente" y pulse ENTER para visualizar la ventana edición de nombre de fuente. En esta ventana puede cambiar el nombre de la fuente. Pulse [▼] para visualizar el teclado del software, donde podrá introducir caracteres alfanuméricos. Para obtener información sobre las funciones de las teclas del teclado del software, consulte la página 10-10.

Borrar todo .. Esta función le permite borrar todas las señales registradas en la lista de entradas.

Los siguientes botones no están disponibles para las señales proyectadas en ese momento.

- 1) Los botones *Cortar* y *Pegar* en la pantalla comandos de edición de entrada
- 2) El botón *Terminal de entrada* en la pantalla edición de entradas

Ajuste (Fuente)

Ajuste de la imagen

Brillo

Ajuste el nivel de brillo o la intensidad de la trama de fondo.

Contraste

Ajusta la intensidad de la imagen de acuerdo con la señal entrante.

Saturación

Ajusta la saturación en el máximo de blanco.

Color

Aumenta o disminuye el nivel de saturación del color (no RGB).

Tinte

Varía el nivel de color de +/- verde a +/-azul. El nivel de rojo se usa como referencia. Este ajuste sólo es válido para las entradas de vídeo y componente (no RGB).

Definición

Controla el detalle de la imagen para vídeo (no disponible para RGB).

Ajuste de vídeo (no disponible para RGB)

Reducción de ruido



Seleccione uno de los tres niveles de reducción de ruido de vídeo: bajo, medio o alto.

NOTA: Mientras más bajo sea el nivel de reducción de ruido, mejor será la calidad de la imagen debido a que en este caso el ancho de banda de vídeo es mayor.

Matriz de color



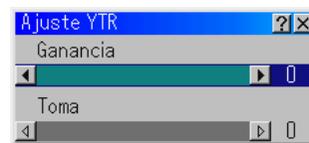
Seleccione una matriz de color apropiada para su señal de entrada, HDTV o SDTV.

Retraso Y/C



Ajusta el nivel de retardo Y/C.

Ajuste YTR



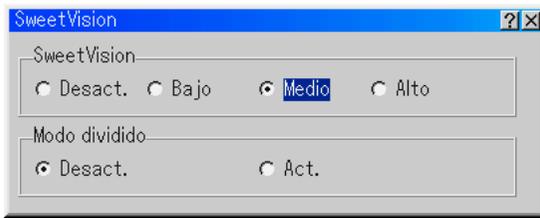
Ajusta el tiempo de luminancia pasajera.

Ajuste CTR



Ajusta el tiempo de cromaticidad pasajera.

SweetVision



La función SweetVision ofrece mejoras de contraste mediante tecnología de mejora de detalles patentada.

NOTA: Esta función no está disponible para señales 480p, 576p y HDTV.

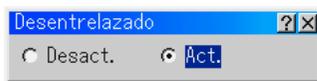
- Desact Desactiva la función SweetVision
- Bajo Selecciona nivel bajo
- Medio Selecciona nivel medio
- Alto Selecciona nivel alto

Modo dividido

Esta función se activa o desactiva para mostrar el efecto Sweet Vision.

NOTA: Cuando el proyector está desactivado, el modo Dividido se vuelve a desactivar.

Desentrelazado



Activa y desactiva la función de entrelace para una señal de telecine.

- Act Configuración estándar predeterminada.
- Desact Seleccione esta opción si hay alguna fluctuación o artefactos en el vídeo.

NOTA: Esta función no está disponible para señales RGB, 480p, 576p y HDTV.

Telecine



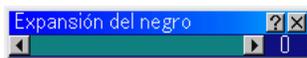
Utilice corrección pull-down 3:2 para eliminar fluctuaciones y artefactos en vídeo.

- Auto Seleccione esta función normalmente.
Detecta automáticamente señales que han sido basadas en películas (24fps) y aplica un proceso de pull-down 3:2.
- Desact La detección se desactiva de tal forma que no se aplica el proceso pull-down 3:2.

NOTA:

- Esta función no está disponible para señales RGB, 480p, 576p y HDTV.
- Cuando se seleccione "Desact." en Desentrelazado, esta función no está disponible.

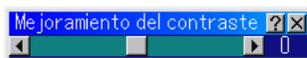
Expansión del negro



Minimiza el efecto de color negro que aparece como sombras de gris para proporcionar una imagen verdaderamente en blanco y negro con alto contraste.

NOTA: Esta función no está disponible para señales RGB, 480p, 576p y HDTV.

Mejoramiento del contraste



Esta opción le permite proporcionar una imagen de gran contraste en una escena brillante.

NOTA: Esta función no está disponible para señales RGB, 480p, 576p y HDTV.

Separación 3D Y/C



Esta opción activa y desactiva la función de separación de 3 dimensiones.

NOTA: Esta función está disponible para NTSC3.58 de señal de vídeo sólo.

Administración de la imagen



Esta opción le permite ajustar un matiz neutral para el color amarillo, cian o magenta.

Hay 5 preajustes de fábrica optimizados para distintos tipos de imagen; también es posible establecer ajustes programables por el usuario.

- Presentación Recomendado para hacer presentaciones con ficheros de PowerPoint
- sRGB Valores de color estándar
- Gráfico Recomendado para gráficos
- Vídeo Recomendado para imágenes estándar tales como programas de TV
- Cine Recomendado para películas
- Usuario Ajustable por el usuario

NOTA: Cuando se selecciona "sRGB", "Gráfico", "Vídeo" o "Cine", el brillo disminuye ligeramente en comparación con la opción "Presentation". No se trata de un funcionamiento incorrecto.

Ajuste de usuario



Cuando seleccione el ajuste predeterminado ajustable por el usuario (Usuario), se mostrará el submenú. Puede personalizar cada color o matiz. Para ello, primero seleccione [Ajuste] y pulse el botón ENTER y continúe luego con los siguientes pasos.

Selección de Modo de corrección de matiz

Use el botón ◀ o ▶ para seleccionar uno de los tres modos disponibles. Se recomienda usar cada modo para:

- Dinámico Para una reproducción en color fidedigna de los tonos naturales
- Natural Ajuste normal
- Detalle de negro .. Para las partes oscuras de la imagen

Selección de corrección de color

Ajusta independientemente los colores rojo, verde, azul, amarillo, magenta y cian para corregir el matiz en toda la pantalla.

Ajuste de la temperatura de color.

Esta función permite ajustar la temperatura de color mediante la barra deslizante.

La opción "Temperatura de color" habilita la deslizante de temperatura del color.

Ajuste de Balance de blancos

Pulse el botón de balance de blanco para acceder al ajuste de contraste/brillo para R, G y B.

NOTA: La opción Balance de blancos no está disponible para visor y LAN.

Selección de ajuste básico

Esta función le permite usar valores de corrección de color o corrección gamma como datos de referencia para optimizar distintos tipos de imágenes. Puede seleccionar uno de los cinco ajustes siguientes.

- Presentation
- Gráfico
- Cine
- sRGB
- Vídeo

Opciones de imagen

Ajuste de pixel

Muestra el reloj y los ajustes de fase.

- Reloj Use esta opción para realizar el ajuste fino de la imagen del ordenador o para borrar eventuales franjas verticales.
- Fase Use esta opción para ajustar la fase del reloj o para reducir el ruido de vídeo, interferencias de puntos o interferencias de reflejos.
(Esto resulta evidente cuando parte de la imagen parece tener reflejos.) Use los botones ◀ y ▶ para ajustar la imagen.

Utilice "Fase" sólo después de completar "Reloj".

Posición

Permite ajustar la posición de la imagen en dirección horizontal y vertical utilizando los botones SELECT ◀ y ▶.

Relación de aspecto



Puede seleccionar la proporción de aspecto para la señal de entrada.

Seleccione la proporción de aspecto apropiada con el botón SELECT ◀ o ▶.

NOTA: Cuando "Resolución" está ajustada en el valor "Natural", esta función no está disponible y la proporción de aspecto queda configurada a "1.33:1 (4:3)".

NOTA: Cuando se selecciona "S2" en "Seleccionar modo S-vídeo" y se detecta la señal S2, esta función no estará disponible.

Resolución

Esta opción le permite activar o desactivar la función Advanced AccuBlend.

- Auto Activa la función Advanced AccuBlend. El proyector reduce o amplía la imagen proyectada para ajustarla al tamaño de la pantalla.
- Natural Desactiva la función Advanced AccuBlend. El proyector muestra la imagen con su resolución original.

NOTA:

* Cuando la opción "Resolución" está ajustada a "Natural", las opciones "3D Reform", "Relación de aspecto", "Pantalla" y "Sobredesviación" no están disponibles.

* Cuando visualice una imagen con resolución más alta que la resolución (GT6000: SXGA+ y GT5000: XGA) native del proyector "Resolución" no está disponible.

Sobredesviación

Permite seleccionar el porcentaje de sobreexploración (0%, 5%, 10% y 25%) para la señal.

NOTA: Cuando la opción "Resolución" está ajustada a "Natural", esta función no está disponible y la configuración y ajustes guardados no son válidos.

NOTA: La opción "0%" puede no estar disponible dependiendo de la señal de entrada.

Filtro de vídeo (no disponible para vídeo, componente, visor y LAN)

Esta función reduce el ruido de vídeo.

- Desactivado El filtro se desactiva.
- Menos El filtro de paso bajo se aplica parcialmente.
- Más El filtro de paso bajo se aplica completamente.

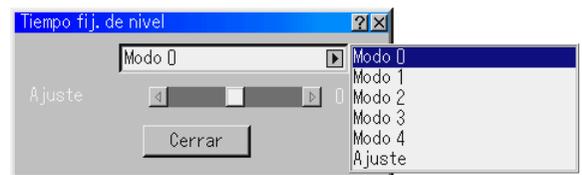
Borrado

Esta función le permite enmascarar áreas no deseadas de la imagen en pantalla.

Ajuste el enmascaramiento en la parte superior, inferior, izquierda o derecha con el botón SELECT ◀ o ▶.

Ajuste de opción

Tiempo fij. de nivel



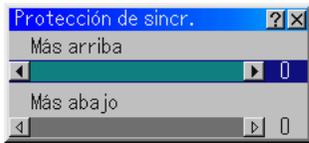
Según la señal, esta función establece la posición de detección (p.ej.: posición de fijación) de la reproducción de nivel negro de la señal analógica o digital. Normalmente no se utiliza.

Modo 0-4 Seleccione la opción apropiada.

Ajuste Permite la posición de fijación del vídeo para la configuración de cada señal. Utilice "Ajuste" cuando ocurra un error de sincronización de la posición en el momento de recepción de una señal analógica especial como 1080P. Tenga presente que "Ajuste" no es válido para señales de duplicador como NTSC y PAL.

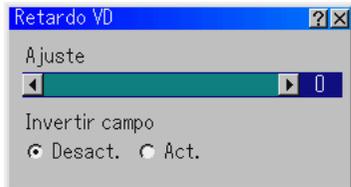
Para borrar la pantalla de configuración de "Tiempo fij. de nivel", seleccione el botón SELECT ▼ y pulse el botón ENTER o pulse el botón CANCEL del mando a distancia.

Protección de sincronización



Quando se reproduce un VCR, DVD u otro equipo que admita Copyguard (sistema de anticopia), la pantalla podría mostrarse curva. En dichas circunstancias se realizan ajustes. Utilice el botón SELECT ◀ o el botón ▶ para ajustar el nivel VD.

Retardo VD



Ajuste:

Esta función sirve para corregir fluctuaciones verticales de una señal.

NOTA: Cuando se conecta con un convertor de digitalización:

Si no se muestra correctamente una imagen del convertor de digitalización, realice los ajustes para seleccionar el mejor punto de nivel para que la imagen se muestre correctamente.

Invertir campo:

Esta función sirve para corregir las líneas diagonales de una señal entrelazada no estándar cuando aparecen de manera irregular.

Invierte el campo par e impar de una señal de vídeo.

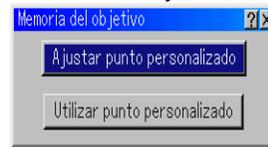
Nivel de señal



R/G/B, Y/Cb/Cr o ganancia Y/Pb/Pr:

Ajusta RGB, el componente o la ganancia HDTV para que coincida con la uniformidad de color de múltiples proyectores.

Memoria del objetivo



Esta función sirve para almacenar o aplicar el valor ajustado cuando se utilicen los botones Cambio, Enfoque y Zoom en el proyector o en el mando a distancia.

Ajustar punto personalizado Almacena los valores ajustados actuales en memoria.

Utilizar punto personalizado Aplica los valores ajustados a la señal actual.

NOTA:

- Para activar la función de memoria de la lente, seleccione [Ajuste de referencia] → [Ref. Memoria del objetivo] y escriba una marca de verificación junto a "SI" para [¿Utilizar punto en el cambio de señal?].
- La función de memoria de la lente no está disponible en el modo Link.
- Para almacenar valores ajustados comunes a todas las fuentes de entrada, utilice la Ref. Memoria del objetivo. Consulte la página 8-13.

Tipo de señal

RGB/Componente



Seleccione el tipo de señal RGB o el tipo de señal del componente.

RGB Señal RGB

Componente Señales de componente como Y/Cb/Cr, Y/Pb/Pr

NOTA: Esta función está disponible en RGB 1 y 2 sólo. Si no consigue una imagen mejor cuando ajuste "Seleccionar señal" a "Componente" en Configuración, ajuste ésta en "Componente".

Sonido



Volumen/Graves/Agudos

Control del volumen, los bajos y los agudos.

Ajuste el sonido, el nivel de bajos y agudos del altavoz del proyector y LA SALIDA DE AUDIO (RCA.) and AUDIO OUT (RCA).

Ajuste de referencia

Uso de la función 3D Reform

Esta función permite corregir la distorsión trapezoidal para que la imagen proyectada sea rectangular.

Hay dos procedimientos de corrección disponibles.

Puede guardar los ajustes utilizando la opción guardar 3D Reform en configuración (consulte la página 8-16).

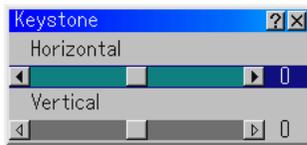
Piedra angular



Consulte la página 3-4)

* Cuando la opción "Resolución" está ajustada a "Natural", las opciones "Piedra angular" y "Keystone" no están disponibles.

Keystone



1. Pulse el botón SELECT ◀ o ▶ para ajustar la distorsión trapezoidal en dirección horizontal.
2. Pulse el botón SELECT ▲ o ▼ para seleccionar "Vertical".
3. Pulse el botón SELECT ◀ o ▶ para ajustar la distorsión trapezoidal en dirección vertical.
4. Cuando termine, pulse el botón ENTER. Volverá a la pantalla de menú.

Pantalla



Tipo de pantalla:

Seleccione la proporción correcta de aspecto de la pantalla que vaya a utilizar.

Consulte también "Relación de aspecto" en la página 8-10.

NOTA: Cuando la opción "Resolución" está ajustada como "Natural", esta selección permanece inactiva.

Posición

Esta función ajusta la posición vertical de la imagen al reproducir vídeos en un formato de pantalla determinado.

Cuando se seleccionan ciertos formatos de pantalla en Opciones de imagen, la imagen se visualiza con bordes negros en la parte superior e inferior.

Se puede ajustar la posición vertical entre la parte superior e inferior.

NOTA: Esta opción está disponible sólo cuando se selecciona "1.78:1 (16:9)", "1.85:1" y "2.35:1" en Screen Type y Aspect Ratio.

NOTA: Durante el ajuste de reforma 3D, "Tipo de pantalla" y "Posición de pantalla" quizá no estén disponibles. Para hacer que esté disponible, primero cancele los datos 3D Reform y luego vuelva a realizar los ajustes. A continuación, repita el ajuste 3D Reform. El cambio de los ajustes de las opciones "Tipo de pantalla" y "Posición de pantalla" puede limitar el margen de ajuste de 3D Reform.

Balance de blanco de referencia [Ref. balan. de blanco]



Brillo R/G/B, Contraste R/G/B

Esta función ajusta el balance de blanco que se utiliza como referencia.

Este ajuste afecta a todas las fuentes.

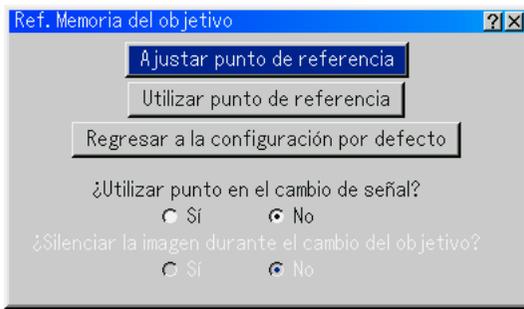
Corrección de color de referencia [Ref. Corrección de color]



Ganancia de color rojo/verde/azul/amarillo/magenta/cian

Esta opción le permite ajustar los colores rojo, verde, azul, cian, magenta o la ganancia de color.

Memoria de lente de referencia [Ref. Memoria del objetivo]



Esta función sirve para almacenar el valor ajustado común a todas las fuentes de entrada cuando se utilice Cambio, Enfoque y Zoom de la unidad central del mando a distancia.

Ajustar punto de referencia.

..... Almacena los valores ajustados actuales en memoria como referencia.

Utilizar punto de referencia

..... Aplica los valores ajustados almacenados en Ajustar punto de referencia a la señal actual.

Regresar a la configuración por defecto

..... Restablece los valores ajustados según la configuración de fábrica.

¿Utilizar punto en el cambio de señal?

..... Para que el cambio se realice en el momento de selección de fuente, haga clic en "Si".

¿Silenciar la imagen durante el cambio del objetivo?

..... Para desactivar la imagen y el sonido durante el cambio del objetivo, seleccione "Si".

NOTA: Esta opción solo está disponible cuando se selecciona "Si" para "¿Utilizar punto en el cambio de señal?".

Aunque se ejecute "Cancelar", no se cancelarán los cambios en "Ajustar punto de referencia.", "Utilizar punto de referencia" y "Regresar a la configuración por defecto".

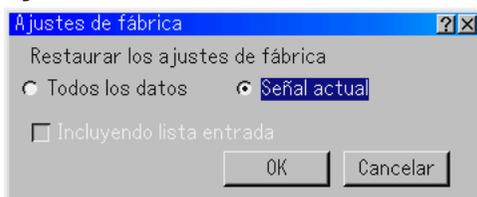
* Consulte "Sugerencias de ajuste del enfoque" en la página 3-4 para obtener más información.

NOTA:

- No se restaurarán los valores predeterminados de Ref. de memoria de la lente utilizando la configuración de fábrica.
- Para almacenar los valores ajustados de cada fuente de entrada, utilice la memoria de la lente.

NOTA: En el modo Link la función de memoria de la lente no está disponible.

Ajustes de fábrica



Todos los datos /Señal actual

La función Ajustes de fábrica le permite restablecer todos los ajustes y configuraciones a los valores predeterminados de fábrica para cada fuente.

Todos los datos Devuelve todos los ajustes y configuraciones de todas las señales a los valores predeterminados de fábrica salvo Ref. Memoria del objetivo, idioma, logotipo de fondo, Modo de régimen mínimo, velocidad de comunicación, proyector ID, ajuste de la lámpara, modo LAN, contraseña, seguridad, restante de la lámpara1/2, cont. de hora de lámpara1, uso del filtro y uso del proyector.

Incluyendo lista de entradas:

También elimina todas las señales de la lista de entradas y restablece los valores predeterminados de fábrica.

NOTA: No pueden borrarse las señales bloqueadas en la lista de entrada.

Señal actual

..... Devuelve los ajustes de la señal actual a los valores predeterminados de fábrica.

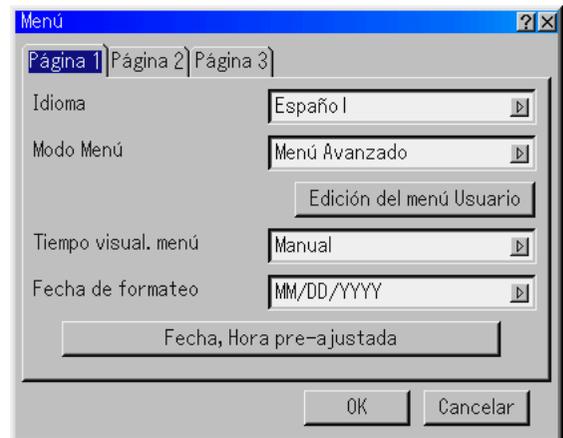
Todos los elementos de "Ajuste (Fuente)" y "Sonido" pueden restaurarse.

NOTA: No pueden restaurarse las señales bloqueadas en la lista de entrada.

Opciones de proyector

Menú

[Página 1]



Selección de idioma para los menús [Idioma]:

Puede elegir uno de entre siete idiomas para las instrucciones que aparecen en pantalla.

Las opciones disponibles son: inglés, alemán, francés, italiano, español, sueco y japonés.

Selección de modo de menú [Modo menú]:

Esta función le permite seleccionar entre 4 modos de menú: Avanzado, Usuario, Básico y menú de servicio técnico.

Menú avanzado Éste es el menú que contiene todos los menús y comandos disponibles.

Menú básico Este es el menú básico que contiene los menús y comandos más esenciales.

Menú usuario Este es el menú que usted puede personalizar según sus necesidades utilizando la función edición del menú usuario.

Menú de servicio técnico Sólo para los técnicos.

Personalización del menú [Edición del menú Usuario]

Para obtener instrucciones sobre cómo personalizar el menú, consulte la página 8-2 .

Selección del tiempo de visualización del menú

Esta opción le permite seleccionar el tiempo que debe transcurrir para que el menú se apague automáticamente si no se pulsa ningún botón.

Las opciones preestablecidas son "Manual", "Auto 5 seg", "Auto 15 seg" y "Auto 45 seg". "Auto 45 seg" es el ajuste de fábrica.

Manual Se puede apagar el menú manualmente.

Auto 5 seg El menú se apaga automáticamente en el transcurso de 5 segundos si en ese período de tiempo no se pulsa ningún botón.

Auto 15 seg El menú se apaga automáticamente en el transcurso de 15 segundos si en ese período de tiempo no se pulsa ningún botón.

Auto 45 seg El menú se apaga automáticamente en el transcurso de 45 segundos si en ese período de tiempo no se pulsa ningún botón.

Selección de formato de fecha

Puede seleccionarse ocho formatos de visualización. Este formato de fecha establece la fecha actual que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla.

Establecimiento de la fecha y hora actuales [Fecha, Hora pre-ajustada]

Puede establecer la hora actual, el mes, la fecha y el año.

1. Escriba la fecha.

Escriba el mes, la fecha y el año en este orden utilizando los botones Fuente/Entrada del mando a distancia. El mes y la fecha deben escribirse con dos dígitos. Por ejemplo, para que se muestre "febrero" pulse "0" y "2".

2. Escriba la hora.

La hora se expresa en el formato de 24 horas. Por ejemplo, 6:00 p.m. se escribe como 18:00.

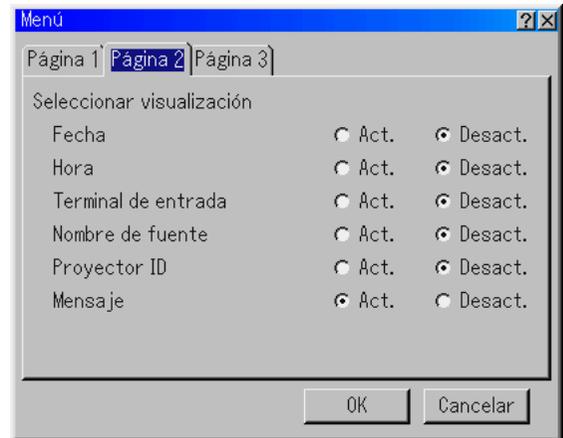
3. Seleccione OK y luego pulse ENTER.

Al cerrar la ventana, el reloj empieza a funcionar.

El año, mes, fecha y hora actuales se muestran en la parte superior de la pantalla.

NOTA: El proyector incorpora un reloj integrado. El reloj sigue funcionando durante unos 3 días después de desconectar la alimentación principal. Si la alimentación principal está desconectada durante 3 días o más, el reloj integrado dejará de funcionar. Si el reloj integrado deja de funcionar, vuelva a fijar la fecha y la hora. El reloj integrado no dejará de funcionar mientras el proyector esté en standby o inactiva.

[Pagina 2]



Seleccionar visualización

Puede elegir la información de estado deseada que desee visualizar en la pantalla.

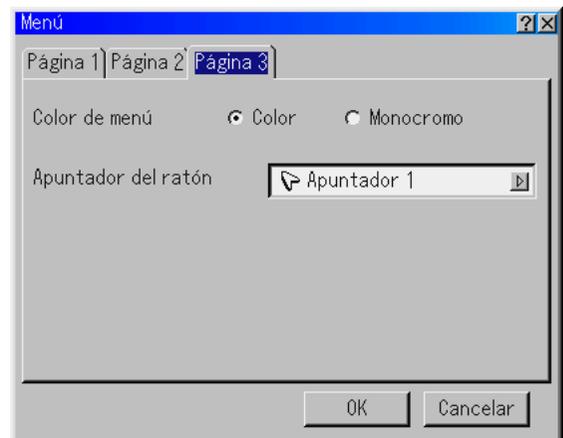
Las selecciones de información son:

Fecha, Hora, Terminal de entrada, Nombre de fuente, Proyector ID y Mensaje.

La selecciones de mensajes son:

Atención a la vida útil de la lámpara, error de la lámpara, 3 minutos antes de la hora de descoenxión, limpiar filtro, Bloquear en forma segura y "Espere un momento".

[Pagina 3]



Selección de color para el menú [Selección de color de menú]

Puede elegir entre dos modos de color para el menú: color y monocromo.

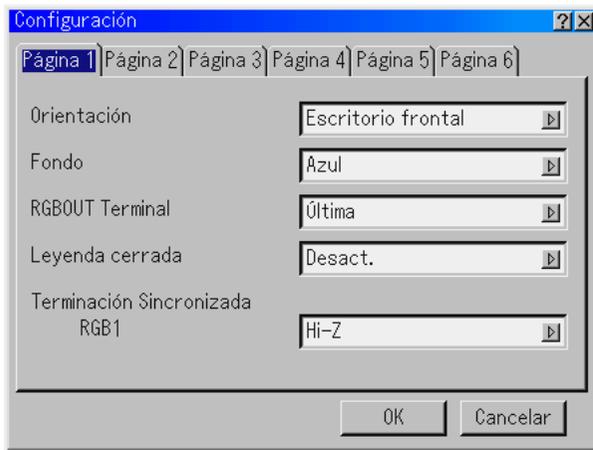
Selección del icono del puntero del ratón [Apuntador del ratón]

Este permite seleccionar desde 9 iconos de ratón diferentes cuando se utilice un USB.

NOTA: Puede haber casos en que la función puntero no esté disponible (p. ej. al usar una señal no entrelazada a 15 kHz, como un juego de vídeo).

Configuración

[Página 1]



Selección de la orientación del proyector [Orientación]

Esta función reorienta la imagen de acuerdo con el tipo de proyección. Las opciones disponibles son: proyección frontal desde una mesa, retroproyección desde el techo, retroproyección desde una mesa y proyección frontal desde el techo.

Selección de un color o logotipo para el fondo [Fondo]

Utilice esta función para mostrar una pantalla azul/negra o un logo cuando no se reciba ninguna señal. El fondo predeterminado es azul. Puede cambiar el logotipo utilizando la función ficheros de tarjeta PC. Consulte la página 4-4.

Selección de RGB 1 o 2 para RGB OUT [RGBOUT Terminal]:

Esta opción le permite determinar qué fuente RGB se emite a través del conector RGBOUT durante el modo de espera.

Última La señal de la última entrada RGB se emite al conector RGBOUT .

RGB 1 La señal de RGB1 se enviará al conector RGBOUT.

RGB 2 La señal de RGB2 se enviará al conector RGBOUT.

NOTA:
 • El *miniconector AUDIO OUT (RCA)* no emite sonido durante el modo de Régimen mínimo.
 • La *señal RGB* puede enviarse incluso cuando se selecciona *Vídeo, S-Vídeo, Visor y LAN*.
 • Cuando la *entrada DVI (DIGITAL)* se selecciona, el terminal *RGB OUTPUT* no emitirá ninguna señal.

Selección de Leyenda cerrada:

Esta opción establece varios modos de subtítulos que permiten que se superponga texto sobre la imagen proyectada de Vídeo o S-Vídeo.

LEYENDA 1-4 El texto se superpone.

TEXTO 1-4 El texto se visualiza en toda la pantalla.

DESACT Para salir del modo de leyenda cerrada.

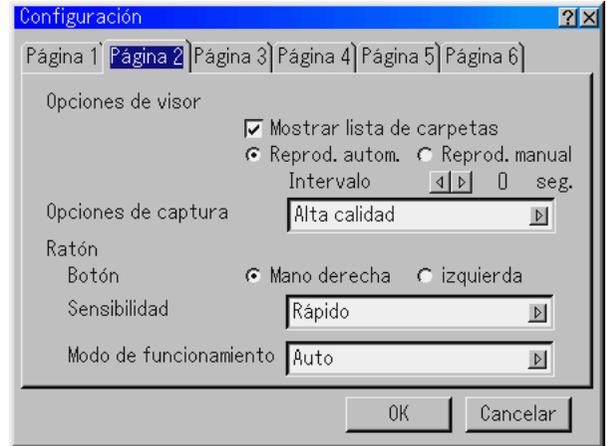
Terminación Sincronizada (RGB1)

Esta función sirve para seleccionar la impedancia de la señal syn.

Seleccione "75Ω" o "Hi-Z".

NOTA: Debería ser "75W" para uso normal. Seleccione "Hi-Z" cuando emita una señal TTL

[Página 2]



Ajuste de opciones de visor [Opciones de visor]

Mostrar lista de carpetas:

Si esta opción está activada cuando se selecciona la fuente visor en el proyector, se visualiza la lista de carpetas, donde se puede seleccionar una presentación de una tarjeta PC.

Reprod. autom.:

Si esta opción está activada cuando se selecciona la fuente visor en el proyector, la reproducción de cualquier diapositiva comienza automáticamente.

Intervalo de Reprod. autom.:

Puede especificar un intervalo de reproducción automática entre 5 y 300 segundos.

NOTA: El *intervalo de Reprod. autom. especificado en la sección "Slide Show Settings" del software Dynamic Image Utility 2.0* tiene prioridad sobre el que se especifica aquí.

Reproducción manual:

Permite ver una diapositiva manualmente cuando se selecciona la fuente Visor.

Selección de opciones de captura [Opciones de captura] (GT5000 únicamente)

(Disponible solamente para JPEG)

Estas opciones se utilizan para la función de captura, la que puede seleccionarse en herramientas. Hay tres opciones para la calidad de compresión JPEG: alta calidad, normal y alta compresión.

Alta calidad Le da prioridad a la calidad de JPEG.

Normal Proporciona calidad JPEG normal.

Alta compresión. Le da prioridad a la compresión.

Ajuste de los botones y la sensibilidad del ratón [Ratón]

Esta opción le permite cambiar los ajustes del ratón USB. La función de ajustes de ratón sólo está disponible para ratón USB. Elija los ajustes que desea:

Botones del ratón "Mano derecha" o "Mano izquierda"

Sensibilidad del ratón ... "Rápido", "Medio" o "Lento"

Selección del modo de control [Modo de funcionamiento]

Establezca el modo de control del ratón USB conectado al puerto USB (MOUSE/HUB) del proyector

Auto Dependiendo de la conexión del puerto USB (PC) del proyector y un puerto USB (tipo A) de su PC, el ratón USB se controla de la siguiente manera:

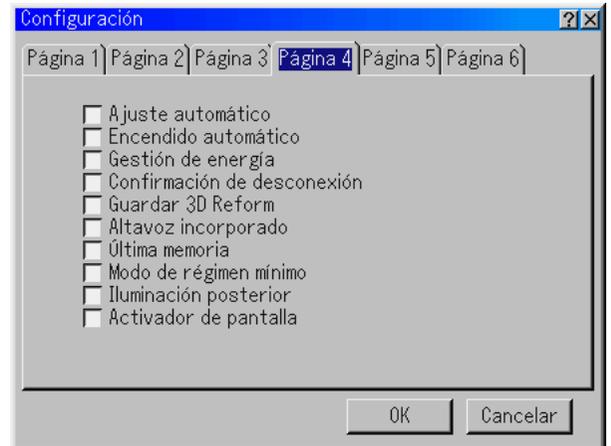
- * Cuando se conecta el proyector al ordenador PC, el ratón USB conectado al proyector puede utilizarse como ratón del ordenador PC.

- * Cuando no conecte el proyector a su PC.

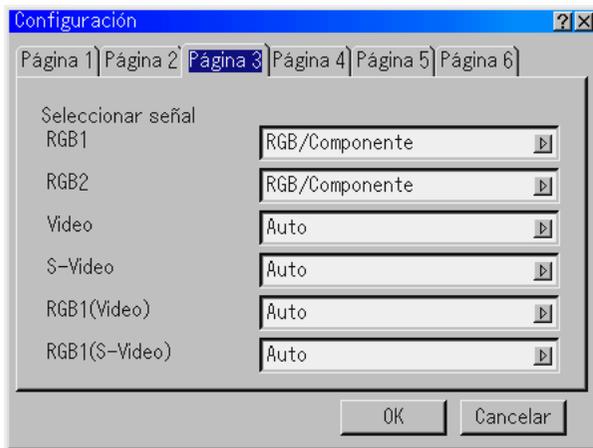
El ratón USB conectado al proyector puede llevar a cabo el control de los menús del proyector.

Proyector El ratón USB conectado al proyector puede llevar a cabo el control de los menús del proyector.

[Página 4]



[Página 3]



Selección de formato de señal [Seleccionar señal]

RGB1/2:

Le permite elegir "RGB" para una fuente RGB tal como un ordenador, o "Componente" para una fuente de vídeo de componente tal como un reproductor de DVD.

Normalmente, seleccione "RGB/Componente"; en este caso, el proyector detectará automáticamente la señal entrante. Sin embargo puede haber algunas señales de componente que el proyector no pueda detectar.

Si fuera este el caso, seleccione "Componente". Seleccione "Scart" en RGB 1 ó 2 para el formato europeo Scart.

VIDEO, S-VIDEO y RGB1 (Video y S-Video)

Esta función le permite seleccionar manualmente distintos sistemas de vídeo compuesto.

Normalmente, seleccione "Auto". Seleccione el sistema de vídeo en el menú desplegable. Esto debe hacer para Video y S-Video por separado y "VIDEO" o "S-VIDEO" para el conector RGB1.

Habilitación de la función de ajuste automático [Ajuste automático]

Cuando se ajusta "Ajuste automático" a "Act.", el proyector determina automáticamente la mejor resolución para la señal de entrada RGB actual para proyectar una imagen utilizando la tecnología de mezcla inteligente de píxeles Advanced AccuBlend de NEC.

La posición y la estabilidad de la imagen se ajustan automáticamente; "Horizontal position", "Vertical Position", "Reloj", "Fase" y "Resolución."

Act. Las opciones de imagen "Horizontal position", "Vertical Position", "Reloj", "Fase" y "Resolución" se ajustan automáticamente.

Off El usuario puede ajustar las funciones de visualización de la imagen

("Horizontal position", "Vertical Position", "Reloj", "Fase" y "Resolución") manualmente.

Habilitación de la función de encendido automático [Encendido automático]

El proyector se enciende automáticamente cuando se enchufa el cable de alimentación en una toma de corriente y se activa el interruptor de alimentación principal.

Esto elimina la necesidad de usar siempre el botón POWER del mando a distancia o del proyector.

Habilitación de la función de gestión de energía [Gestión de energía]

Cuando esta opción está activada y no hay entrada RGB durante cinco minutos o más tiempo, el proyector se apaga automáticamente.

Habilitación del mensaje de confirmación de desconexión [Confirmación de desconexión]

Esta opción determina si aparece o no un cuadro de diálogo de confirmación para apagar el proyector.

Habilitación de la función guardar corrección trapezoidal horizontal y vertical [Guardar 3D Reform]

Esta opción le permite guardar los ajustes 3D Reform actuales. El guardar los cambios una vez afecta a todas las fuentes. Los cambios se guardan cuando usted apaga el proyector.

Selección de altavoces integrados [Altavoz incorporado]

Esta opción le permite silenciar los altavoces integrados.

Activación de la última memoria [Última memoria]

El proyector almacena los datos de la última señal en memoria para cada entrada (RGB1, RGB2, DVI DIGITAL, Video, S-Video y Ranura 1/2).

Esta función reducirá la conmutación temporal entre las fuentes. Si se conecta un conmutador disponible en tiendas, la activación de esta función podría causar que la imagen aparezca incorrectamente.

Si esto ocurre, desactive esta función para silenciar la pantalla durante la conmutación.

Habilitación del modo de régimen mínimo [Modo de régimen mínimo]

El proyector tiene dos modos de espera: espera y régimen mínimo.

El modo de espera le permite poner el proyector en estado de espera, que consume menos energía que el modo de régimen mínimo. El proyector viene preajustado de fábrica al modo de espera.

Cuando se activa esta casilla de verificación, el conector RGB OUT puede emitir la señal RGB durante el modo de régimen mínimo.

NOTA:

* El conector RGB OUT no emitirá la señal durante el modo de espera.

* A través de la interfaz USB, el proyector puede encenderse desde el PC mediante el software Dynamic Image Utility 2.0 durante el modo de Espera o Régimen mínimo. En la conexión LAN, el proyector puede controlarse o monitorizarse desde el PC mediante el software Dynamic Image Utility 2.0 (sólo en el modo de Régimen mínimo).

* Las funciones de servidor HTTP no están disponibles durante el modo de Espera. Consulte la página 10-11

Activación o desactivación de la luz posterior [Iluminación posterior]

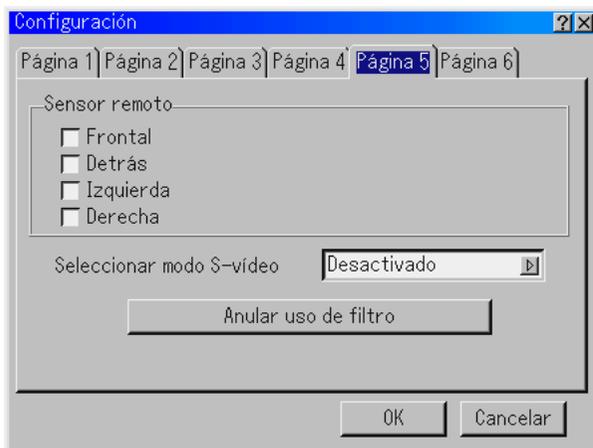
Esta función activa o desactiva la luz posterior de los botones de la caja.

NOTA: La función de la luz posterior está disponible sólo en el modo operativo normal o inactivo.

Activación del detonador de la pantalla [Activador de pantalla]

Cuando el proyector está en posición "Activador de pantalla", la salida del detonador de la pantalla envía una señal al controlador de la pantalla y la pantalla se bajará. Cuando el proyector está en posición OFF, el detonador de la pantalla deja de enviar una señal al controlador de la pantalla y la pantalla subirá. Utilice un minicable estéreo disponible en tiendas.

[Página 5]



Sensor del mando a distancia [Sensor remoto]

Esta opción determina qué sensores de mando a distancia del proyector se activan en modo inalámbrico.

Las opciones disponibles son: delantero, trasero, derecho o izquierdo. Todas las casillas indican que pueden aceptar la señal de infrarrojos desde el mando a distancia.

Seleccionar modo S-vídeo:

Esta opción se utiliza para seleccionar el modo de detección de la señal de S-Video.

Esto permite identificar las señales de S-Video con diferente formato de pantalla (16:9 y 4:3).

Desactivado No identifica ninguna señal de S-vídeo.

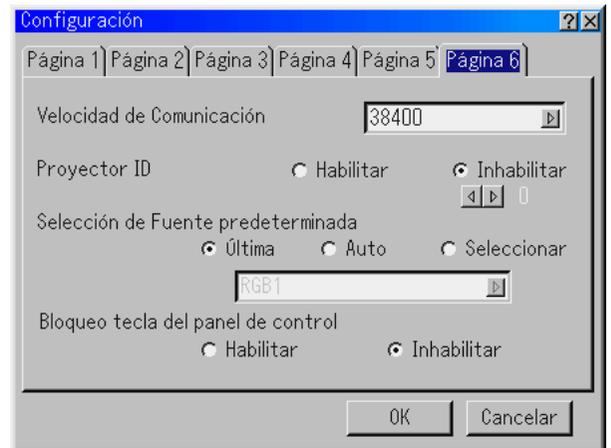
S2 Identifica la señal 16:9 ó 4:3.

NOTA: La función Relación de aspecto no está disponible cuando se detecta la señal S2.

Reestablecimiento de las horas de uso del filtro [Anular uso del filtro]

Reestablece el uso del filtro nuevamente en cero. Cuando pulsa este botón aparece un cuadro de dialogo de confirmación. Para reestablecer las horas de uso del filtro, pulse "OK".

[Página 6]



Selección de velocidad de comunicación [Velocidad de Comunicación]

Esta función ajusta la velocidad de transmisión en baudios del puerto de control de PC (Dsub 9 de contactos). Admite velocidades de transferencia de datos de 4800 a 38400 bps. El ajuste por defecto es 38400 bps. Seleccione la velocidad de transmisión en baudios apropiada para el equipo a conectar (dependiendo del equipo, puede ser preferible elegir una velocidad en baudios menor en caso de que se utilicen cables largos).

Activación y desactivación de Proyector ID

Cada proyector necesita sus direcciones propias cuando se utiliza en modo de comunicaciones. Puede elegir una de las 64 direcciones exclusivas utilizando el cuadro rotatorio. Primero seleccione Enable. Si sigue pulsando el botón ► el número aumenta. Para activar el ajuste, seleccione Aceptar.

Selección de fuente predeterminada [Selección de Fuente predeterminada]

Se puede ajustar el proyector de modo que éste seleccione de forma predeterminada cualquiera de las entradas cada vez que sea encendido.

Última La última entrada activa se selecciona de forma predeterminada cada vez que se enciende el proyector.

Auto Busca una fuente activa para RGB1
→ RGB2 → DVI(DIGITAL) → Video → S-vídeo
→ Visor → Ranura 1 → Ranura 2 → RGB1(video) → RGB1(S-vídeo) → RGB1 y muestra la primera fuente que encuentra.

Seleccionar . Muestra la fuente de entrada seleccionada cada vez que se enciende el proyector. Seleccione una entrada en el menú desplegable.

Inhabilitación de los botones de la cubierta [Bloqueo tecla del panel de control]

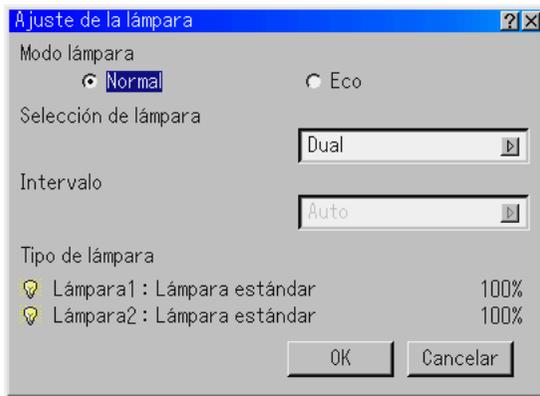
Esta opción activa o desactiva la función de bloqueo de teclas del panel de control.

NOTA:

* Esta función de bloqueo de las teclas del panel de control no afecta al mando a distancia ni a las funciones.

* Cuando los botones de la cubierta estén inhabilitados, pulse el botón CANCEL durante aproximadamente 10 segundos para habilitarlos.

Ajuste de la lámpara



El proyector está diseñado para aceptar dos lámparas (sistema dual de lámparas). Este sistema dual de lámparas proporciona una larga vida útil de las lámparas o alto brillo o una lámpara extra (vida útil de la lámpara aumentada).

NOTA: Asegúrese de utilizar el mismo tipo de lámpara para las lámparas 1 y 2.

Modo lámpara

Esta función le permite seleccionar dos modos de lámpara: Normal y Eco. La vida útil de la lámpara se puede extender utilizando el modo Eco.

Modo normal Éste es el ajuste predeterminado (100% de luminosidad).

Modo eco Seleccione este modo para prolongar la vida útil de la lámpara (80% de luminosidad).

NOTA: Cuando se utiliza la lámpara opcional con vida útil ampliada, el modo de la lámpara queda fijado como modo Eco.

Selección de lámpara

Esta función le permite seleccionar qué lámpara desea utilizar.

NOTA: Esta opción no se muestra en el menú Básico.

* Los cambios a estas opciones no tendrán efecto durante 90 segundos después de haber apagado la lámpara (120 segundos para la lámpara de vida útil prolongada).

* La lámpara no se puede apagar hasta que hayan transcurrido 60 segundos después de haberla encendido. Los cambios a estas opciones no se llevarán a cabo hasta entonces.

Dual Seleccione esta opción para utilizar las dos lámparas al mismo tiempo y así aumentar el brillo.

Lámpara1/2 Seleccione esta opción para utilizar una de las dos lámparas. (Lámpara 1 a la derecha y Lámpara 2 a la izquierda cuando se ven desde delante)

Intervalo

Esto le permite especificar la hora para conmutar entre las dos lámparas de manera alternativa. Esta opción está disponible sólo cuando se selecciona "Lámpara1" o "Lámpara2". Cuando se selecciona Auto y una lámpara ha

llegado al final de su vida útil, se activa la otra lámpara. No puede desactivarse la lámpara durante los 60 segundos siguientes después de la activación de la lámpara.

NOTA: Esta opción no se muestra en el menú básico.

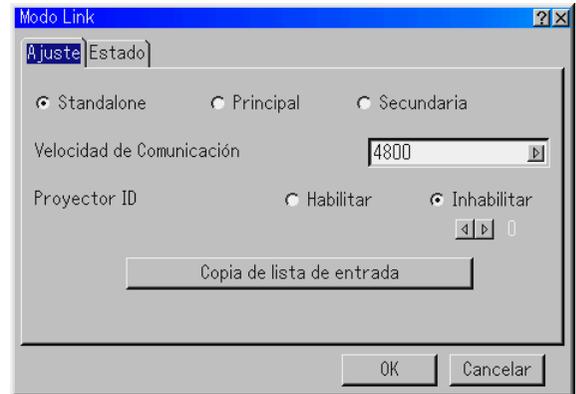
Tipo de lámpara:

El tipo de lámpara que utilice y su información se muestran aquí.

La información mostrada aquí es la siguiente:

Luz activa o inactiva, lámpara estándar o lámpara con vida útil ampliada y horas restantes.

Modo Link



Ajuste

Selección de Standalone/Principal/Secundario

Esta función sirve para la conexión de múltiples proyectores. El proyector principal queda configurado como Principal. Los otros proyectores secundarios como Secundario. Cuando no utilice el modo Link, elija Standalone.

Consulte la página 7-5 para la configuración de apilamiento doble en modo link.

Selección de velocidad de comunicación [Velocidad de Comunicación]

Esta función ajusta la velocidad de transmisión en baudios del puerto de control de PC (Dsub 9 de contactos). Es el mismo procedimiento descrito en la "Página 6" de "Configuración".

Activación y desactivación de Proyector ID

Cada proyector necesita sus direcciones propias cuando se utiliza en modo de comunicaciones. Es el mismo procedimiento descrito en la "Página 6" de "Configuración".

Copiado de señales en la lista de entrada

Pulse el botón Copia de lista de entrada para copiar todas las señales grabadas en la lista de entradas de un proyector a otro.

Estado



Visualización del estado actual del modo Link
 Cuando seleccione la ficha "Estado", aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.

- Principal ID Indica el proyector principal
- Estado Indica el estado del proyector principal
- PJ Conectado Indica el número de proyectores esclavos conectados
- Secundario No Indica el número de serie del proyector esclavo
- ID Indica la ID de un proyector esclavo
- Estado Indica el estado del proyector esclavo
- Botón Reconectar Confirma la conexión de todos los proyectores vinculados

Elementos de estado

- Funcionando Ahora el proyector está funcionando
- Enfriando la lámpara Ahora el ventilador está enfriando la lámpara
- Espera El proyector se encuentra en modo de espera o régimen mínimo.
- Error de comunicación ... Se ha producido un error de comunicaciones
- Conexión Ahora el proyector está verificando la conexión
- Error de espera Un error causó que el proyector pasara al modo stand-by.

Modo LAN

Esta función permite ajustar diversos ítems cuando el proyector se usa en una red.
 Consulte al administrador de la red acerca de estos ajustes.

NOTA:

- Conecte un cable Ethernet LAN al puerto LAN (RJ-45) del otro proyector para conexión en red.
- Está disponible la tarjeta LAN para dispositivos inalámbricos de NEC. Para obtener más información sobre cómo insertar y expulsar una tarjeta LAN, consulte las páginas 5-2.
- Tanto las ranuras para tarjetas PC de tipo 1 ó 2 pueden aceptar tarjetas LAN. Si se insertan dos tarjetas LAN en ambas ranuras para tarjetas PC, la primera insertada será la que esté operativa.
- La función estándar LAN integrada y una tarjeta LAN de venta en tiendas están disponibles para una conexión en red, pero sólo puede utilizarse una a la vez (exclusión mutua).

PRECAUCIÓN: Asegúrese de que se ha retirado la tarjeta LAN durante el modo de espera (NO durante el modo de inactividad) o con la alimentación desactivada. De lo contrario la tarjeta LAN se puede dañar, o se puede causar un malfuncionamiento del proyector. Si ocurre un malfuncionamiento, desactive la alimentación y actívela nuevamente.

Reconectar



Tarjeta LAN

Esta opción selecciona utilizar o la función LAN entre el puerto LAN estándar (RJ-45) y una tarjeta LAN opcional insertada en la ranura PC CARD.

Nombre de proyector

Especifique un nombre de proyector único. Pulse ▼ para visualizar el teclado de software y escriba el nombre que desea usar. Puede usar hasta 16 caracteres alfanuméricos.

- Dirección IP Indica la dirección IP del proyector.
- Máscara de subred Indica la máscara de subred del proyector.
- Puerta de acceso Indica la vía de acceso de la red conectada al proyector.
- Dirección MAC Indica la dirección MAC de la tarjeta LAN.
- Avanzado Muestra la ventana de configuración de la dirección IP
- Riconectar Utilice este botón para conectar el proyector a una red.

NOTA: Una vez que ha seleccionado "OK" en la pantalla avanzada, no es posible cancelar los cambios utilizando "Cancelar" en la pantalla de modo LAN.

Avanzado

Dirección IP

El servidor DHCP puede asignar automáticamente una dirección IP a este proyector. Si la red no le asigna una dirección IP automáticamente, pídale al administrador de la red que le dé una dirección y regístrela manualmente.

Automática Asigna automáticamente una dirección IP al proyector desde un servidor DHCP.

Manual Proporciona un espacio para registrar la dirección IP o número de máscara de subred obtenidos del administrador de la red.

Dirección IP Registre su dirección IP. Pulse ▼ para visualizar el teclado de software e introduzca 12 caracteres numéricos.

Máscara de subred Registre el número de máscara de subred. Pulse ▼ para visualizar el teclado de software e introduzca 12 caracteres numéricos.

Puerta de acceso Registre la puerta de acceso predeterminada de la red conectada al proyector. Pulse ▼ para visualizar el teclado de software e introduzca 12 caracteres numéricos.

La activación de esta casilla valida la ruta predeterminada.

Cuando se envíen datos desde la tarjeta LAN, se buscará una ubicación de transferencia según la información de ruta previamente establecida; sin embargo, si la búsqueda no permite encontrar una ubicación de transferencia, los datos se enviarán al dispositivo que tenga la dirección IP establecida aquí. La dirección IP que se registre aquí debe ser una que pueda ser identificada mediante una búsqueda de información de ruta.

Configuración DNS Escriba la dirección IP del servidor DNS de la red conectada al proyector. Puede usar 12 caracteres numéricos.

Nombre de dominio Escriba el nombre de dominio de la red a la que está conectada el proyector. Puede usar hasta 60 caracteres alfanuméricos.

Tipo de red (sólo es necesario en el caso de una red inalámbrica)

Modo:

Seleccione el método de comunicación al usar una LAN inalámbrica.

Infraestructura

..... Seleccione esta opción si se va a comunicar con uno o más equipos conectados a la LAN inalámbrica o alámbrica a través de un punto de acceso.

802.11 Ad Hoc

..... Seleccione esta opción si utiliza la LAN inalámbrica para comunicarse con un ordenador en correspondencia uno a uno. Este método cumple con la normal de comunicación inalámbrica IEEE802.11.

Ad Hoc Seleccione esta opción si utiliza la LAN inalámbrica para comunicarse con un ordenador en correspondencia uno a uno.

Conexión fácil

..... Le permite configurar fácilmente una conexión LAN inalámbrica. Consulte la Guía de instalación de utilidades de software suministrada para obtener más información.

Consulte el capítulo 6 "Empleo del proyector en una red".

SSID (nombre de red):

Introduzca un identificador (SSID) para LAN inalámbrica. La comunicación solo puede establecerse con el equipo cuyo SSID coincida con el SSID de su LAN inalámbrica. Puede utilizar hasta 32 caracteres alfanuméricos (distingue entre mayúsculas y minúsculas).

NOTA: Para inhabilitar SSID, seleccione un espacio (nulo) o "ANY" (todas mayúsculas).

Canal:

Ajuste esta opción al seleccionar [802.11 Ad Hoc] o [Ad Hoc] en [Mode].

Seleccione un número de canal en la lista desplegable. El número de canal debe ser el mismo en todos los dispositivos inalámbricos que se comunican en la LAN inalámbrica.

NOTA: Los canales que aparecen en la lista desplegable varían dependiendo del país.

Velocidad de transmisión TX:

Seleccione una velocidad de transmisión inalámbrica. Normalmente, ajuste esta opción a automática.

Si la conexión falla, pruebe otra velocidad de comunicación.

WEP (sólo para conexión inalámbrica)



Seleccione esta opción para especificar si va a usar o no la clave WEP (Wired Equivalent Privacy) para cifrado. Para usar cifrado, especifique la clave WEP.

- Inhabilitar La función de cifrado no se activa. En este caso, las comunicaciones pueden ser interceptadas por otras personas.
- 64bits Se utiliza una longitud de datos de 64 bits para una transmisión segura de información.
- 128bits Se utiliza una longitud de datos de 128 bits para una transmisión segura de información.
Esta opción proporciona mayor privacidad y seguridad en comparación con el cifrado que utiliza una longitud de datos de 64 bits.

NOTA: Los ajustes WEP deben ser los mismos que los utilizados en los dispositivos de comunicación, tales como un PC o punto de acceso, en la red inalámbrica. Cuando se usa WEP, la velocidad de transmisión de imágenes disminuye.

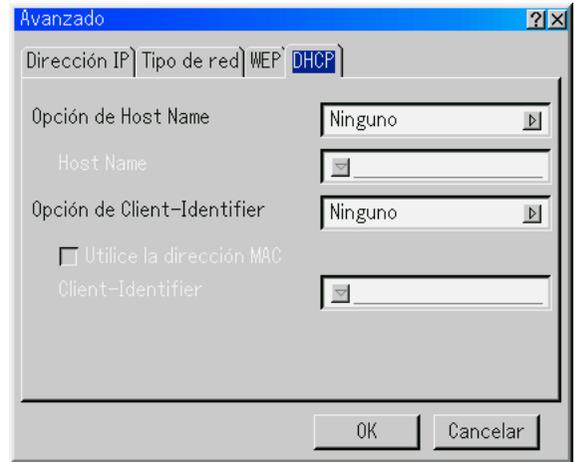
Selección de clave:
Permite seleccionar una de las cuatro claves indicadas más abajo al seleccionar [64bits] o [128bits] en [WEP].

Clave 1-4:
Introduzca la clave de cifrado al seleccionar [64bits] o [128bits] en [WEP].
Se puede registrar hasta 5 caracteres en el modo de 64 bits, y hasta 13 caracteres en el modo de 128 bits. Pulse "HEX" para pasar a "ASCII" para ajustar la tecla en el dígito ASCII. Puede alternar este botón entre "ASCII" y "HEX".

La clave también puede registrarse en código hexadecimal.
* El sistema hexadecimal utiliza los caracteres 0 a 9 y A a F.
* Se puede registrar hasta 10 caracteres en el modo de 64 bits, y hasta 26 caracteres en el modo de 128 bits.

NOTA: Sólo pueden escribirse número cuando se utilicen los botones Fuente/Entrada del mando a distancia.

DHCP



Dependiendo del entorno de red, puede resultarle imposible adquirir una dirección de IP de un servidor DHCP. En ese caso, póngase en contacto con el administrador de la red para modificar los siguientes parámetros.

- Opción de Host Name**
Seleccionar si desea agregar o no un nombre de host opcional para DHCP.
Ninguno No agregar
Solicitud Agregar en DHCP_REQUEST.
Descubrir/Solicitud .. Agregar en DHCP_DISCOVER y DHCP_REQUEST.

Host Name
Escriba el nombre del host. Este campo sólo estará disponible en "Solicitud" o "Descubrir/Solicitud".

- Opción de Client-Identifier**
Seleccione si desea o no agregar un cliente-identificador opcional para DHCP.
Ninguno No agregar
Solicitud Agregar en DHCP_REQUEST.
Descubrir/Solicitud .. Agregar en DHCP_DISCOVER y DHCP_REQUEST.

Utilice la dirección MAC
Activar para utilizar dirección MAC para el cliente-identificador.

Client-identifier
Escriba un cliente-identificador.

Correo

The screenshot shows a dialog box titled 'Modo LAN' with a 'Correo' tab selected. Inside the dialog, there is a checkbox labeled 'Notificación por correo'. Below it are five text input fields: 'Dirección del remitente', 'Nombre de servidor SMTP', 'Dirección del destinatario 1', 'Dirección del destinatario 2', and 'Dirección del destinatario 3'. A button labeled 'Mensaje de prueba' is positioned below these fields. At the bottom of the dialog are 'OK' and 'Cancelar' buttons.

NOTA: Para la función de alerta de correo en conexiones inalámbricas LAN, seleccione "Infraestructura" en "Modo" en "Tipo de red."

Notificación por correo:

Active esta casilla para habilitar la función notificación por correo.

Cuando se usa una LAN inalámbrica o alámbrica, esta opción envía mensajes de error al ordenador por correo electrónico. Los mensajes de error se envían cuando la lámpara del proyector ha llegado al término de su vida útil o cuando ocurre un error en el proyector.

Ejemplo de un mensaje enviado desde el proyector:

La lámpara ha llegado al término de su vida útil. Reemplace la lámpara.

Nombre del proyector: X X X X

1 Contador de la lámpara: xxxx [H]

2 Contador de la lámpara: xxxx [H]

Uso del proyector: xxxxxx [H]

Dirección del remitente:

Especifique la dirección del remitente. Use el teclado del software. Puede usar hasta 60 caracteres alfanuméricos y símbolos. Para más detalles, consulte "Uso del teclado del software" en el apéndice.

Nombre de servidor SMTP:

Escriba el nombre del servidor SMTP al que se va a conectar el proyector.

Puede usar hasta 60 caracteres alfanuméricos.

Dirección de destinatario 1 a 3:

Escriba la dirección del destinatario. Puede usar hasta 60 caracteres alfanuméricos y símbolos.

Mensaje de prueba:

Envíe un mensaje de prueba para comprobar que los ajustes que ha realizado son correctos.

NOTA: Si introduce una dirección incorrecta al realizar la prueba, puede suceder que no reciba una notificación por correo. Si esto sucediera, compruebe que la dirección del remitente esté registrada correctamente.

NOTA: Si no se selecciona la opción "Dirección del remitente", "Nombre de servidor SMTP" o "Dirección del destinatario 1-3", la opción "Mensaje de prueba" no estará disponible.

NOTA: Asegúrese de pulsar "OK" y el botón ENTER antes de ejecutar "Mensaje de prueba".

Interruptor continuo (GT6000 únicamente)

1. ¿Para que sirve esta función?

Esta función suministra efectos especiales durante el cambio de fuente.



* El dibujo muestra un ejemplo de como funciona el "Efecto de barrido hacia la derecha".

2. Ajuste de la función de Interruptor continuo.

2-1. Ajuste los efectos y las velocidades de la transición de fuente a fuente.

Seleccione el Menú Avanzado → [Opciones del proyector] → [Interruptor continuo].



• Act./Desact.

Activa o desactiva la función de Interruptor continuo. El ajuste por defecto es "Desact.".

• Efecto

Selecciona uno de los seis efectos durante el cambio de fuente. El ajuste por defecto es "Ning".

Ning	Cambia una imagen en movimiento a una imagen detenida, y luego cambia a otra fuente sin efecto.
Barrido hacia abajo Barrido hacia la izquierda Barrido hacia arriba Barrido hacia la derecha	Cambia una imagen en movimiento a una imagen detenida, y luego la barre hacia abajo, hacia la izquierda, hacia arriba o hacia la derecha.
Recuadro entrante	Cambia una imagen en movimiento a una imagen detenida, y luego inicia el efecto de "Recuadro entrante".
Recuadro saliente	Cambia una imagen en movimiento a una imagen detenida, y luego inicia el efecto de "Recuadro saliente".

• Velocidad

Seleccione una de las tres velocidades de cambio: Rápido, Medio y Lento.

El ajuste por defecto es "Medio".

• Sincronización

El ajuste por defecto es "Desact.".

Auto	Al seleccionar "Desact." puede producir líneas horizontales cuando visualice una imagen en movimiento. Si desea borrar las líneas, seleccione "Auto". Cuando se seleccione "Auto", la imagen se puede distorsionar por un momento inmediatamente después de que se realiza el cambio de fuente.
Desact.	Normalmente se ajusta a "Desact.".

2-2. Ajuste [Última memoria] o [Llave directa].

Después de haber activado el Interruptor continuo, asegúrese de realizar alguno de los siguientes ajustes (1) o (2).

(1) Active "Última memoria" (Coloque una marca de verificación en el cuadro de dialogo "Última memoria".)

Esta ajuste habilita la función de Interruptor continuo mientras ocurre el cambio de fuente mediante los botones Fuente/Entrada (0-9) localizados en el mando a distancia.

(2) Registre las señales que desea utilizar para la función de Interruptor continuo en la "Lista de entradas". Cuando realice este registro, seleccione el ajuste "Llave directa".

Este ajuste habilita la función de Interruptor continuo mientras ocurre el cambio de fuente mediante el botón CTL y Fuente/Entrada (0-9) localizados en el mando a distancia.

NOTA:

- Con la función de Interruptor continuo activada, las señales con una resolución más alta que 1024 × 768 (XGA) serán visualizadas utilizando la tecnología Advanced AccuBlend de NEC.
- Cuando se realiza el cambio con la función Interruptor continuo entre dos señales con diferentes ajustes "Administración de la imagen", el matiz de la imagen puede ser cambiado antes del cambio de fuente. Esto se debe a que los ajustes de Administración de imagen serán modificados con el cambio de fuente.

Ajustar una contraseña

Puede ajustar una contraseña para el proyector y evitar de esta forma el uso no autorizado del mismo.

Hay dos opciones para contraseña: una para menú y otra para logotipo.

Cuando se ha establecido una contraseña, la pantalla de introducción de contraseña aparece si se realiza cualquiera de las cuatro operaciones siguientes.

Para menú:

- * Cambiar al menú Avanzado
- * Editar el menú Usuario

Para logotipo:

- * Cambiar el fondo
- * Cambiar los datos del logotipo en Ficheros de tarjeta PC

El procedimiento para establecer una contraseña es igual para menú y logotipo.

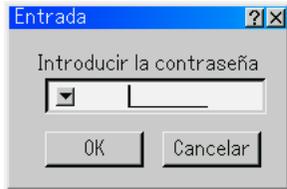
Introducción

Para asignar una contraseña:



NOTA: Puede usar hasta 15 caracteres alfanuméricos.

- Sólo pueden escribirse número cuando se utilicen los botones Fuente/Entrada del mando a distancia.



1. Escriba una contraseña.

Marque la opción "Entrada" y pulse el botón ENTER .

Aparecerá la pantalla "Introducir la contraseña en la pantalla".

Asegúrese de que la opción "▼" está marcada y a continuación pulse el botón ENTER .

Aparecerá el teclado del software. Utilice el teclado del software para escribir una contraseña y después pulse "OK" en la pantalla "Introducir la contraseña " y pulse el botón ENTER.

Aparecerá entonces la pantalla [Confirmar la contraseña].

2. Vuelva a escribir la misma contraseña. Pulse "OK" en la pantalla "Introducir la contraseña" y pulse el botón ENTER.

Su contraseña quedará asignada.

Borrar



Para borrar la contraseña:

1. Marque la opción [Borrar] y pulse el botón ENTER . Aparecerá la pantalla "Contraseña actual".

2. Utilice el teclado del software para escribir la contraseña. Pulse "OK" en la pantalla "Contraseña actual" y después pulse el botón ENTER.

Su contraseña se borrará.

Si olvida la contraseña, siga los pasos que se describen a continuación para borrarla.

1. Seleccione el menú avanzado en el menú básico. Aparecerá la pantalla de entrada de "Contraseña " .

2. tilice el teclado del software para escribir la contraseña "1111". Marque "OK" en la entrada "Contraseña " y después pulse el botón ENTER.

Aparecerá el mensaje "¡Contraseña de aviso!".

3. Utilice el teclado del software para escribir la contraseña "3333". Marque "OK" en la pantalla de entrada "Contraseña" y después pulse el botón ENTER.

Aparecerá el mensaje "¡Contraseña de aviso!".

4. Utilice el teclado del software para escribir la contraseña "5555". Marque "OK" en la entrada "Contraseña " y después pulse el botón ENTER.

Aparecerá el cuadro de diálogo "Borrar contraseña. ¿Está seguro? Sí/No".

5. Utilice el botón SELECT ◀ o ▶ para marcar "Sí" y pulse el botón ENTER.

Su contraseña se borrará.

Seguridad

La función Seguridad le permite proteger el proyector de modo que éste no proyecte una señal si no se introduce una palabra clave. También hay una opción que permite bloquear el proyector mediante el uso de una tarjeta PC registrada como clave de protección. Una vez que haya registrado la tarjeta PC como una clave de protección, deberá insertar la tarjeta PC registrada en la ranura de tarjeta PC del proyector cada vez que encienda el proyector. Puede habilitar la función Seguridad utilizando solamente una palabra clave.



Habilitar/Inhabilitar

..... Esto activa o desactiva la función Seguridad.

Palabra clave

..... Introduzca una palabra clave apropiada al usar la función Seguridad.

(Puede usar hasta 10 caracteres).

La función Seguridad sólo está disponible cuando se introduce una palabra clave.

Usar clave de protección

..... Marque esta casilla para bloquear su proyector cuando utilice una tarjeta PC. Para usar una palabra clave sin utilizar una tarjeta PC, no active esta casilla.

Unidad Interruptores entre ranura de tarjeta PC.

Leer Lee datos de una tarjeta PC.

Registrar Registra datos de una tarjeta PC.

La función Seguridad no estará disponible si no se registra al menos una tarjeta PC.

(Si se ha seleccionado la casilla de verificación "Usar clave de protección")

Pueden registrarse hasta 5 tarjetas de PC.

Borrar Elimina los datos de una tarjeta PC registrada.

Para configurar una clave para activar la función Security sin utilizar una tarjeta de PC registrada

NOTE: Only numbers can be entered when you use the remote control Source/ Input buttons.

1. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Palabra clave" y, a continuación, use el teclado del software para introducir una palabra clave.

NOTA: Asegúrese de anotar su palabra clave.

2. Utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Habilitar" y utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "OK" y se activará la función de seguridad. Aparecerá el mensaje "¿Está usted seguro?". Utilice el botón SELECT ◀▶ y pulse el botón ENTER. La función Seguridad queda habilitada.

Para registrar una tarjeta PC como una clave de protección

1. Inserte una tarjeta PC en la ranura de tarjeta PC del proyector.
2. Utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Usar clave de protección" y pulse el botón ENTER. Se colocará una marca de verificación.
3. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Leer" y pulse el botón Intro. Los datos de la tarjeta PC se descargarán al proyector.
4. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Registrar" y pulse el botón Intro. Los datos descargados se registran y aparecen en la ventana de lista.
5. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Palabra clave" y, a continuación, use el teclado del software para introducir una palabra clave.

NOTA: Para poder usar una tarjeta PC como clave de protección, también debe establecer una palabra clave. Asegúrese de anotar su palabra clave.

Esto completa el registro de la tarjeta PC.

Para habilitar la función Seguridad, utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Habilitar" y utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "OK" y se activará la función de seguridad. Aparecerá el mensaje "¿Está usted seguro?". Utilice el botón SELECT ◀▶ y pulse el botón ENTER. La función Seguridad queda habilitada.

Para encender el proyector cuando la función Seguridad está habilitada (utilizando la palabra clave solamente)

NOTA: Sólo pueden escribirse números cuando se utilicen los botones Fuente/Entrada del mando a distancia.

1. Pulse y mantenga pulsado el botón POWER durante al menos dos segundos. El proyector se encenderá y mostrará un mensaje indicando que está protegido mediante una función de seguridad.
2. Seleccione [Opciones de proyector] → " [Seguridad] en el menú y pulse el botón ENTER. Aparecerá la pantalla Introducción de código de liberación.
3. Introduzca la palabra clave en la pantalla Introducción de código de liberación. Podrá ver la imagen proyectada.

NOTA: No olvide su palabra clave. Sin embargo, si olvida la palabra clave, NEC o su distribuidor le proporcionarán el código de liberación. Para más información, consulte el final de esta sección.

Para encender el proyector cuando la función Seguridad está habilitada (utilizando una tarjeta PC como clave de protección)

NOTA: El proyector no es compatible con tarjetas de memoria flash o dispositivos de memoria USB formateados con FAT32 o NTFS. Asegúrese de utilizar una tarjeta de memoria flash o un dispositivo de memoria USB formateados con el sistema de archivo FAT16 o FAT.

Para formatear su tarjeta de memoria flash o su dispositivo de memoria USB en el ordenador, remítase al documento o archivo de ayuda que viene con Windows.

1. Inserte la tarjeta PC registrada en la ranura de tarjeta PC del proyector.
2. Pulse y mantenga pulsado el botón POWER durante al menos dos segundos. El proyector se encenderá y reconocerá la tarjeta PC. Una vez que se haya proyectado la imagen, el proyector podrá seguir funcionando sin la tarjeta PC.

- El modo de desactivación de seguridad se mantiene hasta que se desconecte la alimentación principal (ajustando el interruptor de alimentación principal a la posición "O" o desenchufando el cable de alimentación).

En los siguientes casos, se le pedirá que marque la clave de protección o que introduzca la palabra clave:

- (1) Cuando se selecciona la opción "OK" en una imagen con la parámetros de seguridad y se desconecta y se vuelve a conectar la alimentación

- (2) Cuando la alimentación principal se desconecta y se vuelve a conectar mientras la función de seguridad está activada
- (3) Cuando intenta mostrar una imagen con parámetros de seguridad cuando la función de seguridad está activada

- No pueden utilizarse espacios en blanco en la sección de palabras clave.

Para eliminar los datos de tarjeta PC que ha registrado

1. Utilice el botón **SELECT ▲▼** para seleccionar "Borrar" y utilice el botón **SELECT ◀** para seleccionar la ventana de la lista.
2. Use el botón **SELECT ▲▼** para seleccionar los datos de tarjeta PC que desea eliminar.
3. Pulse el botón **SELECT ▶** para seleccionar "Borrar" y pulse el botón **ENTER**.

Se borran los datos de la tarjeta PC registrada.

Si extravía la tarjeta PC que ha registrado, proceda de la siguiente forma:

NOTA: NEC o su distribuidor le proporcionarán el código de liberación a cambio de la contraseña registrada y el código de solicitud. Para URLs, consulte el final de esta sección.

1. Pulse y mantenga pulsado el botón **POWER** durante al menos dos segundos.

El proyector se encenderá y mostrará un mensaje indicando que está protegido mediante una función de seguridad.

2. Seleccione [Opciones de proyector] → [Seguridad] en el menú y pulse el botón **ENTER**.

Aparecerá la pantalla *Introducción de código de liberación*, así como el código de solicitud (24 caracteres alfanuméricos).

3. Introduzca el código de liberación en la pantalla *Introducción de código de liberación*.

- * Si enciende el proyector introduciendo el código de liberación, la función Seguridad se inhabilitará.

NOTA:

* Algunos tipos de tarjeta PC no pueden registrarse como clave de protección.

* Le recomendamos registrar dos o más tarjetas PC para el caso de que una de las tarjetas PC registradas se extravíe o dañe.

* Si da formato a la tarjeta PC registrada, la función de clave de protección quedará inhabilitada.

NOTA:

Para más información, visite:

EE.UU.: <http://www.necvisualsystems.com>

Europa: <http://www.neceurope.com/>

Global: <http://www.nec-pj.com/>

Herramientas

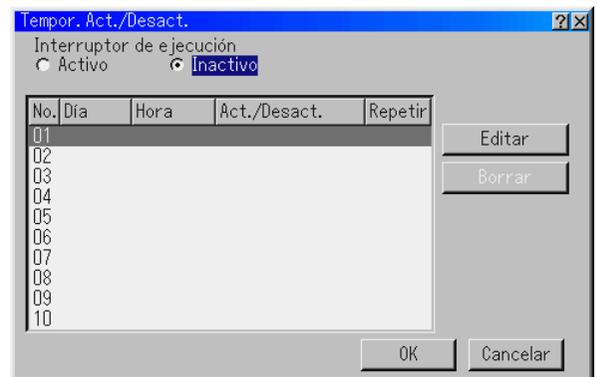
Proporciona herramientas para ajustar el temporizador de activación/desactivación, el tempor. de dormir, el temporizador de desconexión, capturar imágenes, visualizar archivos, cambiar el logotipo de fondo en una tarjeta PC o dibujar.

Temporizador

Permite activar o desactivar automáticamente su conector en un momento concreto. Están disponibles dos opciones: Tempor. Act./Desact. y Tempor. de dormir.

NOTA: El proyector incorpora un reloj integrado. El reloj sigue funcionando durante unos días después de desconectar la alimentación principal. Si no se recibe la alimentación principal en el proyector durante tres días o más, el reloj integrado deja de funcionar.

Tempor. Act./Desact



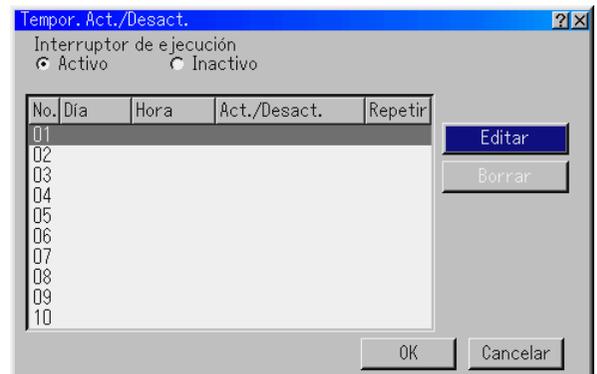
Tempor. Act./Desact.

Pueden programarse hasta 10 ajustes.

- Antes de fijar el temporizador Act./Desact., asegúrese de que están fijadas la fecha y la hora.
- Incluso después de ajustar el temporizador Act./Desact., es posible apagar y encender el proyector con el mando a distancia.

Ajuste de Tempor. Act.o Desact.

1. Abra la ventana del temporizador Act./Desact.



2. Seleccione un número de programa (Núms. 1 a 10) con el botón **SELECT ▲ o ▼**.

3. Seleccione "Editar" y pulse el botón ENTER para abrir la ventana Editar.



4. Fije el día, la hora (formato de 24 horas), Hora-Activada y Hora-Desactivada con los botones SELECT y el teclado del software (1 a 10).



5. Seleccione el temporizador Act. o Desact.



6. Repita el temporizador.

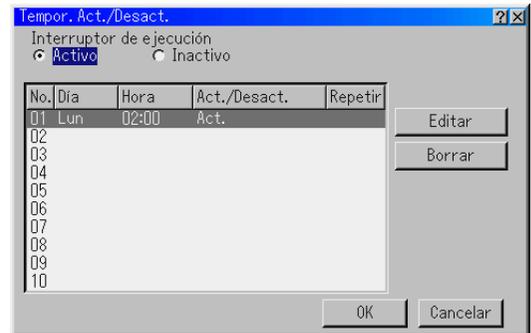
Para repetir el programa del temporizador Act. o Desact. cada semana, escriba una marca de verificación en "Repetir".

7. Seleccione "OK" y pulse el botón ENTER en el mando a distancia para completar la configuración. Para cancelar y regresar a la pantalla anterior, seleccione "Cancelar".

NOTA: Si no se utiliza durante 4 horas o más después de activar la función Temporizador-Activado en el proyector, el proyector pasará al modo standby o al modo inactivo.

Activación del temporizador Act. o Desact.

1. Para realizar la configuración, seleccione "Activo".



2. Seleccione "OK" y pulse el botón ENTER.

NOTA: Cuando se especifique un programa o más, todos los ajustes están activos.

NOTA: Los ajustes se efectuarán en orden numérico. Se borrarán automáticamente los ajustes finalizados.

NOTA: El Temporizador Activado/Desactivado no funcionará mientras estén funcionando los ventiladores de refrigeración o aparezca un mensaje de error. No desactive la alimentación principal en esta situación.

Desactivación del temporizador Act. o Desact.

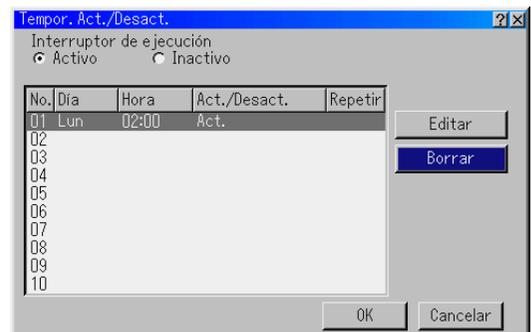
Para desactivar el ajuste, seleccione "Inactivo". Seleccione "OK" y pulse el botón ENTER.

Borrado de la configuración del temporizador Act. o Desact.

1. Seleccione el ajuste que desee borrar.



2. Seleccione "Borrar" y pulse el botón ENTER.



3. Seleccione "OK" y pulse el botón ENTER para completar el borrado.

4. Seleccione "Borrar" otra vez y pulse el botón ENTER para regresar a la pantalla anterior.

Activación de Tempor. de dormir



1. Seleccione un tiempo de desconexión entre 30 minutos y 16 horas: Desactivado, 0:30, 1:00, 2:00, 4:00, 8:00, 12:00, 16:00.
2. Seleccione "Ajustar" y pulse el botón ENTER del mando a distancia.
3. Comienza la cuenta atrás del tiempo restante.
4. El proyector se apagará cuando la cuenta atrás finalice.

NOTA:

- Para cancelar el tiempo preajustado, seleccione "Desact." o desconecte la alimentación.
- Cuando falten 3 minutos para que el proyector se apague, aparecerá el mensaje "Quedan menos de 3 minutos para la desactivación de la alimentación" en la parte inferior de la pantalla.

Uso de la función capturar (GT5000 únicamente)

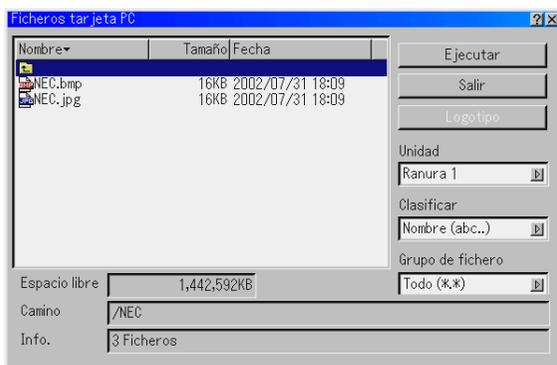


Le permite capturar una imagen desde la fuente que se está visualizando. La imagen se guarda como un fichero JPEG en la tarjeta PC.

Cuando se selecciona captura en el menú, aparece una barra de herramientas.

Se puede capturar una imagen directamente utilizando la barra de herramientas cuando no se visualiza el menú. Consulte la página 5-4

Uso de la función Ficheros de tarjeta PC



La función ficheros de tarjeta PC le permite visualizar una lista de todos los ficheros almacenados en la tarjeta PC y seleccionar el fichero que desea visualizar. También puede ordenar los ficheros por nombre o fecha, o visualizar un fichero en particular. Consulte la página 4-4

Cambio del logotipo de fondo:

Puede cambiar el logotipo de fondo predeterminado utilizando la función ficheros de tarjeta PC. Consulte la página 4-4

NOTA: El tamaño del fichero debe ser 256 KB como máximo. Sólo es posible usar ficheros de formato JPEG y BMP. Consulte la página 4-4

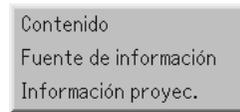
Uso de la pizarra



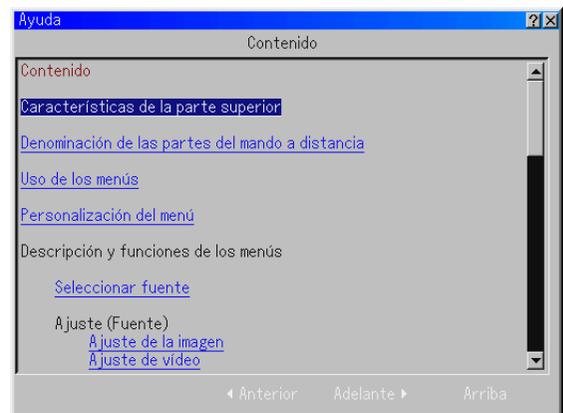
La función pizarra le permite escribir anotaciones y dibujar en una imagen proyectada. Consulte la página 4-4

NOTA: Esta función sólo está disponible cuando se usa un ratón USB.

Ayuda



Contenido



Proporciona ayuda en la línea sobre cómo utilizar los menús. Un vínculo subrayado significa que puede desplazarse directamente a un ítem de ajuste.

Seleccione el vínculo subrayado y pulse ENTER para desplazarse al ítem de ajuste correspondiente.

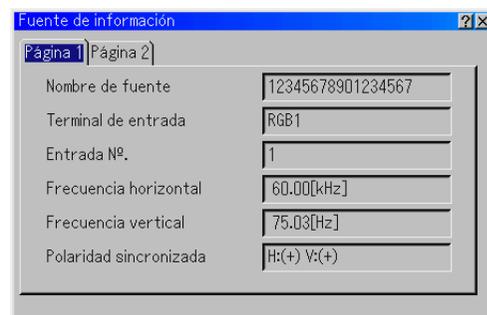
NOTA: No puede mostrarse correctamente el menú de ayuda durante la sobreexploración de una imagen.

Información de fuente

Información

Muestra el estado de la señal actual. Este cuadro de diálogo tiene dos páginas.

Página 1



Nombre de fuente, Terminal de entrada, Entrada Nº, Frecuencia horizontal, Frecuencia vertical, Polaridad sincronizada

Página 2

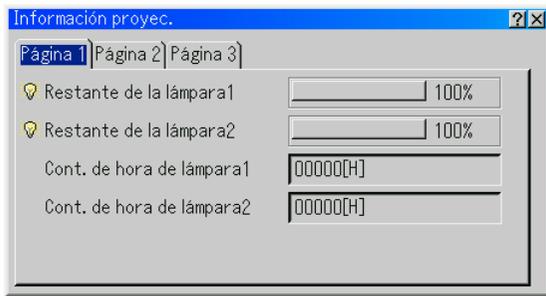


Tipo de señal, Tipo de vídeo, Tipo de sincronización, Entrelazo, Llave directa

Información del proyector

Muestra la información de su proyector, como uso de la lámpara, uso del filtro, número de versión y otras informaciones. Este cuadro de diálogo tiene tres páginas.

Página 1



Restante de la lámpara1, Restante de la lámpara2, Cont. de hora de lámpara1, Cont. de hora de lámpara2

NOTA: El indicador de progreso indica el porcentaje de vida útil restante de la lámpara. Este valor le informa de las horas de uso de las lámparas 1 y 2 respectivamente.

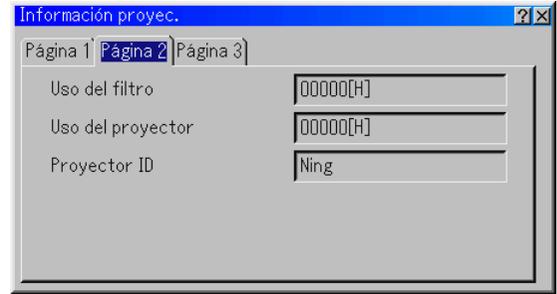
- Cuando el tiempo de vida útil restante de la lámpara llega a 0, el indicador de la barra tiempo de lámpara restante cambia de 0% a 100 horas e inicia la cuenta atrás. Si el tiempo restante de la lámpara llega a 0 horas, el proyector se activa.

Tipo	Vida útil de la lámpara (H)		Model
	Normal	Eco	
Lámpara estándar	2000H	3000H	GT60LP
Lámpara de duración prolongada	4500H		GT60LPS

NOTA: La vida útil normal de una lámpara estándar es de 2.000 horas en modo normal (3.000 horas en modo Eco).

La vida útil de la lámpara, sin embargo, puede reducirse en ciertas condiciones y la lámpara podría llegar al final de su vida útil antes.

Página 2



Uso del filtro, Uso del proyector, Proyector ID

Página 3



Versión (BIOS/Firmware/Datos/FPGA)

Patrón de prueba



Pulse para que se muestre el patrón de pruebas. Al pulsar este botón se seleccionan secuencialmente 10 patrones de pruebas para las rojas, verdes y azules.

9

Mantenimiento

.....

1	Reemplazo de la lámpara	9-2
2	Limpieza o reemplazo del filtro	9-3
3	Limpieza de la cubierta y del objetivo	9-4

Este capítulo describe los simples procedimientos de mantenimiento que usted debe seguir para reemplazar la lámpara y el filtro, así como para limpiar el filtro y la caja.

■ Reemplazo de la lámpara

El proyector tiene dos lámparas. El procedimiento para sustituir la lámpara se aplica a las dos lámparas. Después de 2000 horas o más de uso de la lámpara 1 y 2 (Modo normal para lámpara de duración estándar), el indicador "Lámpara" de la cubierta parpadeará de color rojo y se visualizará el mensaje correspondiente. Aunque la lámpara pueda seguir funcionando, reemplácela tan pronto como sea posible para mantener el rendimiento óptimo del proyector.

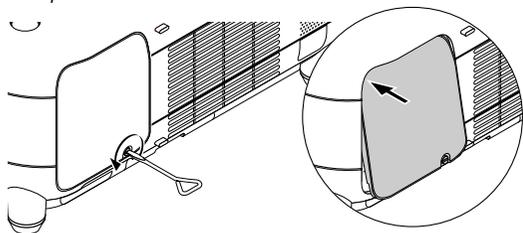
NOTA: Asegúrese de utilizar el mismo tipo de lámpara para las lámparas 1 y 2.

PRECAUCIÓN

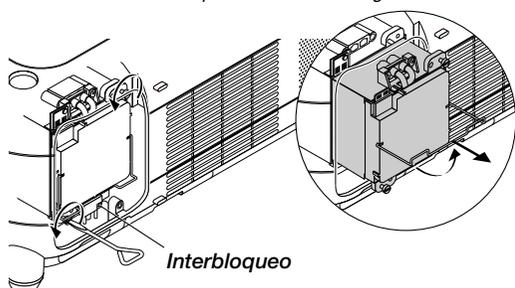
- **NOTOQUE LA LÁMPARA** inmediatamente después de utilizarla. Estará muy caliente. Apague el proyector, espere 90 segundos (2 minutos: lámpara opcional con vida útil ampliada GT60LPS), desactive el interruptor de alimentación principal y desconecte el cable de alimentación. Antes de manipular la lámpara, espere al menos una hora hasta que se enfríe.
- **NO QUITE NINGÚN TORNILLO**, excepto el tornillo de la cubierta de la lámpara y los dos tornillos de la caja de la lámpara. De lo contrario, podrá recibir una descarga eléctrica.
- El proyector se apagará y entrará en modo de espera después de 2100 horas (Modo normal para lámpara de duración estándar) de uso. Si esto sucediera, asegúrese de reemplazar la lámpara. Si continúa usando la lámpara después de 2000 horas (Modo normal para lámpara de duración estándar) de uso, la bombilla podría romperse y los trozos de cristal podrían quedar esparcidos en la caja de la lámpara.
No toque los trozos de cristal, pues podría cortarse. Si esto sucediera, póngase en contacto con su distribuidor NEC para el reemplazo de la lámpara.
- Cuando seleccione "Dual" en "Selección de lámpara" de "Ajuste de la lámpara", sustituya la lámpara 1 y 2 a la vez de manera que el proyector pueda mantener inalterada la imagen proyectada.

Para reemplazar la lámpara:

1. Afloje el tornillo de la cubierta de la lámpara hasta que el destornillador gire libremente y retire la cubierta de la lámpara. El tornillo de la cubierta de la lámpara no es extraíble.

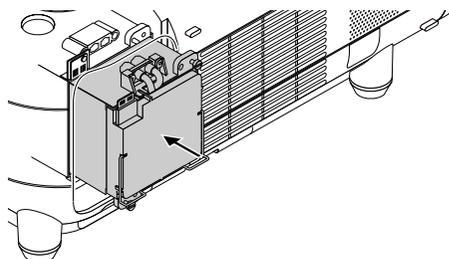


2. Afloje los dos tornillos que aseguran el bastidor de la lámpara hasta que el destornillador gire libremente. Los dos tornillos no son extraíbles. Retire el bastidor de la lámpara tirando del mango.

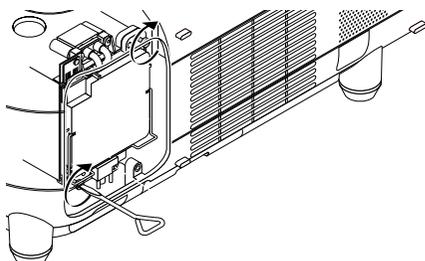


3. Introduzca un nuevo bastidor de lámpara hasta que el bastidor quede enchufado en el conector.

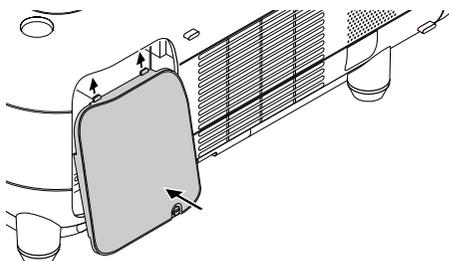
PRECAUCIÓN: Utilice solamente la lámpara de repuesto NEC (vida estándar de la lámpara: GT60LP o lámpara opcional de duración prolongada: GT60LPS).



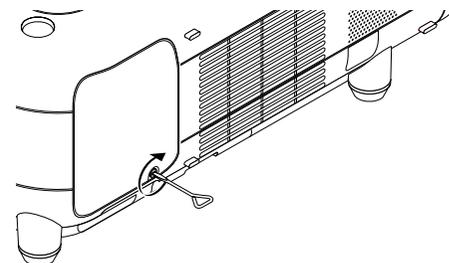
4. Asegure el bastidor con los dos tornillos. Asegúrese de apretar bien los tornillos.



5. Instale la cubierta de la lámpara.



6. Apriete el tornillo de la cubierta de la lámpara. Asegúrese de apretar bien el tornillo.



NOTA: Reemplazar la lámpara antigua por una nueva borra las horas de uso de la lámpara.

NOTA: La carcasa de la lámpara dispone de una chip EEPROM que memoriza el número de horas de uso. Puede comprobar el número de horas de uso en la información que aparece en el menú. (La lámpara de duración normal y la lámpara opcional disponen de un chip EEPROM de modo que cuando la quita, el número de horas de uso de la lámpara queda guardado en la memoria. El proyector lee el número de horas de uso del chip EEPROM para mostrarlas en la información del menú.)

NOTA: Esta caja tiene un dispositivo de interbloqueo que reduce el riesgo de descargas eléctricas. No intente burlar el dispositivo de interbloqueo.

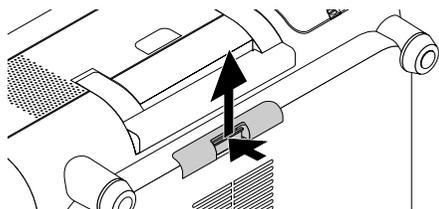
2 Limpieza o reemplazo del filtro

Para reemplazar el filtro:

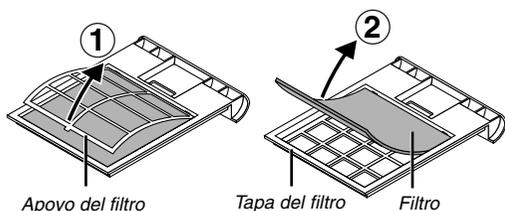
- Sustituya ambos filtros a la vez.
- Antes de reemplazar el filtro, elimine el polvo y la suciedad de la cubierta del proyector.
- El proyector contiene piezas de gran precisión. No permita que entre polvo ni suciedad durante el reemplazo del filtro.
- No lave el filtro con agua. Agua dañarían la membrana del filtro.
- Vuelva a colocar la tapa del filtro correctamente. De lo contrario, el proyector puede que no funcione correctamente.

Preparación: Sustituya la lámpara antes de sustituir los filtros.

1. Tire de la tapa del filtro haciendo presión sobre el pestillo.

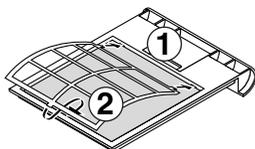


(Esto debe hacerse con los filtros de la derecha e izquierda).

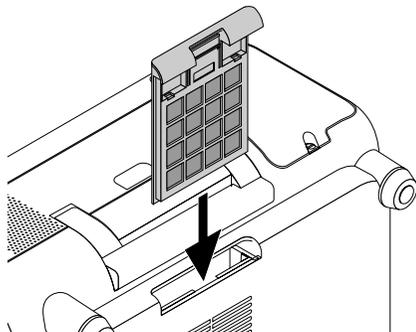


2. Sustituya ambos filtros.

1. Quite el filtro y limpie la tapa del filtro.



2. Coloque el nuevo filtro en la tapa del filtro en la posición correcta.



3. Vuelva a instalar la tapa del filtro. (Esto debe hacerse con la derecha e izquierda).

4. Enchufe el cable de alimentación a la pared y encienda el proyector.

5. Ponga las horas de uso del filtro a cero.

Seleccione [Menu] → [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 5] → [Anular uso de filtro] → [OK]. Pulse el botón ENTER.

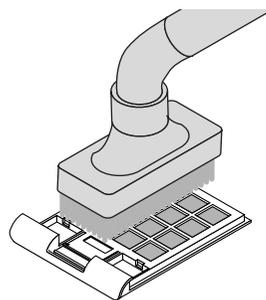
La esponja de filtrado de aire mantiene el interior del proyector libre de polvo y suciedad y debería limpiarse cada 100 horas de funcionamiento (más a menudo en condiciones de mucho polvo). Si el filtro está sucio u obstruido, puede que el proyector se caliente en exceso.

PRECAUCIÓN

- Desactive la máquina, espere 90 segundos (2 minutos: lámpara opcional con vida útil ampliada GT60LPS), desenchufe la toma a corriente y el proyector antes de sustituir el filtro.
- No intente hacer funcionar el proyector sin del filtro.
- El proyector no funcionará si la tapa del filtro no está instalada correctamente.

Para limpiar el filtro:

Tire del filtro haciendo presión sobre el pestillo. Aspire el filtro a través de del filtro.



El mensaje "Por favor, limpie el filtro." aparecerá siempre que encienda el proyector tras haberlo utilizado durante más de 168 horas. Si aparece este mensaje, limpie el filtro.

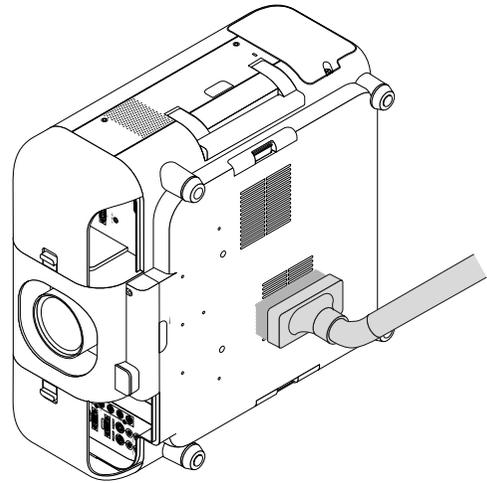
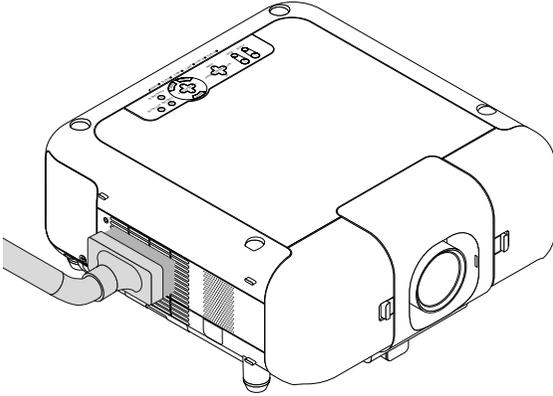
NOTA:

* El mensaje puede activarse o desactivarse utilizando la opción "Mensaje" del menú de configuración. Consulte la página 8-14

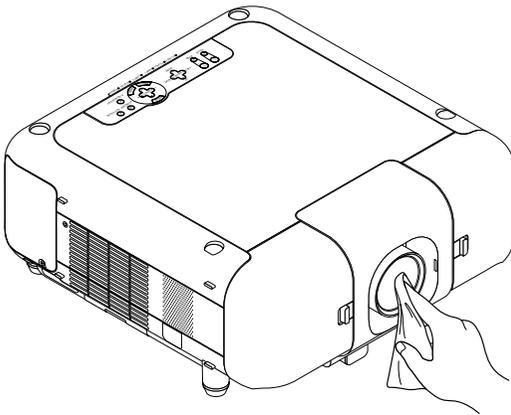
* Tras limpiar los filtros y reiniciar el contador de uso del filtro a cero, el mensaje dejará de aparecer.

Consulte las páginas 8-17 para reiniciar el contador de uso del filtro.

3 Limpieza de la cubierta y del objetivo



1. Apague el proyector antes de limpiarlo.
2. Limpie la cubierta periódicamente con un paño húmedo. Si está muy sucia, utilice un detergente suave. No utilice nunca detergentes o disolventes fuertes tales como alcohol o diluyente.
3. Use un pincel soplador o papel óptico para limpiar el objetivo, y tenga cuidado de no rayar o estropear el objetivo.



10

Apéndice

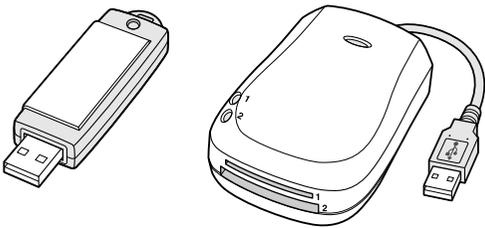
.....

1	Soporte de dispositivo de memoria USB o de Lector de tarjeta de memoria USB	10-2
2	Detección de fallos	10-3
3	Especificaciones	10-5
4	Dimensiones de la cubierta	10-7
5	Asignación de los contactos del conector de entrada D-Sub RGB	10-7
6	Lista de señales de entrada compatibles	10-8
7	Conector REMOTE 1	10-9
8	Códigos de control de PC y conexión de cables ..	10-10
	Conexión de cables	10-10
	Conector de control del PC (D-SUB 9P)	10-10
9	Uso del teclado del software	10-10
10	Uso de un navegador HTTP	10-11

1 Soporte de dispositivo de memoria USB o de Lector de tarjeta de memoria USB

El proyector es compatible con el dispositivo de memoria USB o con el lector de tarjeta de memoria USB el cual soporta al visor y a las funciones de seguridad.

- Para utilizar un dispositivo de memoria USB o un lector de tarjeta de memoria USB, conecte el dispositivo al puerto USB (tipo A).
- Seleccione uno de los iconos de unidad en la pantalla de ajuste de la barra de herramientas del visor, de captura y del fichero de tarjeta PC. Se pueden aceptar como máximo 4 unidades.
- Para utilizar el dispositivo de memoria USB como una clave de protección para la función de seguridad, seleccione uno de los iconos de la unidad en la pantalla de ajuste de seguridad.



NOTA:

- Puede haber ciertos dispositivos de memoria USB (marcas) o lectores de tarjeta de memoria USB que no funcionen.
- No es posible utilizar un dispositivo de memoria USB y un lector de tarjeta de memoria USB cuando se conecta un mouse USB al proyector. Tampoco es compatible el uso de un HUB USB que permite múltiples dispositivos de memoria o lectores de tarjeta.
- No realice lo siguiente mientras que el indicador de acceso del dispositivo de memoria USB o del lector de tarjeta de memoria USB esté encendido o parpadeando (mientras los datos se están procesando). Hacer esto puede dañar su dispositivo de memoria USB o la tarjeta de memoria USB en el lector. Haga una copia de reserva de sus datos en caso de que estos necesiten restaurarse.
 - * Sacar el dispositivo de memoria USB o el lector de tarjeta de memoria USB del puerto USB del proyector.
 - * Sacar la tarjeta de memoria del lector de tarjeta de memoria USB.
 - * Apagar el interruptor de alimentación principal o desconectar el cable de alimentación.
- La unidad para "USB 1-4" se visualiza solo cuando el dispositivo de memoria USB o el lector de tarjeta de memoria USB se conecta al proyector. La unidad para "USB 1-4" puede ser visualizada en forma diferente a la visualización obtenida en el lector de la tarjeta de memoria USB.
- Algunos de los dispositivos de memoria USB (marcas) o tarjetas de memoria no se pueden utilizar como llaves de protección para la función de seguridad del proyector.

2 Detección de fallos

Esta sección le ayuda a resolver eventuales problemas que puede tener al ajustar o utilizar el proyector.

Indicador de alimentación (POWER)

Condición del indicador			Condición del proyector	Nota
Desactiv.			La alimentación principal está desactivada.	–
Luz intermitente	Parpadea de color verde	0,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO	El proyector se está preparando para encenderse.	Espere unos instantes.
		2,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO	Temporizador Desact. o Temporizador de dormir están activos.	–
	Parpadea de color naranja	0,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO	El proyector se está enfriando.	Espere unos instantes.
		2,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO	Temporizador Act. está activo.	–
Luz fija	Verde	El proyector está encendido.	–	
	Naranja	El proyector se encuentra en modo de espera o régimen mínimo.	–	

Indicador de estado (STATUS)

Condición del indicador			Condición del proyector	Nota
Desactiv.			Normal	–
Luz intermitente	Parpadea de color rojo	1 ciclo (0,5 seg. ENCENDIDO, 2,5 seg. APAGADO)	Error del soporte de la lente o de la tapa de la lámpara	Reemplace el soporte de la lente o la tapa de la lámpara correctamente.
		2 ciclos (0,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO)	Error de temperatura	El proyector se ha recalentado. Traslade el proyector a un lugar más fresco.
		3 ciclos (0,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO)	Error de alimentación	La unidad de alimentación no funciona correctamente.
		4 ciclos (0,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO)	Error de ventilador	El ventilador de refrigeración se ha parado. Póngase en contacto con su distribuidor.
Luz fija	Rojo (GT5000 únicamente)	Error de circuito	Ha ocurrido un error en el circuito. Consulte a su distribuidor.	
	Naranja	Tecla del panel de control bloqueada	Ha pulsado una tecla del panel de control cuando la función de bloqueo de las teclas está habilitada.	
	Verde	Condición de régimen mínimo	–	

Indicador de lámpara 1/2 (LAMP 1/2)

Condición del indicador			Condición del proyector	Nota
Desactiv.			La luz se apaga	–
Luz intermitente	Parpadea de color rojo	2,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO	La lámpara ha llegado al término de su vida útil. Se visualiza el mensaje de reemplazo de la lámpara.	Reemplace la lámpara.
		1 ciclo (0,5 seg. ENCENDIDO, 2,5 seg. APAGADO)	No hay lámpara	La lámpara no está instalada. Desactive la alimentación e instale la lámpara.
		6 ciclos (0,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO)	Error de la lámpara	La lámpara no se enciende. Espere un minuto completo y luego vuelva a encenderla. Si esto no soluciona el problema, consulte con su distribuidor.
		7 ciclos (0,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO)	Error de los datos de la lámpara	No puede leer los datos de la lámpara. Póngase en contacto con su distribuidor.
	Parpadea de color verde	Reencendido de la lámpara	Espere unos instantes.	
Parpadea de color naranja	Paso de la Lámpara 1 a la 2	Espere unos instantes.		
Luz fija	Rojo	Se ha sobrepasado el límite de uso de la lámpara. El proyector no se encenderá hasta que la lámpara sea reemplazada.	Reemplace la lámpara.	
	Verde	La lámpara se encuentra en el modo Normal.	–	
	Naranja	La lámpara se encuentra en el modo Eco.	–	

Problemas comunes y sus soluciones

Problema	Compruebe los siguientes puntos
El proyector no se enciende	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe si el cable de alimentación está enchufado y que está activado el interruptor principal de alimentación del proyector. Consulte las páginas 1-9 y 2-11. • Asegúrese de que el soporte del objetivo o la cubierta de la lámpara están instalados correctamente. Consulte las páginas 1-4 y 9-2. • Compruebe si el proyector se ha calentado en exceso o si la lámpara ha alcanzado el final de su vida útil. Si no hay suficiente ventilación alrededor del proyector o si la habitación en que está realizando la presentación es particularmente calurosa, traslade el proyector a un lugar más fresco. • Puede que la lámpara no se encienda. Espere un minuto y vuelva a activar la alimentación. • La lámpara ha alcanzado el final de su vida útil. Sustituya la lámpara.
Se apagará	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que la función Administración de energía esté desactivada. Consulte la página 8-16.
No hay imagen	<ul style="list-style-type: none"> • Use el menú o el botón Fuente/Entrada para seleccionar la fuente (RGB 1/2, Vídeo, DVI, S-Vídeo, Visor o LAN). Consulte las páginas 3-3 o 8-7. • Asegúrese de que los cables están conectados correctamente. • Use los menús para ajustar el brillo y el contraste. Consulte la página 8-8 • Seleccione la opción correcta para la señal actual en la selección de señal. Consulte la página 8-16 • Seleccione RGB/Componente cuando conecte un reproductor de DVD a un conector RGB del proyector. Consulte la página 8-11 • Aplique una señal RGB estándar cuando utiliza un conector RGB. • Ajuste la imagen para la señal RGB. • Asegúrese de que cada ajuste es correcto. • Si el problema persiste, restablezca la configuración y los ajustes a los niveles de fábrica utilizando la configuración de fábrica en el menú de ajustes. Consulte la página 8-13 • Si está activada la función de seguridad, se requiere una contraseña o una tarjeta de PC como clave de protección. • Quite la tapa del objetivo. • Si utiliza un PC portátil, asegúrese de realizar la conexión entre el proyector y el PC portátil antes de encender el ordenador portátil. En la mayoría de los casos la señal no podrá ser emitida desde la salida RGB a menos que se encienda el PC portátil después de haber sido conectado al proyector. * Si la pantalla queda en blanco mientras usa el mando a distancia, es probable que se deba a la acción del protector de pantalla o a la función de ahorro de energía del ordenador. * Si accidentalmente pulsa el botón POWER del mando a distancia, espere 60 segundos y luego pulse el botón POWER nuevamente para reanudar la operación. • Consulte también la página siguiente.
La imagen no aparece rectangular en la pantalla	<ul style="list-style-type: none"> • Mueva el proyector para mejorar el ángulo de éste respecto de la pantalla. Consulte la página 3-3. • Use la función 3D Reform para corregir la distorsión trapezoidal. Consulte la página 3-4
La imagen se ve borrosa	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste el enfoque. Consulte la página 3-4 • Mueva el proyector para mejorar el ángulo de éste respecto de la pantalla. Consulte la página 3-3. • Asegúrese de que la distancia entre el proyector y la pantalla está dentro del margen de ajuste del objetivo. Consulte la página 2-2. • Si se enciende el proyector luego de trasladarlo desde un lugar frío a uno caluroso, puede producirse condensación en el objetivo. Si esto sucediera, deje el proyector reposar hasta que ya no haya condensación en el objetivo.
La imagen se desplaza verticalmente, horizontalmente o en ambas direcciones	<ul style="list-style-type: none"> • Use los menús o el botón Fuente/Entrada del mando a distancia o del proyector para seleccionar la fuente que desea usar. Consulte las páginas 3-3 o 8-7.
El mando a distancia no funciona	<ul style="list-style-type: none"> • Instale pilas nuevas. Consulte la página 1-12. • Compruebe que no hay obstáculos entre usted y el proyector. Consulte la página 1-12. • Párese a una distancia de máximo 22 pies (7 m) del proyector. Consulte la página 1-12. • Compruebe si están activados uno o más sensores. Seleccione [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 5] → [Sensor remoto] del menú. Consulte la página 8-17 • Si el enchufe del cable del mando a distancia está insertado en la clavija REMOTE 2 IN, el mando a distancia no funcionará de manera inalámbrica. Consulte la página 1-13. • Asegúrese de que la ID del mando a distancia se corresponde con la del proyector. Consulte la página 7-2.
El indicador está encendido o parpadea	<ul style="list-style-type: none"> • Consulte el indicador Alimentación/Estado/Lámpara en la página 10-3.
Los colores se mezclan en el modo RGB	<ul style="list-style-type: none"> • Si la función Ajuste automático está desactivada, actívela o ajuste la imagen manualmente utilizando la opción Posición/Reloj de Opciones de imagen. Consulte la página 8-16
El ratón USB no funciona	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que el ratón USB esté conectado correctamente al proyector. Puede haber ciertas marcas de ratón USB que no son compatibles con el proyector.
No funciona el menú en pantalla No funciona el menú en pantalla	<ul style="list-style-type: none"> • Pulse MUTE OSD si la imagen no tiene sonido. O pulse y mantenga pulsado CTL y pulse el botón MUTE OSD. Consulte la página 4-2

Si no hay imagen o si la imagen no se visualiza correctamente.

- Proceso de conexión de la alimentación para el proyector y el PC.

Asegúrese de conectar el cable RGB entre el proyector y el ordenador antes de encender el ordenador.

Algunos PCs portátiles no emiten la señal a menos que el proyector o monitor se conecte primero.

NOTA: Puede comprobar la frecuencia horizontal de la señal actual en el menú del proyector, bajo Information. Si la lectura de frecuencia es "OkHz", significará que el ordenador no está emitiendo ninguna señal. Consulte la página 8-29 o vaya al paso siguiente.

- Habilitación del modo de visualización externa en el ordenador.

La visualización de una imagen en la pantalla del PC portátil no significa necesariamente que el ordenador está enviando una señal al proyector. Al utilizar un ordenador compatible con PC, el modo de visualización externa puede habilitarse/inhabilitarse con una combinación de teclas de función. Generalmente, la pulsación de la tecla "Fn" junto con una de las 12 teclas de función permite activar o desactivar el modo de visualización externa. Por ejemplo, en los ordenadores portátiles NEC se utiliza la combinación de teclas Fn + F3 (en los ordenadores portátiles Dell se utiliza Fn + F8) para alternar entre las opciones de visualización externa.

- Emisión de una señal no estándar desde el ordenador

Si la señal de salida de un PC portátil no cumple con las normas de la industria, la imagen proyectada no se visualizará correctamente. Si esto sucediera, desactive la pantalla LCD del PC portátil cuando utilice el proyector. La forma de desactivar/activar la pantalla LCD varía en cada PC portátil. Para obtener información detallada, consulte la documentación suministrada con su ordenador.

- Se visualiza una imagen incorrecta al utilizar un ordenador Macintosh

Si utiliza un ordenador Macintosh con el proyector, ajuste el interruptor DIP del adaptador Mac (no suministrado con el proyector) de acuerdo con la resolución del ordenador. Después de realizar el ajuste, reinicie el ordenador Macintosh para que los cambios se hagan efectivos.

Si se selecciona un modo de visualización distinto de los admitidos por el ordenador Macintosh y el proyector y se cambia la posición del interruptor DIP del adaptador Mac, podrá producirse una ligera inestabilidad en la imagen o ésta podrá no visualizarse. Si esto sucediera, ajuste el interruptor DIP al modo fijo de 13" y reinicie el ordenador Macintosh. Luego, ajuste los interruptores DIP a un modo que permita la visualización y vuelva a reiniciar el ordenador Macintosh.

NOTA: En el caso de un ordenador PowerBook que no tiene un conector mini D-Sub de 15 contactos, se necesita un cable adaptador de vídeo fabricado por Apple Computer.

- Función "espejo" en un ordenador PowerBook

* Al utilizar el proyector con un ordenador PowerBook de Macintosh, es posible que la salida no se ajuste a 1024 x 768 a menos que la opción "espejo" esté desactivada en el ordenador PowerBook. Para más detalles sobre la función "espejo", consulte el manual de uso suministrado con su ordenador Macintosh.

- Las carpetas o iconos están ocultos en la pantalla del ordenador Macintosh

Las carpetas o iconos pueden no visualizarse en la pantalla. Si esto sucediera, seleccione [View] → [Arrange] en el menú Apple y organice los iconos.

Altavoces integrados	5W x 2
Requisitos de energía	100 - 120VAC / 200 - 240 VAC, 50 / 60 Hz
Corriente de entrada	8,0 A (100 - 120 VAC) / 4,0A (200 - 240 VAC)
Consumo de energía (2 lámparas)	800W (modo normal de la lámpara) 660W (modo Eco de la lámpara) 1W (Standby)

Sección mecánica

Dimensiones	20,4" (A) x 9,5" (A) x 21,6" (P) / 518 mm (A) x 242 mm (A) x 548 mm (P) (sin incluir protrusiones)
Peso neto	40,6 lbs / 18,4 kg (sin incluir la lente)
Entorno	Temperaturas de funcionamiento : 32° - 95°F (0° a 35°C), 20 - 80% de humedad Temperaturas de almacenamiento : 14° - 122°F (-10° a 50°C), 20 - 80% de humedad
Normativa	Aprobado por la UL (UL 60950, CSA 60950) Cumple con los requisitos DOC de clase B de Canadá Cumple con los requisitos de clase B de la FCC Cumple con AS/NZS3548, clase B Cumple con las directrices de la EMC (EN55022, EN55024, EN61000-3-2, EN61000-3-3) Cumple con la directriz sobre baja tensión (EN60950, aprobado por TUV GS)



Para más información, visite:

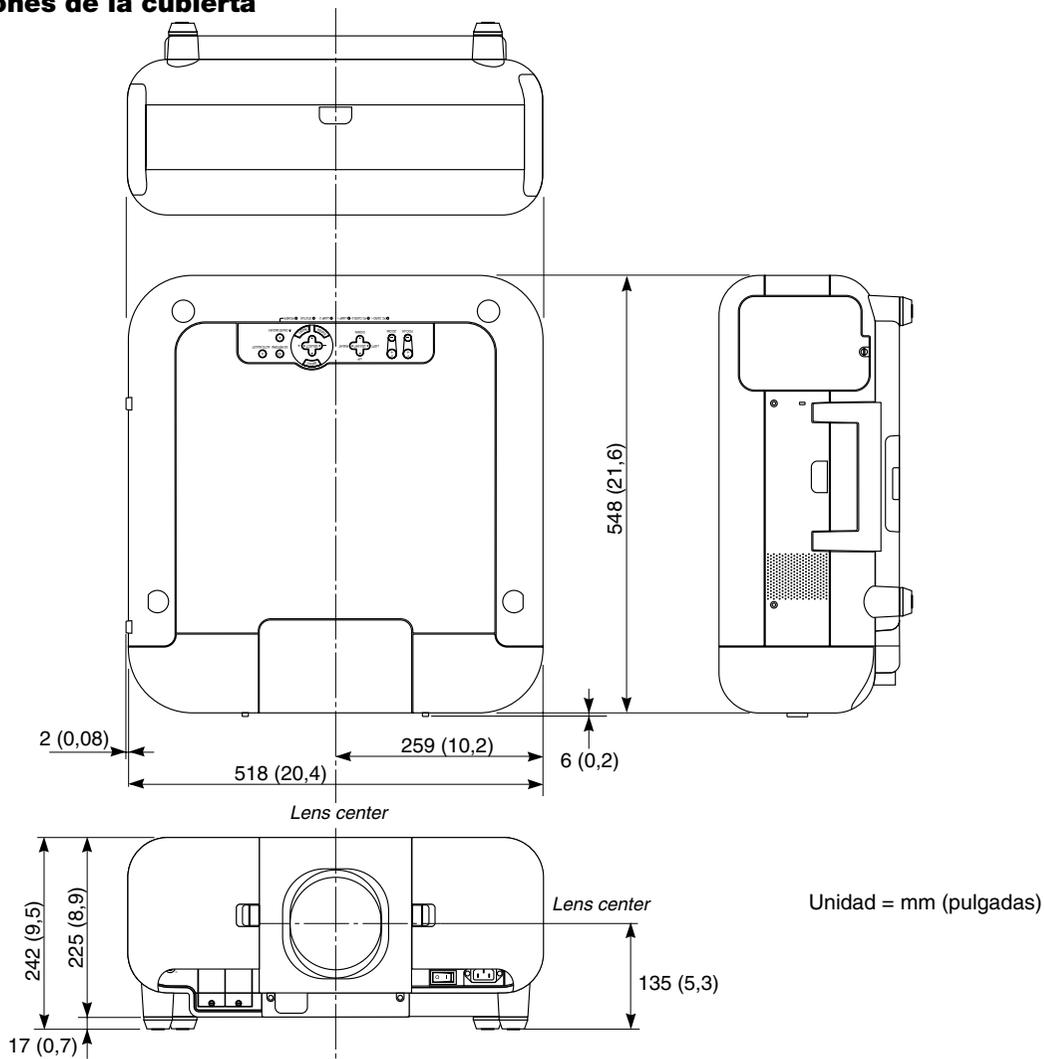
EE.UU. <http://www.necvisualsystems.com>

Europa: <http://www.neceurope.com/>

Global: <http://www.nec-pj.com/>

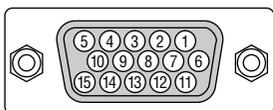
Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

4 Dimensiones de la cubierta



5 Asignación de los contactos del conector de entrada D-Sub RGB

Conector mini D-Sub de 15 contactos



Nivel de señal
 Señal de vídeo : 0,7 Vp-p (analógica)
 Señal de sincronización : Nivel TTL
 * Sólo entrada RGB 2

Núm. de pines	Señal RGB (Analógica)	Señal YCbCr
1	Rojo	Cr
2	Verde o sincronización en verde	Y
3	Azul	Cb
4	Tierra	
5	Tierra	
6	Rojo, tierra	Cr Tierra
7	Verde, tierra	Y Tierra
8	Azul, tierra	Cb Tierra
9	No se conecta	
10	Señal de sincronización, tierra	
11	SCART	
12	DATOS bidireccionales (SDA)*	
13	Sincronización horizontal o sincronización compuesta	
14	Sincronización vertical	
15	Reloj de datos*	

6 Lista de señales de entrada compatibles

Señal	Resolución (Puntos)	Frecuencia H. (kHz)	Tasa de renovación de la pantalla (Hz)
NTSC	–	15,734	60
PAL	–	15,625	50
SECAM	–	15,625	50
VESA	640 × 480	31,47	59,94
IBM	640 × 480	31,47	60
MAC	640 × 480	31,47	60
MAC	640 × 480	34,97	66,67
MAC	640 × 480	35	66,67
VESA	640 × 480	37,86	72,81
VESA	640 × 480	37,5	75
IBM	640 × 480	39,375	75
VESA	640 × 480	43,269	85,01
IBM	720 × 350	31,469	70,09
VESA	720 × 400	37,927	85,04
IBM	720 × 350	39,44	87,85
IBM	720 × 400	39,44	87,85
VESA	800 × 600	35,16	56,25
VESA	800 × 600	37,879	60,32
VESA	800 × 600	48,077	72,19
VESA	800 × 600	46,88	75
VESA	800 × 600	53,674	85,06
MAC	832 × 624	49,725	74,55
VESA	1024 × 768	35,5	43 Entrelazada
VESA	1024 × 768	48,363	60
VESA	1024 × 768	56,476	70,07
MAC	1024 × 768	60,241	74,93
VESA	1024 × 768	60,023	75,03
VESA	1024 × 768	68,677	85
# VESA	1152 × 864	67,5	75
# MAC	1152 × 870	68,681	75,06
# SUN	1152 × 900	61,796	65,95
# SGI	1152 × 900	71,736	76,05
# VESA	1280 × 960	60	60
# VESA	1280 × 1024	63,981	60,02
# MAC	1280 × 1024	69,89	65,2
# HP	1280 × 1024	78,125	72,01
# SUN	1280 × 1024	81,13	76,11
# VESA	1280 × 1024	79,976	75,03
# VESA	1280 × 1024	91,146	85,02
# SXGA+	1400 × 1050	–	–
#@ HDTV (1080p)	1920 × 1080	67,5	60
SDTV(576i)(625i)	–	15,6	50
SDTV(576p)(625p)	–	31,5	50
#@ HDTV (1080i)(1125i)	1920 × 1080	33,75	60 Entrelazada
#@ HDTV (1080i)(1125i)	1920 × 1080	28,13	50 Interlace
# HDTV (720p)(750p)	1280 × 720	45	60 Progresiva
SDTV (480p)(525p)	–	31,47	59,94 Progresiva
#@ VESA	1600 × 1200	75,0	60
#@ VESA	1600 × 1200	81,3	65
#@ VESA	1600 × 1200	87,5	70
#@ VESA	1600 × 1200	93,75	75
DVD YCbCr	–	15,734	59,94 Entrelazada
DVD YCbCr	–	15,625	50 Entrelazada

#: Las imágenes marcadas arriba con # están comprimidas con Advanced AccuBlend (GT5000).

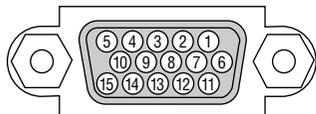
@: Las imágenes marcadas arriba con @ están comprimidas con Advanced AccuBlend (GT6000).

NOTA: Algunas señales de sincronización compuesta pueden no visualizarse correctamente.

Las señales distintas a las especificadas en la tabla anterior pueden no visualizarse correctamente. Si esto sucediera, cambie la frecuencia de actualización o la resolución en su PC. Consulte la sección de ayuda de las propiedades de pantalla de su PC.

UXGA (1600x1200) sólo es compatible con la señal de sincronización separada.

7 Conector REMOTE 1



Este conector se utiliza para un dispositivo de control externo.

Núm. pines	CORTO/ABIERTO				FUNCIÓN
14	CORTO ABIERTO				Modo de control externo ACTIVADO Modo de control externo DESACTIVADO
5	CORTO ABIERTO				CONEXIÓN DESCONEXIÓN
10	CORTO ABIERTO				SILENCIA-MIENTO DE IMAGEN ACTIVADO SILENCIA-MIENTO DE IMAGEN DESACTIVADO
3	CORTO ABIERTO				SILENCIA-MIENTO DEL SONIDO ACTIVADO SILENCIA-MIENTO DEL SONIDO DESACTIVADO
4,8,12,11	11pin	12pin	8pin	4pin	
	ABIERTO	CORTO	ABIERTO	ABIERTO	RGB 1
	ABIERTO	CORTO	ABIERTO	CORTO	VIDEO
	ABIERTO	CORTO	CORTO	ABIERTO	S-VIDEO
	ABIERTO	ABIERTO	ABIERTO	ABIERTO	Ranura 1-1
	ABIERTO	ABIERTO	ABIERTO	CORTO	RGB 2
	ABIERTO	ABIERTO	CORTO	ABIERTO	Ranura 1-2
	ABIERTO	ABIERTO	CORTO	CORTO	RGB1 (S-VIDEO)
	CORTO	CORTO	ABIERTO	ABIERTO	DVI (DIGITAL)
	CORTO	CORTO	ABIERTO	CORTO	VISOR
	CORTO	CORTO	CORTO	CORTO	RGB1 (VIDEO)
	CORTO	CORTO	ABIERTO	ABIERTO	Ranura 2-1
	CORTO	CORTO	ABIERTO	CORTO	Ranura 2-2
	CORTO	CORTO	CORTO	ABIERTO	LAN

* Cuando se seleccionan combinaciones diferentes a las especificadas en la tabla anterior o cuando no se ha insertado una tarjeta opcional en la Ranura 1 y 2, la entrada se conmutará a RGB1 por defecto.

* El término "CORTO" significa conectar con 15 pines

* En el modo de control externo, los botones POWER, Fuente/Entrada, PICTURE MUTE y SOUND MUTE del mando a distancia no funcionará.

* Cuando el modo de control externo está en Act., los siguientes parámetros no son eficaces: Selección de fuente, Encendido automático, Gestión de energía, Confirmación de desconexión, Modo de régimen mínimo, Selección de Fuente predeterminada, Temporizador y Patrón de prueba.

NOTA: Cuando desconecte el proyector con el control externo, no desconecte el cable de la toma a corriente. Estos procedimientos sirven para proteger al proyector y el equipo conectado.

8 Códigos de control de PC y conexión de cables

Códigos de control de PC

Función	Datos de código
ALIMENTACIÓN ACTIVADA	02H 00H 00H 00H 00H 02H
ALIMENTACIÓN DESACTIVADA	02H 01H 00H 00H 00H 03H
SELECCIÓN DE ENTRADA RGB 1	02H 03H 00H 00H 02H 01H 01H 09H
SELECCIÓN DE ENTRADA RGB 2	02H 03H 00H 00H 02H 01H 02H 0AH
SELECCIÓN DE ENTRADA DE VÍDEO	02H 03H 00H 00H 02H 01H 06H 0EH
SELECCIÓN DE ENTRADA DE S-VÍDEO	02H 03H 00H 00H 02H 01H 08H 13H
SELECCIÓN DE ENTRADA DE DVI (DIGITAL)	02H 03H 00H 00H 02H 01H 1AH 22H
SELECCIÓN DE ENTRADA DE VISOR	02H 03H 00H 00H 02H 01H 1FH 27H
LAN	02H 03H 00H 00H 02H 01H 20H 28H
RANURA1-1	02H 03H 00H 00H 02H 01H 24H 2CH
RANURA1-2	02H 03H 00H 00H 02H 01H 25H 2DH
RANURA2-1	02H 03H 00H 00H 02H 01H 29H 31H
RANURA2-2	02H 03H 00H 00H 02H 01H 2AH 32H
RGB1(VÍDEO)	02H 03H 00H 00H 02H 01H 07H 0FH
RGB1(S-VÍDEO)	02H 03H 00H 00H 02H 01H 0CH 14H
SILENCIAMIENTO DE IMAGEN ACTIVADO	02H 10H 00H 00H 00H 12H
SILENCIAMIENTO DE IMAGEN DESACTIVADO	02H 11H 00H 00H 00H 13H
SILENCIAMIENTO DEL SONIDO ACTIVADO	02H 12H 00H 00H 00H 14H
SILENCIAMIENTO DEL SONIDO DESACTIVADO	02H 13H 00H 00H 00H 15H
SILENCIAMIENTO DE EN PANTALLA ACTIVADO	02H 14H 00H 00H 00H 16H
SILENCIAMIENTO DE EN PANTALLA DESACTIVADO	02H 15H 00H 00H 00H 17H

NOTA: Si necesita una lista completa de los códigos de control de PC, póngase en contacto con su distribuidor local

Conexión de cables

Protocolo de comunicaciones

Velocidad en baudio 38400 bps

Longitud de datos 8 bits

Paridad. Sin paridad

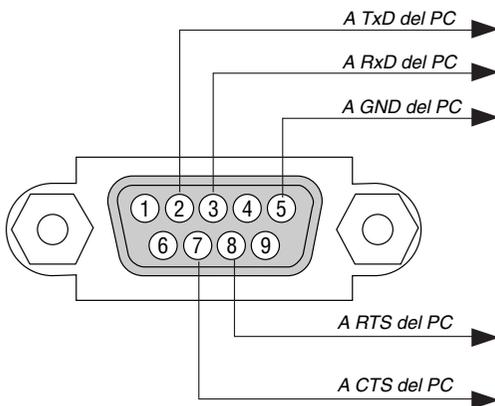
Bit de parada Un bit

X Act./Desact Ninguno

Procedimiento de comunicación Full duplex

NOTA: Dependiendo del equipo, puede ser preferible elegir una velocidad en baudios menor en caso de que se utilicen cables largos.

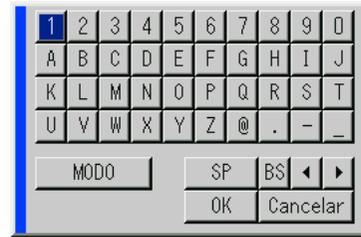
Conector de control del PC (D-SUB 9P)



NOTA: Los terminales 1, 4, 6 y 9 no se utilizan.

NOTA: El jumper de "Request to Send" y "Clear to Send" juntos por ambos extremos del cable para simplificar la conexión de cable.

9 Uso del teclado del software



1 a 0 y caracteres

..... Para introducir la dirección IP o el nombre del proyector

MODOS Selecciona uno de los tres modos para caracteres alfabéticos y especiales..

SP Inserta un espacio

BS Borra un carácter hacia atrás

◀ Vuelve al elemento anterior

▶ Avanza al elemento siguiente

OK Ejecuta la selección

Cancelar Cancela la selección

10 Uso de un navegador HTTP

Descripción general

El uso de las funciones de servidor HTTP permite controlar el proyector desde un navegador web sin la necesidad de instalar software especial.

Asegúrese de usar "Microsoft Internet Explorer 4.x" o una versión posterior. (Este dispositivo utiliza "JavaScript" y "Cookies" y el navegador debe admitir el uso de estas funciones. El método de configuración varía dependiendo de la versión del navegador. Consulte los ficheros de ayuda y demás información incluida con el software.)

NOTA:

* Las funciones de servidor HTTP no están disponibles durante el modo de Espera.
* Dependiendo de la configuración de la red, la respuesta de la pantalla o de los botones puede tornarse más lenta o la operación puede no ser posible. Si esto sucediera, consulte al administrador de la red.

* El proyector puede no responder si se pulsán los botones repetidamente a intervalos cortos. Si esto sucediera, espere unos instantes y vuelva a intentarlo. Si sigue sin obtener respuesta, extraiga la tarjeta LAN y vuelva luego a insertarla.

* No utilice las funciones del servidor HTTP y Dynamic Image Utility que viene en el CD-ROM incluido. Si utiliza ambos al mismo tiempo puede producirse un fallo en la conexión o una respuesta lenta.

Para acceder a las funciones del servidor HTTP, escriba `http://<the projector's IP address>/index.html` en la columna de la URL.

Preparativos

Haga las conexiones de red y configure el proyector; compruebe que ha realizado todos los pasos necesarios antes de comenzar a utilizar el navegador. (Consulte "Modo LAN" en las páginas 8-19).

El uso de un navegador que utiliza un servidor proxy puede no ser posible, dependiendo del tipo de servidor proxy y del método de ajuste. Aun cuando el tipo de servidor proxy puede ser un factor determinante, puede suceder que ciertos ítems que han sido ajustados no se visualicen dependiendo de la efectividad de la memoria caché, y que las operaciones realizadas desde el navegador no se reflejen en el funcionamiento del proyector. A menos que sea inevitable, le recomendamos no usar un servidor proxy.

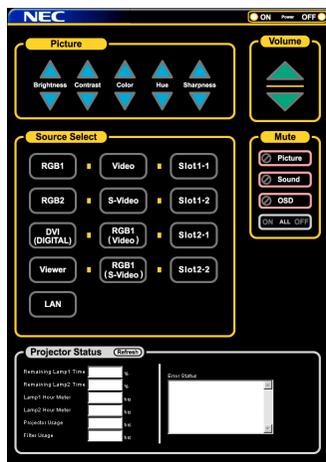
Registro de una dirección para controlar el proyector desde un navegador

Respecto de la dirección que se introduce en el campo de dirección o en la columna de URL para controlar el proyector desde un navegador, se puede usar el nombre del servidor tal como está si el nombre de servidor correspondiente a la dirección IP del proyector ha sido registrado como nombre de servidor principal por el administrador de la red, o si el nombre de servidor correspondiente a la dirección IP del proyector ha sido registrado en el fichero "HOSTS" del ordenador que se está utilizando.

Example 1: Cuando el nombre del servidor del proyector ha sido configurado como "pj.nec.co.jp", `http://pj.nec.co.jp/index.html` se especifica como la dirección o la columna de entrada de la URL.

Example 2: Cuando la dirección IP del proyector es "192.168.73.1", se obtiene el acceso al servidor HTTP especificando `http://192.168.73.1/index.html` para la dirección o para la columna de entrada de la URL.

Estructura del servidor HTTP



Alimentación: Controla el suministro de energía al proyector.
Act. La alimentación está conectada.

Desact. La alimentación está desconectada.

Volumen: Controla el nivel de volumen del proyector.

▲ Incrementa el valor de ajuste de volumen.

▼ Reduce el valor de ajuste de volumen.

Silenciamiento: Controla la función de silenciamiento del proyector.

Todo Act. Silencia todas las funciones de vídeo, audio y visualización en pantalla.

Todo Desact. Cancela el silenciamiento de las funciones de vídeo, audio y visualización en pantalla.

Imagen Act. Silencia el vídeo.

Imagen Desact. Cancela la función de silenciamiento de vídeo.

Sonido Act. Silencia el audio.

Sonido Desact. Cancela la función de silenciamiento de audio.

OSD Act. "Silencia" la visualización en pantalla.

OSD Desact. Cancela la función de silenciamiento de visualización en pantalla.

Imagen: Controla los ajustes de vídeo del proyector.

Brillo ▲ Incrementa el valor de ajuste de brillo.

Brillo ▼ Reduce el valor de ajuste de brillo.

Contraste ▲ Incrementa el valor de ajuste de contraste.

Contraste ▼ Reduce el valor de ajuste de contraste.

Color ▲ Incrementa el valor de ajuste de color.

Color ▼ Reduce el valor de ajuste de color.

Tinte ▲ Incrementa el valor de ajuste de tinte.

Tinte ▼ Reduce el valor de ajuste de tinte.

Nitidez ▲ Incrementa el valor de ajuste de nitidez.

Nitidez ▼ Reduce el valor de ajuste de nitidez.

* Las funciones que es posible controlar varían dependiendo de la señal que el proyector reciba.

Selección de fuente Selecciona el conector de entrada del proyector.

- RGB1 Selecciona el conector RGB 1.
- RGB2 Selecciona el conector RGB 2.
- DVI(DIGITAL) Selecciona el conector DVI
- Video Selecciona el conector de vídeo.
- S-Video Selecciona el conector S-Vídeo.
- Visor Selecciona el visor.
- LAN Selecciona una señal LAN.
- Ranura 1-1 Selecciona la entrada 1 de la ranura 1.
- Ranura 1-2 Selecciona la entrada 2 de la ranura 1.
- Ranura 2-1 Selecciona la entrada 1 de la ranura 2.
- Ranura 2-2 Selecciona la entrada 2 de la ranura 2.
- RGB1 (VIDEO) Selecciona el vídeo del conector RGB1.
- RGB1 (S-VIDEO) .. Selecciona S-Vídeo del conector RGB1.

Estado del proyector: Muestra el estado del proyector.

- Tiempo restante de la lámpara 1/2
..... Indica el tiempo vida útil restante de la lámpara 1/2 como un porcentaje.
- Contador 1/2 de la lámpara
..... Indica el número total de horas que la lámpara _ ha estado en uso.
- Uso del proyector .. Indica el número total de horas que el proyector ha estado en uso.
- uso del proyector... Indica el número total de horas que el proyector ha estado en uso.
- Estado de error Indica las condiciones de error que ocurren en el proyector.
- Actualizar Actualiza la visualización de las funciones siguientes.