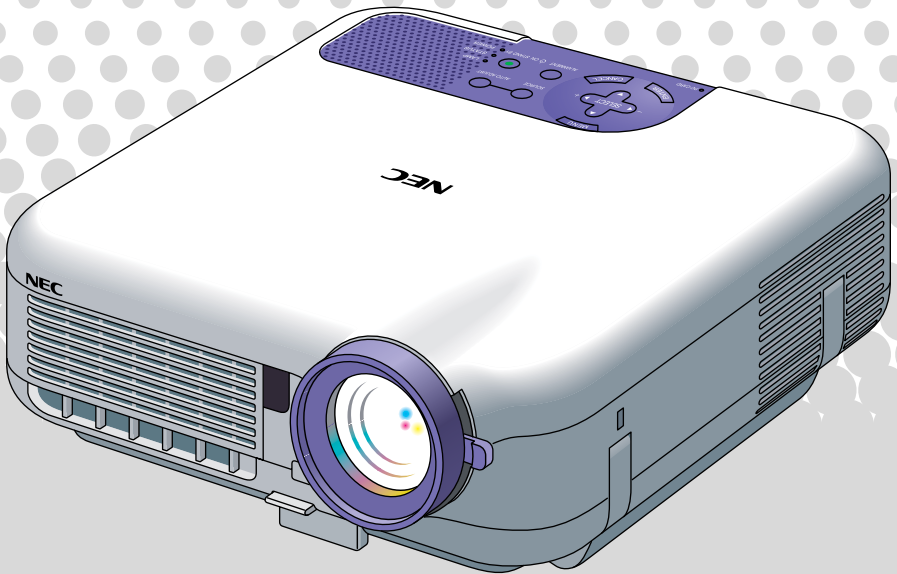


NEC

Versión en CD-ROM

Proyector portátil **LT260K/LT240K**

Manual del usuario



Acerca de este manual

La manera más rápida de comenzar es tomarse un tiempo y hacer todo bien desde el principio. Tómese unos minutos para revisar el manual del usuario. Esto le ahorrará tiempo más adelante. Al principio de cada sección encontrará una descripción general. Si una sección no es aplicable, simplemente pásela por alto.



INTRODUCCIÓN

Introducción al proyector

Esta sección incluye una descripción general del nuevo proyector LT260K/LT240K y describe las características y controles.

Felicitaciones por haber adquirido el proyector LT260K/LT240K

El LT260K/LT240K es uno de los mejores proyectores disponibles en la actualidad. El LT260K/LT240K le permite proyectar imágenes precisas en un formato de hasta 500 pulgadas (medido diagonalmente) desde un ordenador PC o Macintosh (de sobremesa o portátil), videograbadora, reproductor de DVD, cámara de documentos, reproductor de discos láser o visor.

Puede usar el proyector en una mesa o carro, puede usar el proyector para proyectar imágenes por detrás de la pantalla, y el proyector puede instalarse de forma permanente en el techo*¹. El mando a distancia puede utilizarse de forma inalámbrica.

*¹ No intente instalar el proyector en el techo usted mismo.

El proyector debe de ser instalado por técnicos cualificados para asegurar un funcionamiento adecuado y reducir el riesgo de lesiones corporales.

Además, el techo debe de ser lo suficientemente fuerte como para resistir el peso del proyector y la instalación debe de realizarse de acuerdo con las normas de construcción locales. Por favor consulte a su distribuidor para mayor información.

Funciones que disfrutará:

- La nueva función 3D Reform permite corregir la distorsión trapezoidal en sentido horizontal y vertical para obtener una imagen cuadrada aun cuando el proyector se encuentra descentrado respecto de la pantalla.
- El proyector LT260K/LT240K puede conectarse en red tanto de forma alámbrica como inalámbrica. Cuando se usa el proyector como parte de una LAN inalámbrica, no se requiere una conexión física de cables de señales al PC*².

² En este caso, se necesita la tarjeta LAN inalámbrica NEC opcional (SWL-2100N-N).

INTRODUCCIÓN > Introducción al proyector

- Protección mediante las funciones de contraseña y seguridad
Las funciones Contraseña y Seguridad impiden que el proyector pueda ser usado por personas no autorizadas.
La función Contraseña impide que personas no autorizadas puedan cambiar la configuración o los ajustes del proyector.
La función Seguridad ofrece protección total mediante el uso de la tarjeta PC como clave de protección: el proyector no proyectará una señal si no se inserta la tarjeta PC registrada, lo que impide el uso no autorizado del mismo.
- El visor incorporado le permite iniciar una presentación incluso cuando no hay un PC disponible en el lugar.
- Una lámpara de CC de 220 watts y alta luminosidad.
- El modo de espera reduce considerablemente el consumo de energía.
- El mando a distancia inalámbrico suministrado permite controlar el proyector desde el frente o por detrás.
- La imagen puede proyectarse en un margen de tamaño de 30 a 500 pulgadas (medidas diagonalmente).
- “Capture” le permite capturar la imagen actual proyectada.
- Una imagen puede ser proyectada desde delante o detrás de la pantalla, y el proyector se puede instalar incluso en el techo.
- La exclusiva tecnología de mezcla inteligente de píxeles Advanced AccuBlend de NEC - una tecnología de compresión de imagen altamente precisa - ofrece una imagen clara con resolución UXGA (1600 × 1200)*3.
- Compatible con la mayoría de las señales IBM VGA, SVGA, XGA, SXGA/UXGA (con Advanced AccuBlend)*3, Macintosh, señales de componente (YCbCr/YPbPr) o cualquier otra señal RGB dentro de un margen de frecuencias horizontales de 24 a 100 kHz y un margen de frecuencias verticales de 50 a 120 Hz. Esto incluye señales de vídeo de los sistemas NTSC, PAL, PAL-N, PAL-M, PAL60, SECAM y NTSC4.43.

*3 La solución Advanced AccuBlend de NEC permite proyectar imágenes UXGA (1600 × 1200) e imágenes SXGA (1280 × 1024) en el LT260K/LT240K.

INTRODUCCIÓN > Introducción al proyector

NOTA: *Los sistemas de vídeo compuesto son los siguientes:*

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

PAL: Sistema de TV utilizado en Europa Occidental.

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

PAL-M: Sistema de TV utilizado en Brasil.

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

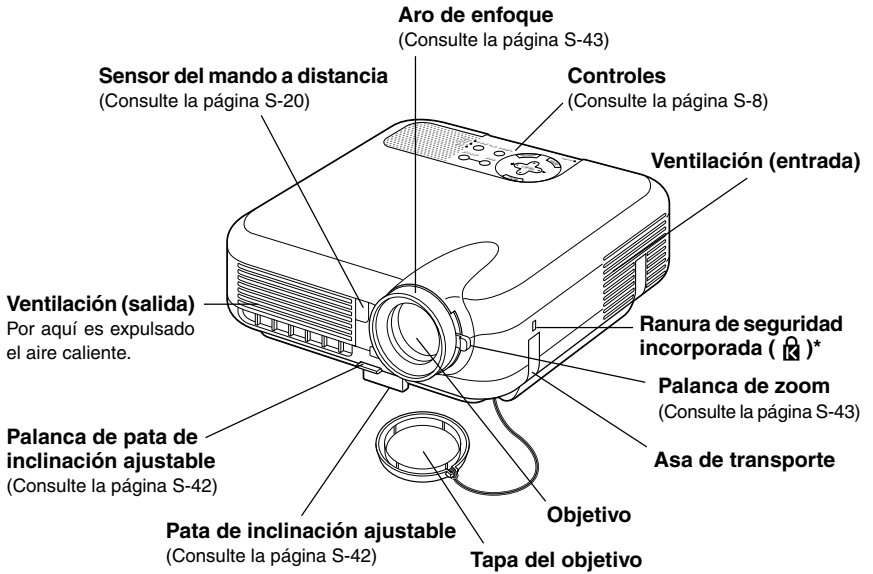
SECAM: Sistema de TV utilizado en Francia y Europa Oriental.

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

INTRODUCCIÓN > Introducción al proyector

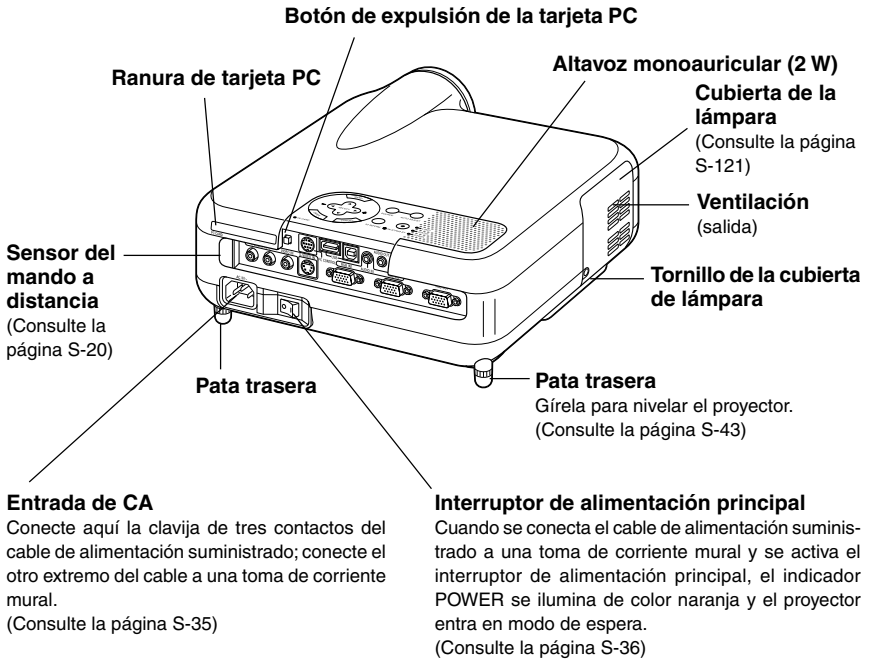
- El mando a distancia suministrado puede utilizarse sin cable; también se puede usar el mando a distancia para controlar de forma inalámbrica el mouse de un PC mediante la función incorporada de “ratón remoto”.
- Puede controlar el proyector con un PC utilizando el puerto de control del PC.
- El puerto USB permite usar un ratón USB*4.
 - *4 Los puertos USB cumplen con la especificación USB1.1.
- El moderno diseño de la cubierta hace que el proyector sea ligero, compacto y fácil de transportar, y que se adapte perfectamente a cualquier oficina, sala de juntas o auditorio.
- Hay nueve punteros disponibles que puede usar durante las presentaciones.

Denominación de las partes del proyector

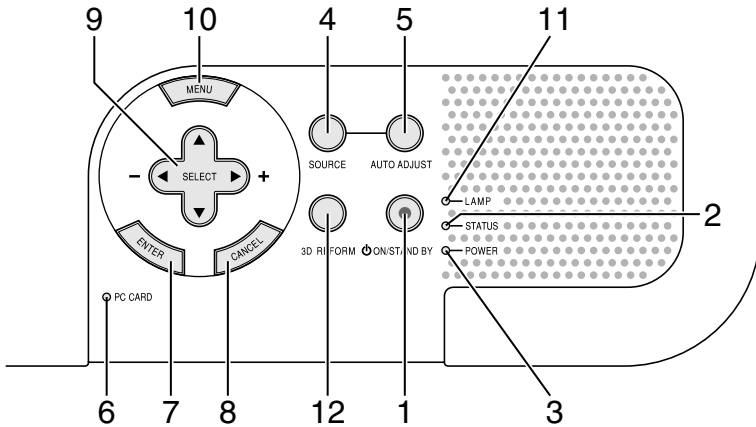


- * Esta ranura de seguridad acepta el sistema de seguridad MicroSaver®. MicroSaver® es una marca registrada de Kensington Microware Inc. El logotipo es una marca registrada propiedad de Kensington Microware Inc.

INTRODUCCIÓN > Denominación de las partes del proyector



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.

NOTA: Para encender o apagar el proyector, pulse este botón durante al menos dos segundos.

2. 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 Control Panel Key Lock estaba activa. Para más detalles, consulte la sección "Indicador de estado" en la página S-126.

3. 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 S-126.

4. Botón SOURCE

Use este botón para seleccionar una fuente de vídeo como un PC, videograbadora, reproductor de DVD, visor (tarjeta PC) o una fuente inalámbrica.

Pulse el botón y libérela rápidamente para visualizar la lista de fuentes.

Cada vez que pulse el botón durante al menos UN segundo, la fuente de entrada cambiará de la siguiente forma:

RGB1 → RGB2 → Vídeo → S-vídeo → Visor → RGB1 → ...

Si no hubiera ninguna señal de entrada, la entrada será pasada por alto.

5. Botón AUTO ADJUST

Utilice este botón para ajustar la posición-H/V y pixel reloj/fase para una imagen óptima. Algunas señales puede que no se visualicen correctamente o puede que tarden al cambiar a otra.

6. Indicador de acceso a PC CARD

Se ilumina mientras se accede a una tarjeta PC.

7. Botón ENTER

Ejecuta su selección de menú y activa ítems seleccionados desde el menú.

8. 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.

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 ▶ 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.

Cuando se visualiza el puntero, estos botones ▲▼◀▶ mueven el puntero.

10. Botón MENU

Para visualizar el menú en pantalla.

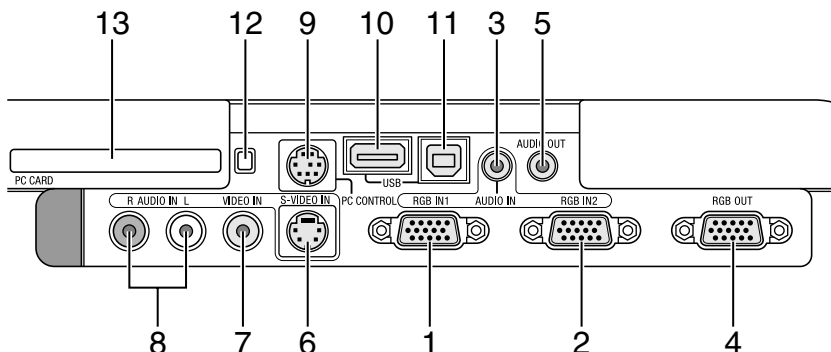
11. Indicador LAMP

Si este indicador se enciende de color rojo de manera constante, significa que la lámpara de proyección ha excedido las 2000 horas (hasta 3000 horas en modo Eco) de uso. Cuando este indicador se encienda, sustituya la lámpara lo antes posible. (Consulte la página S-121). Si se enciende de color verde de manera constante, indica que el modo de lámpara está ajustado a Eco. Para más detalles, consulte la sección "Indicador de lámpara" en la página S-127.

12. Botón 3D REFORM

Pulse este botón para entrar en el modo 3D Reform y corregir la distorsión trapecoidal a fin de obtener una imagen cuadrada.

Descripción del panel de terminales



1. Conector de entrada RGB IN 1/componente (mini D-Sub de 15 contactos)
Conecte su ordenador u otros equipos RGB analógicos, tales como ordenadores compatibles con IBM o Macintosh. Use el cable RGB suministrado para conectar el ordenador. 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. Consulte la página S-28 para más detalles.
2. Conector de entrada RGB IN 2/componente (mini D-Sub de 15 contactos)
Este conector tiene la misma función que el conector RGB IN 1.

NOTA: El conector RGB IN 2 no es compatible con señales de salida SCART ni con Plug & Play.

3. Miniconector RGB AUDIO IN (miniclavija estéreo)
Aquí es donde se conecta la salida de audio del ordenador o reproductor de DVD. Para la conexión se necesita un cable de audio (disponible en el comercio).
4. Conector 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.
Durante el modo de régimen mínimo se emite la señal RGB analógica establecida en el terminal RGB OUT. Consulte la página S-31 o 100.

5. Miniconector AUDIO OUT (miniclavija estéreo)
Conecte aquí un equipo de audio adicional para reproducir el audio de su ordenador, entrada de vídeo o entrada S-vídeo. Tenga presente que este conector no emite audio durante el modo Standby.

6. Conector 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.

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

8. Conectores VIDEO AUDIO IN (RCA)
L: Esta es su entrada de audio de canal izquierdo para sonido estéreo proveniente de la fuente VIDEO.
R: Esta es su entrada de audio de canal derecho para sonido estéreo de la fuente VIDEO.

9. Puerto PC CONTROL (mini DIN de 8 contactos)
Utilice este puerto para conectar su PC y así controlar el proyector por medio de un cable de serie. Esto le permite utilizar su PC y el protocolo de comunicación serial para controlar el proyector. Para utilizar este puerto es necesario disponer del cable (CA03D) de serie opcional NEC. También puede controlar el proyector utilizando el software Dynamic Image Utility 2.0 incluido en el CD-ROM suministrado.
Para ello, primero debe instalar el software Dynamic Image Utility 2.0 en su PC. Si va a escribir su propio programa, los códigos de control del PC típicos se encuentran en la página S-136. En la fábrica se coloca una tapa sobre el puerto. Quite la tapa para utilizar el puerto.

10. Puerto USB (tipo A)

Conecte un ratón (disponible en el comercio) que sea compatible con USB. Puede controlar el menú o visor con el ratón USB a través de este puerto.

Tenga presente que este puerto no debe conectarse a un ordenador y que puede haber ciertas marcas de ratón USB no compatibles con el proyector.

11. Puerto USB (tipo B)

Conecte este puerto al puerto USB (tipo A) de su PC utilizando el cable USB suministrado. Puede controlar las funciones del ratón del ordenador desde el mando a distancia.

12. Botón de expulsión de PC CARD

Pulse este botón para expulsar parcialmente una tarjeta PC.

13. Ranura PC CARD

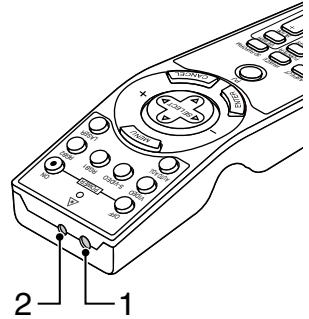
Inserte aquí una tarjeta PC, una tarjeta LAN (disponible en el comercio) o una tarjeta LAN inalámbrica opcional de NEC.

Denominación de las partes del mando a distancia

NOTA: Si usa un ordenador Macintosh, puede hacer clic derecho o clic izquierdo para activar el mouse.

1. Transmisor infrarrojo

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



2. Puntero LASER

Emite una luz láser cuando se pulsa el botón LASER.

3. LED

Destella cuando cualquier botón es pulsado.

4. Botón POWER ON

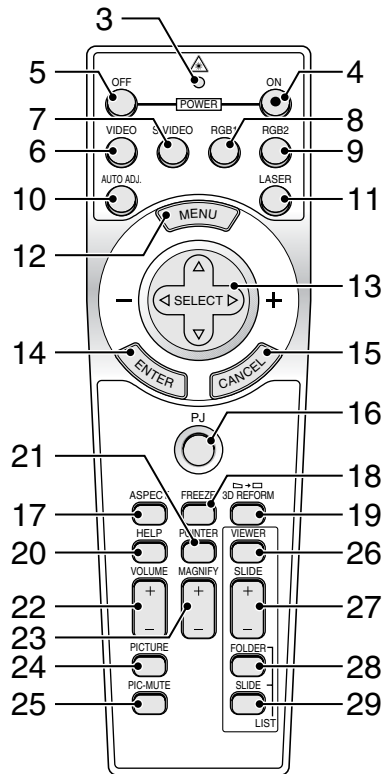
Si la alimentación principal está conectada, puede utilizar este botón para encender o apagar el proyector.

NOTA: Para encender el proyector, mantenga pulsado el botón POWER ON durante al menos dos segundos.

5. Botón POWER OFF

Puede usar este botón para apagar el proyector.

NOTA: Para apagar el proyector, mantenga pulsado el botón POWER OFF durante al menos dos segundos.



INTRODUCCIÓN > Denominación de las partes del mando a distancia

6. Botón VIDEO

Pulse este botón para seleccionar una fuente de vídeo compatible con NTSC, PAL, PAL-N, PAL-M, PAL60, SECAM o NTSC4.43 desde una videograbadora, reproductor de DVD o reproductor de discos láser.

7. Botón S-VIDEO

Pulse este botón para seleccionar una fuente de S-vídeo de una videograbadora.

8. Botón RGB 1

Pulse este botón para seleccionar una fuente de vídeo de un ordenador o equipo de componentes conectado al puerto RGB IN 1.

9. Botón RGB 2

Pulse este botón para seleccionar una fuente de vídeo de un ordenador o equipo de componentes conectado al puerto RGB IN 2.

10. Botón AUTO ADJ

Utilice el botón para ajustar una fuente RGB para obtener una imagen excelente. Algunas señales pueden no visualizarse correctamente o pueden tardar en aparecer. Consulte la página S-47.

11. Botón LASER

Pulse y mantenga pulsado este botón para activar el puntero láser. Una vez encendido, puede usar el láser para atraer la atención de su público a un punto rojo que puede situar en cualquier objeto.

12. Botón MENU

Muestra el menú para diversas configuraciones y ajustes.

13. Botón SELECT ▲▼◀▶ (ratón)

Cuando el proyector se encuentra en el modo de ordenador, estos botones funcionan como el ratón de un ordenador. Cuando se encuentre en el modo de proyector, indicado por la iluminación del botón PJ. Consulte la página S-52.

▲▼: Utilice estos botones para seleccionar el menú del ítem que desee ajustar.

◀▶: Utilice estos botones para cambiar el nivel del menú seleccionado del ítem. Con pulsar una vez el botón ▶ ejecuta la selección.

Cuando se visualiza el puntero, estos botones ▲▼◀▶ mueven el puntero.

Cuando no se visualiza el puntero, los botones ▲▼◀▶ se utilizan para ajustar la imagen.

14. Botón ENTER (clic izquierdo)

Cuando se encuentre en el modo de ordenador, este botón funcionará como el botón izquierdo del ratón. Cuando pulse este botón y lo mantenga presionado durante al menos 2 segundos, se establecerá el modo de desplazamiento. Cuando se encuentre en el modo de proyector, indicado por la iluminación del botón PJ:

Use este botón para introducir la opción que haya seleccionado en el menú. Al pulsar el botón ENTER se ejecuta la selección. Consulte la página S-9.

15. Botón CANCEL (clic derecho)

Cuando se encuentre en el modo de ordenador, este botón funcionará como el botón derecho del ratón. Cuando se encuentre en el modo de proyector, indicado por la iluminación del botón PJ: Pulse este botón para salir de menús. Al pulsar el botón CANCEL se ejecuta la selección.

16. Botón PJ

Pulse este botón para cambiar la función de los botones SELECT, CANCEL y ENTER entre el modo de proyector (botón iluminado de color rojo) y el modo de ordenador. Pulse este botón o el botón POWER ON/OFF, MENU, ASPECT, 3D REFORM, HELP, POINTER, MAGNIFY, PICTURE, VIEWER, FOLDER LIST o SLIDE LIST para cambiar al modo de proyector; el botón PJ se iluminará de color rojo. Para volver al modo de ordenador, pulse el botón PJ otra vez. Consulte la página S-52.

INTRODUCCIÓN > Denominación de las partes del mando a distancia

17. Botón ASPECT
Pulse este botón para visualizar la pantalla de selección de formato. Consulte la página S-86.
18. Botón FREEZE
Este botón congela las imágenes. Púlselo de nuevo para reanudar el movimiento.
19. 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. Consulte la página S-44.
20. Botón HELP
Proporciona ayuda en línea o muestra la información introducida.
21. Botón POINTER
Pulse este botón para visualizar uno de los ocho punteros disponibles; vuelva a pulsar el botón para ocultar el puntero. Es posible mover el icono de puntero al área deseada de la pantalla con el botón de selección (▲▼◀▶). Consulte la página S-54.
22. Botón VOLUME (+) (-)
Pulse el botón (+) para aumentar el nivel de volumen, y el botón (-) para disminuirlo.
23. Botón MAGNIFY (+) (-)
Use este botón para ajustar el tamaño de la imagen hasta un 400%. Cuando se visualiza el puntero, la imagen se amplía alrededor del centro del puntero. Cuando no se visualiza el puntero, la imagen se amplía alrededor del centro de la pantalla. Cuando la imagen es ampliada, el puntero cambia al icono de ampliación. Consulte la página S-55.
24. Botón PICTURE
Pulse este botón para visualizar la pantalla de ajuste de imagen con opciones tales como brillo, contraste, color, tinte y nitidez. Consulte la página S-85.

INTRODUCCIÓN > Denominación de las partes del mando a distancia

25. Botón PICTURE MUTE

Este botón apaga la imagen y el sonido durante un período de tiempo breve. Vuelva a pulsar el botón para restaurar la imagen y el sonido.

NOTA: Cuando se visualice este menú, si se pulsa este botón, se silenciará la imagen y el sonido sin desactivar el menú.

26. Botón VIEWER

Pulse este botón para seleccionar la fuente del visor.

27. Botón SLIDE (+) (-)

Pulse el botón (+) para seleccionar la siguiente carpeta o diapositiva y el botón (-) para seleccionar la carpeta o diapositiva anterior. Consulte la página S-67.

28. Botón FOLDER LIST

Pulse este botón para seleccionar la fuente del visor y visualizar una lista de las carpetas incluidas en la tarjeta PC. Consulte la página S-67.

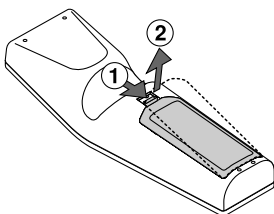
29. Botón SLIDE LIST

Pulse este botón para seleccionar la fuente del visor y visualizar una lista de las diapositivas incluidas en la tarjeta PC. Consulte la página S-67.

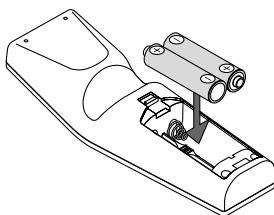
NOTA: El ajuste predeterminado es el modo de ordenador, que le permite usar los botones SELECT, CANCEL y ENTER como el ratón de su ordenador. Cuando se pulsa el botón POWER ON/OFF, MENU, ASPECT, 3D REFORM, HELP, POINTER, MAGNIFY, PICTURE, VIEWER, FOLDER LIST o SLIDE LIST, el botón PJ se ilumina de color rojo para indicar que se ha seleccionado el modo de proyector. Si no se pulsa ningún botón antes de 60 segundos, la luz se apaga y el modo de proyector queda cancelado.

Instalación de pilas

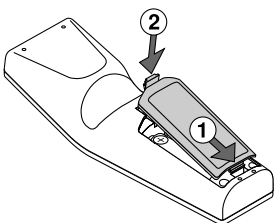
1. Presione el cierre y retire la cubierta del compartimiento de las pilas.



2. Retire las dos pilas antiguas e instale pilas nuevas (AA). Asegúrese de que la polaridad (+/-) de las pilas sea correcta.



3. Deslice la cubierta sobre las pilas hasta que encaje en posición. No mezcle tipos de pilas diferentes ni pilas nuevas con usadas.



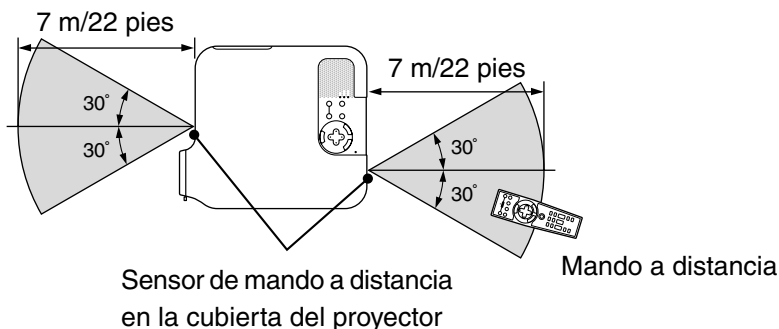
Acerca del funcionamiento del mando a distancia:

Si pulsa y mantiene pulsado el botón de selección ▲▼◀▶, mientras instala pilas nuevas, el mando a distancia podrá funcionar incorrectamente. Si esto sucediera, retire las pilas y vuelva luego a instalarlas sin tocar el botón de selección.

Precauciones con el mando a distancia

- Manipule el mando a distancia con cuidado.
- Si se moja el mando a distancia, límpielo y séquelo inmediatamente.
- Evite el calor y humedad excesivos.
- Cuando no vaya a usar el mando a distancia por un período prolongado de tiempo, retire las pilas.
- No coloque las pilas al revés.
- No utilice pilas nuevas y usadas al mismo tiempo y no mezcle pilas de distinto tipo.

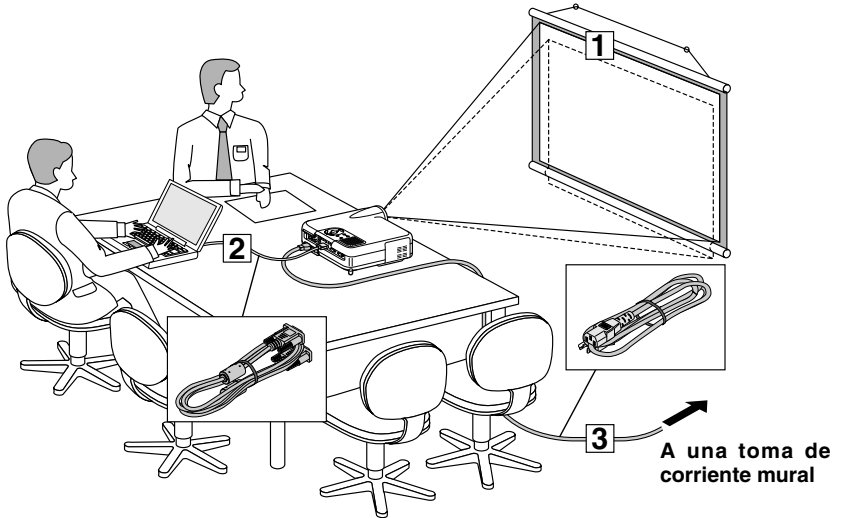
Radio de acción



- La señal infrarroja tiene un alcance en línea recta a nivel de la vista de aproximadamente 22 pies/7 m, dentro de un ángulo de 60 grados respecto del sensor de mando a distancia situado en la cubierta del proyector.
- El proyector no responderá si hay objetos entre el mando a distancia y el sensor o si el sensor está expuesto a una luz intensa. Las pilas débiles también pueden impedir que el mando a distancia controle correctamente el proyector.

INSTALACIÓN Y CONEXIONES

Esta sección describe como montar su proyector y como conectar el vídeo y las fuentes de audio.



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

- 1 **Instale una pantalla y el proyector.**
- 2 **Conecte el ordenador o equipo de vídeo al proyector. Consulte la página S-27.**
- 3 **Conecte el cable de alimentación suministrado. Consulte la página S-35.**

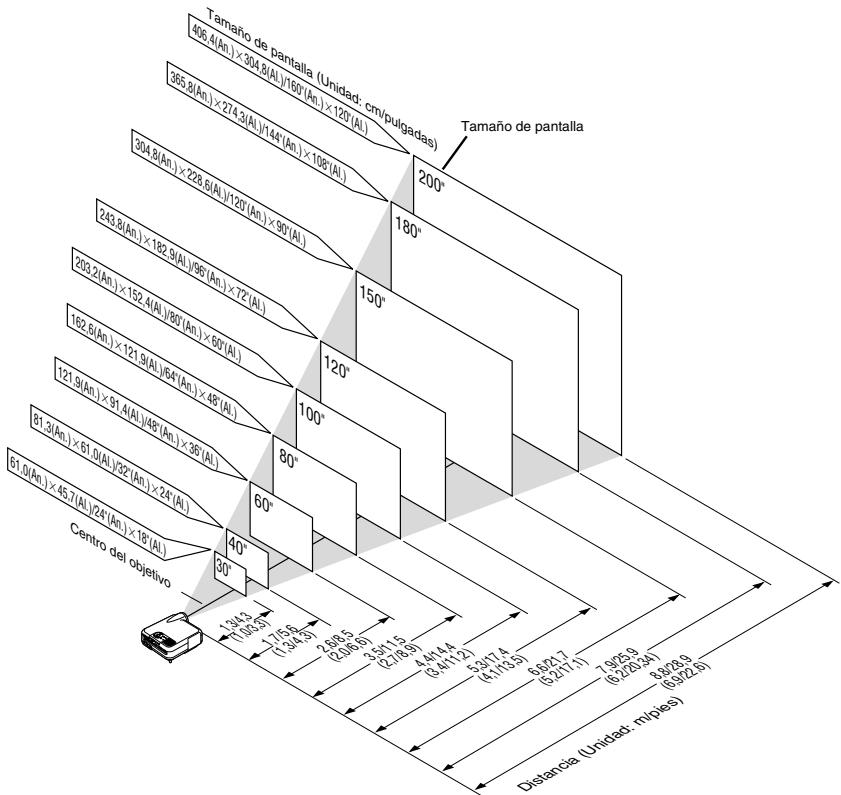
NOTA: Antes de trasladar el proyector, compruebe que el cable de alimentación y demás cables estén desconectados.

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

Montaje de la pantalla e instalación del proyector

Cómo seleccionar una posición

Cuanto más lejos se encuentre el proyector de la pantalla o pared, mayor será la imagen. El tamaño mínimo que puede tener la imagen es de aproximadamente 30" (0,8 m) medido diagonalmente cuando el proyector se encuentre más o menos a 4 pies (1,3 m) de la pared o pantalla. El tamaño máximo que puede tener la imagen es de 500" (12,7 m) cuando el proyector se encuentre más o menos a 80,83 pies (24,64 m) de la pared o pantalla. Use el siguiente dibujo como referencia.

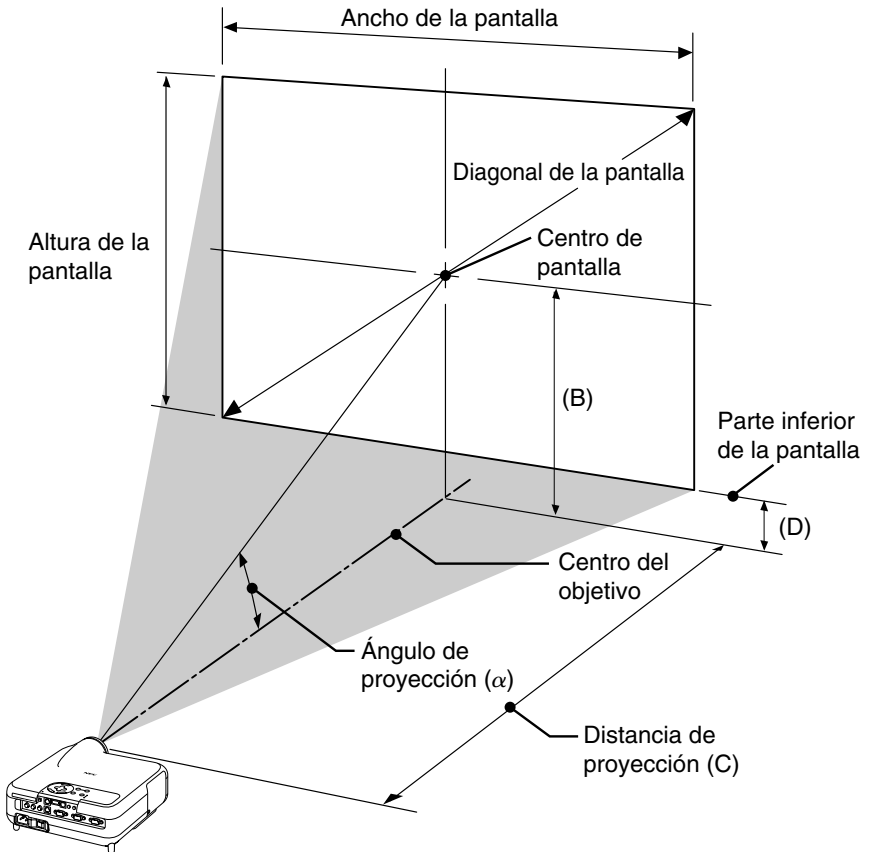


NOTA: Los valores entre paréntesis son para el modelo LT240K.

Distancia de proyección y tamaño de la pantalla

Lo siguiente muestra las posiciones relativas correctas del proyector y de la pantalla. Remítase a la tabla para determinar la posición de instalación.

Diagrama de distancia



B = Distancia vertical entre el centro del objetivo y el centro de la pantalla

C = Distancia de proyección

D = Distancia vertical entre el centro del objetivo y la parte inferior de la pantalla

α = Ángulo de proyección

INSTALACIÓN Y CONEXIONES > Montaje de la pantalla e instalación del proyector <LT260K>

B = Distancia vertical entre el centro del objetivo y el centro de la pantalla

C = Distancia de proyección

D = Distancia vertical entre el centro del objetivo y la parte inferior de la pantalla

α = Ángulo de proyección

NOTA: Las distancias puede que varíen +/-5%.

Tamaño de la pantalla			B pulgadas	C Gran angular – Teleobjetivo pulgadas	D pulgadas	α Gran angular – Teleobjetivo grados
Diagonal pulgadas	Ancho pulgadas	Alto pulgadas				
30	24	18	12,6	46,4 – 57,0	3,6	15,2 – 12,5
40	32	24	16,8	62,4 – 76,4	4,8	15,1 – 12,4
60	48	36	25,3	94,5 – 115,3	7,3	15,0 – 12,4
67	54	40	28,2	105,8 – 128,9	8,1	14,9 – 12,3
72	58	43	30,3	113,8 – 138,6	8,7	14,9 – 12,3
80	64	48	33,7	126,6 – 154,1	9,7	14,9 – 12,3
84	67	50	35,4	133,0 – 161,9	10,2	14,9 – 12,3
90	72	54	37,9	142,7 – 173,6	10,9	14,9 – 12,3
100	80	60	42,1	158,7 – 193,0	12,1	14,9 – 12,3
120	96	72	50,5	190,8 – 231,8	14,5	14,8 – 12,3
150	120	90	63,2	239,0 – 290,1	18,2	14,8 – 12,3
180	144	108	75,8	287,1 – 348,4	21,8	14,8 – 12,3
200	160	120	84,2	319,2 – 387,2	24,2	14,8 – 12,3
210	168	126	88,4	335,3 – 406,7	25,4	14,8 – 12,3
240	192	144	101,1	383,4 – 464,9	29,1	14,8 – 12,3
261	209	157	109,9	417,1 – 505,7	31,6	14,8 – 12,3
270	216	162	113,7	431,6 – 523,2	32,7	14,8 – 12,3
300	240	180	126,3	479,7 – 581,5	36,3	14,8 – 12,3
350	280	210	147,4	560,0 – 678,6	42,4	14,7 – 12,3
400	320	240	168,5	640,2 – 775,7	48,5	14,7 – 12,3
450	360	270	189,5	720,5 – 872,9	54,5	14,7 – 12,2
500	400	300	210,6	800,7 – 970,0	60,6	14,7 – 12,2

Tamaño de la pantalla			B mm	C Gran angular – Teleobjetivo mm	D mm	α Gran angular – Teleobjetivo grados
Diagonal mm	Ancho mm	Alto mm				
762	610	457	321	1178 – 1448	92	15,2 – 12,5
1016	813	610	428	1586 – 1942	123	15,1 – 12,4
1524	1219	914	642	2401 – 2928	184	15,0 – 12,4
1702	1361	1021	716	2686 – 3274	206	14,9 – 12,3
1829	1463	1097	770	2890 – 3520	221	14,9 – 12,3
2032	1626	1219	855	3216 – 3915	246	14,9 – 12,3
2134	1707	1280	898	3379 – 4113	258	14,9 – 12,3
2286	1829	1372	962	3624 – 4409	277	14,9 – 12,3
2540	2032	1524	1069	4032 – 4902	307	14,9 – 12,3
3048	2438	1829	1283	4847 – 5889	369	14,8 – 12,3
3810	3048	2286	1604	6070 – 7369	461	14,8 – 12,3
4572	3658	2743	1925	7293 – 8849	554	14,8 – 12,3
5080	4064	3048	2139	8108 – 9836	615	14,8 – 12,3
5334	4267	3200	2246	8516 – 10329	646	14,8 – 12,3
6096	4877	3658	2567	9739 – 11810	738	14,8 – 12,3
6629	5304	3978	2792	10595 – 12846	803	14,8 – 12,3
6858	5486	4115	2888	10962 – 13290	831	14,8 – 12,3
7620	6096	4572	3209	12185 – 14770	923	14,8 – 12,3
8890	7112	5334	3744	14223 – 17237	1077	14,7 – 12,3
10160	8128	6096	4279	16261 – 19704	1231	14,7 – 12,3
11430	9144	6858	4814	18299 – 22171	1385	14,7 – 12,2
12700	10160	7620	5349	20338 – 24638	1539	14,7 – 12,2

INSTALACIÓN Y CONEXIONES > Montaje de la pantalla e instalación del proyector <LT240K>

B = Distancia vertical entre el centro del objetivo y el centro de la pantalla

C = Distancia de proyección

D = Distancia vertical entre el centro del objetivo y la parte inferior de la pantalla

α = Ángulo de proyección

NOTA: Las distancias puede que varíen +/-5%.

Tamaño de la pantalla			B pulgadas	C Gran angular – Teleobjetivo pulgadas	D pulgadas	α Gran angular – Teleobjetivo grados
Diagonal pulgadas	Ancho pulgadas	Alto pulgadas				
30	24	18	12,6	35,7 – 43,4	3,6	19,4 – 16,2
40	32	24	16,8	48,2 – 58,4	4,8	19,2 – 16,0
60	48	36	25,2	73,2 – 88,5	7,2	19,0 – 15,9
67	54	40	28,1	81,9 – 99,0	8,0	19,0 – 15,9
72	58	43	30,2	88,1 – 106,5	8,6	18,9 – 15,8
80	64	48	33,6	98,1 – 118,6	9,6	18,9 – 15,8
84	67	50	35,3	103,1 – 124,6	10,1	18,9 – 15,8
90	72	54	37,8	110,6 – 133,6	10,8	18,9 – 15,8
100	80	60	42,0	123,1 – 148,6	12,0	18,8 – 15,8
120	96	72	50,4	148,1 – 178,7	14,4	18,8 – 15,8
150	120	90	63,0	185,5 – 223,8	18,0	18,8 – 15,7
180	144	108	75,6	223,0 – 268,9	21,6	18,7 – 15,7
200	160	120	84,0	248,0 – 298,9	24,0	18,7 – 15,7
210	168	126	88,2	260,5 – 314,0	25,2	18,7 – 15,7
240	192	144	100,8	297,9 – 359,1	28,8	18,7 – 15,7
261	209	157	109,7	324,1 – 390,6	31,4	18,7 – 15,7
270	216	162	113,4	335,4 – 404,1	32,4	18,7 – 15,7
300	240	180	126,1	372,8 – 449,2	36,1	18,7 – 15,7
350	280	210	147,1	435,3 – 524,4	42,1	18,7 – 15,7
400	320	240	168,1	497,7 – 599,6	48,1	18,7 – 15,7
450	360	270	189,1	560,1 – 674,7	54,1	18,7 – 15,7
500	400	300	210,1	622,5 – 749,9	60,1	18,6 – 15,7

Tamaño de la pantalla			B mm	C Gran angular – Teleobjetivo mm	D mm	α Gran angular – Teleobjetivo grados
Diagonal mm	Ancho mm	Alto mm				
762	610	457	320	907 – 1102	91	19,4 – 16,2
1016	813	610	426	1224 – 1484	122	19,2 – 16,0
1524	1219	914	640	1858 – 2248	183	19,0 – 15,9
1702	1361	1021	715	2080 – 2515	204	19,0 – 15,9
1829	1463	1097	768	2239 – 2706	219	18,9 – 15,8
2032	1626	1219	853	2493 – 3011	244	18,9 – 15,8
2134	1707	1280	896	2620 – 3164	256	18,9 – 15,8
2286	1829	1372	960	2810 – 3393	274	18,9 – 15,8
2540	2032	1524	1067	3127 – 3775	305	18,8 – 15,8
3048	2438	1829	1280	3761 – 4538	366	18,8 – 15,8
3810	3048	2286	1601	4713 – 5684	458	18,8 – 15,7
4572	3658	2743	1921	5664 – 6829	549	18,7 – 15,7
5080	4064	3048	2134	6298 – 7593	610	18,7 – 15,7
5334	4267	3200	2241	6615 – 7975	641	18,7 – 15,7
6096	4877	3658	2561	7567 – 9120	732	18,7 – 15,7
6629	5304	3978	2785	8233 – 9922	797	18,7 – 15,7
6858	5486	4115	2881	8518 – 10265	824	18,7 – 15,7
7620	6096	4572	3202	9470 – 11411	916	18,7 – 15,7
8890	7112	5334	3735	11055 – 13320	1068	18,7 – 15,7
10160	8128	6096	4269	12641 – 15229	1221	18,7 – 15,7
11430	9144	6858	4803	14227 – 17138	1374	18,7 – 15,7
12700	10160	7620	5336	15813 – 19046	1526	18,6 – 15,7

ADVERTENCIA

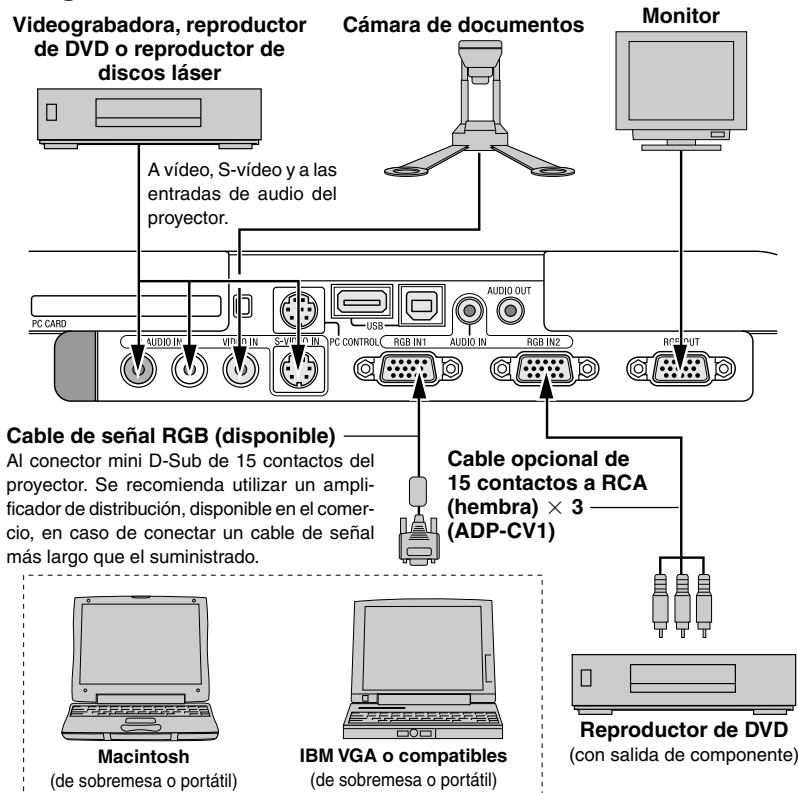
- * La instalación del proyector en el techo debe ser realizada por un técnico cualificado. Si desea mayor información póngase en contacto con el distribuidor NEC.
- * No intente instalar el proyector usted mismo.
- Utilice el proyector únicamente sobre una superficie sólida y nivelada. El proyector puede ocasionar lesiones físicas o sufrir serios daños si se cae al suelo.
- 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 41 °F (5 °C) y 95 °F (35 °C).
- No exponga el proyector a la humedad, el polvo o el humo. Esto afectará a la imagen de la pantalla.
- Asegúrese de que haya una buena ventilación alrededor del proyector para que el calor pueda disiparse. No cubra los orificios de ventilación en el costado o en la parte delantera del proyector.

Cómo reflejar la imagen

El utilizar un espejo para reflejar la imagen del proyector le permite disfrutar de una imagen más grande. Contacte con su distribuidor NEC si necesita un espejo. Si está utilizando un espejo y la imagen aparece al revés, use los botones MENU y SELECT situados en la cubierta del proyector o los botones ▲▼ del mando a distancia para corregir la orientación. (Consulte la página S-95.)

Cómo hacer las conexiones

Diagrama de conexión



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.

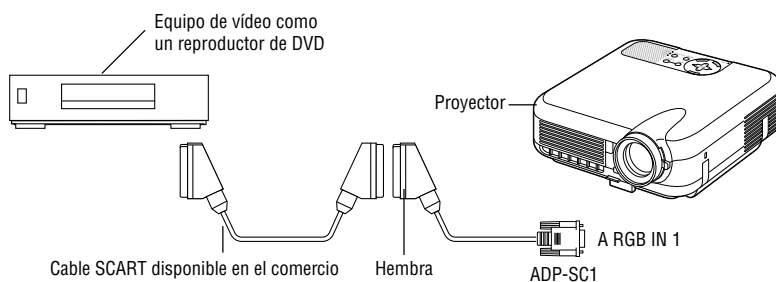
- * Si la pantalla queda en blanco mientras usa el mando a distancia, es probable que se deba a la acción del protector de pantalla o a la función de ahorro de energía del ordenador.
- * Si accidentalmente pulsa el botón POWER del mando a distancia, espere 90 segundos y luego pulse el botón POWER nuevamente para reanudar la operación.

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 RGB IN 2 no es compatible con señales SCART ni con Plug & Play.*
-

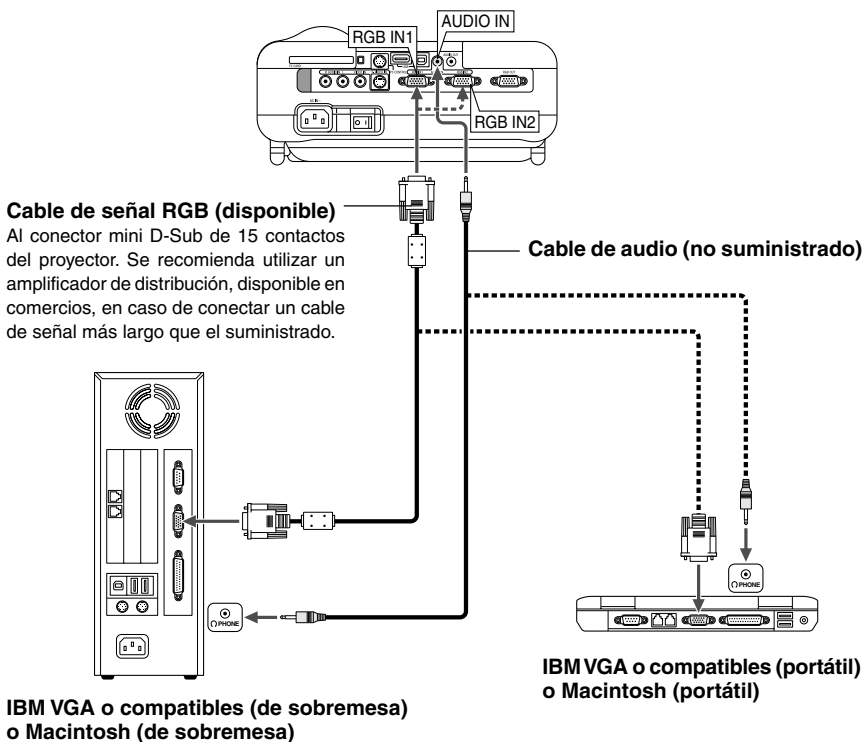


- 1. Desconecte la alimentación del proyector y del equipo de vídeo.**
- 2. Use el adaptador ADP-SC1 SCART de NEC y un cable SCART (disponible en el comercio) para conectar la entrada RGB 1 del proyector y la salida SCART (RGB) del equipo de vídeo.**
- 3. Conecte la alimentación del proyector y del equipo de vídeo.**
- 4. Use el botón RGB 1 del mando a distancia para seleccionar la entrada RGB 1.**
- 5. Pulse el botón MENU del mando a distancia para visualizar el menú.**
- 6. En el menú avanzado, seleccione [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 3] → [Seleccionar señal RGB1] → [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 de un ordenador PC o Macintosh



NOTA: Para modelos Macintosh más antiguos, utilice un adaptador de contactos disponible en el comercio (no suministrado) para realizar la conexión al puerto de vídeo del Mac.

INSTALACIÓN Y CONEXIONES > Cómo hacer las conexiones

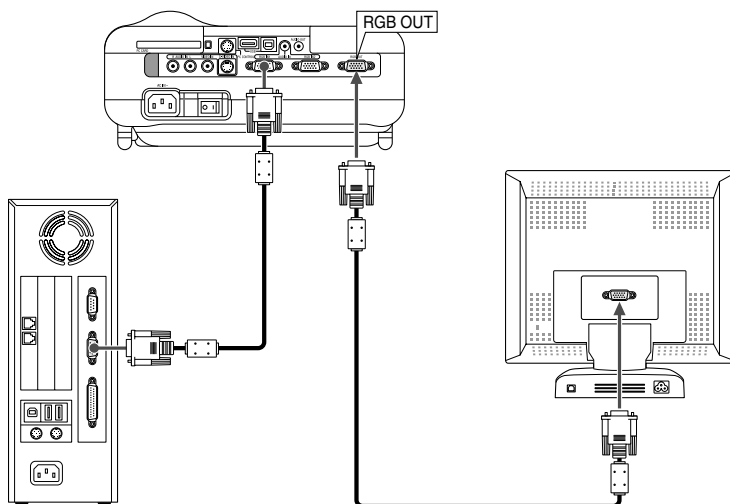
Conectando un ordenador PC o Macintosh al proyector podrá proyectar la imagen de la pantalla del ordenador y lograr una presentación verdaderamente impresionante.

Para conectar a un PC o Macintosh, simplemente:

- 1. Desconecte la alimentación del proyector y del ordenador.**
- 2. Utilice el cable de señal suministrado 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.**

NOTA: El LT260K/LT240K no es compatible con salidas de vídeo descodificadas de NEC ISS-6020 y ISS-6010.

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:

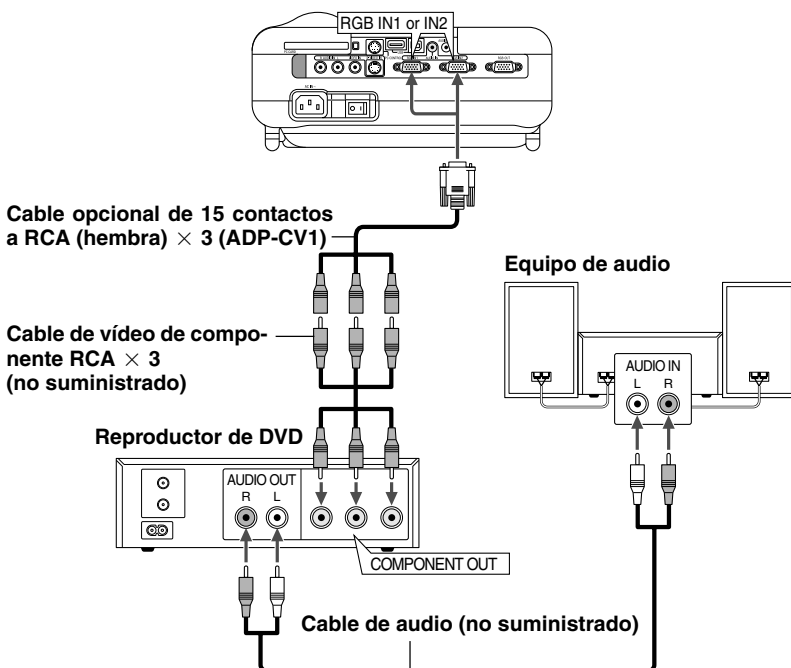
- 1. Desconecte la alimentación del proyector, del monitor y del ordenador.**
- 2. Utilice un cable de 15 contactos para conectar el monitor al conector RGB OUT (mini D-Sub 15 contactos) del proyector.**
- 3. Encienda el proyector, el monitor y el ordenador.**

NOTA: El conector RGB OUT emite la señal RGB durante el modo de régimen mínimo (Consulte la página S-99). Cuando el proyector entra en el modo de régimen mínimo, la imagen del monitor externo desaparece durante un momento. Tenga presente que el conector RGB OUT no emitirá la señal RGB durante el modo Standby.

- *La conexión tipo cadena de margarita no es posible.*
-

Conexión del equipo de vídeo

Conexión del reproductor de DVD



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:

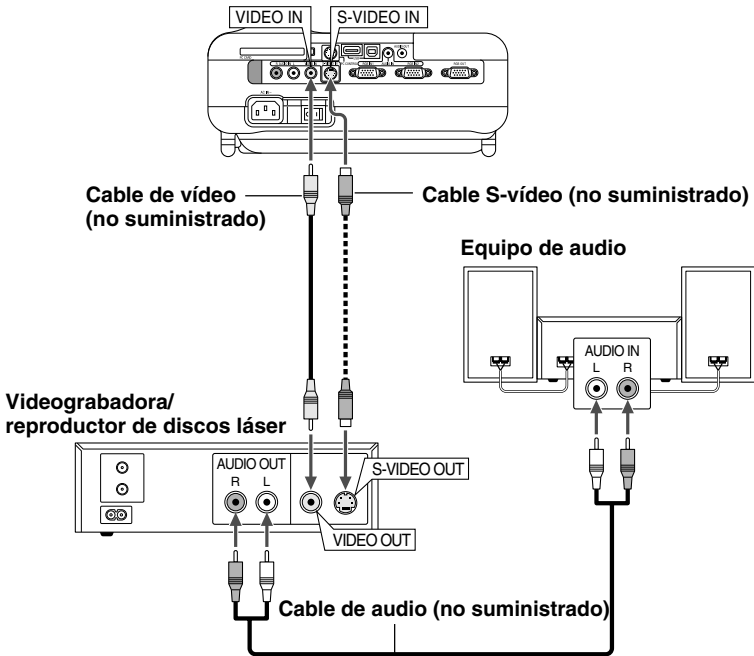
1. **Desconectar la alimentación del proyector y del reproductor de DVD.**
2. **Si su reproductor de DVD está equipado con una salida de vídeo de componente (Y,Cb,Cr), use un cable de vídeo de componente (disponible en el comercio) (RCA \times 3) y el cable opcional de 15 contactos a RCA (hembra) \times 3 para conectar el reproductor de DVD al conector RGB IN1 o IN2 del proyector.**

Para un reproductor de DVD que no tiene una salida de vídeo de componente (Y,Cb,Cr), utilice cables RCA comunes (no suministrados) para conectar la salida de VIDEO compuesto del reproductor de DVD a la entrada de vídeo del proyector.

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 videograbadora o reproductor de discos láser



Use cables RCA comunes (no suministrados) para conectar su videograbadora, reproductor de discos láser o cámara de documentos al proyector. Para realizar estas conexiones sólo tiene que:

- 1. Desconectar la alimentación del proyector y de la videograbadora, reproductor de discos láser o cámara de documentos.**
- 2. Conectar un extremo del cable RCA al conector de salida de vídeo situado en la parte posterior de la videograbadora o reproductor de discos láser, y luego conectar el otro extremo del cable a la entrada de vídeo del proyector. Use un cable de audio (no suministrado) para conectar el audio de la videograbadora o reproductor de discos láser al equipo de audio (si su videograbadora 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.**

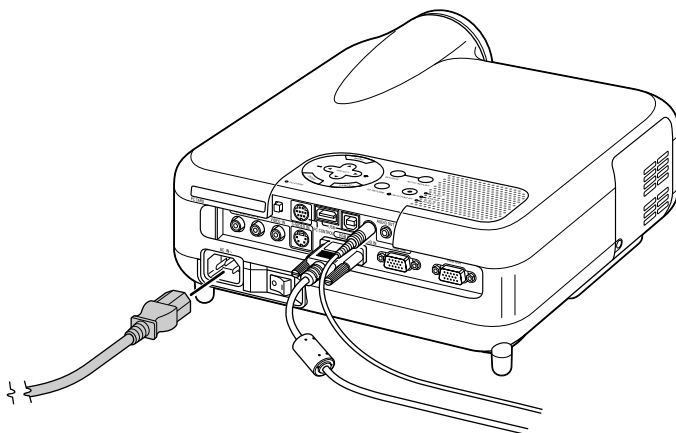
3. Encienda el proyector y la videgrabadora o reproductor de discos láser.

NOTA: 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.

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.

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.



PROYECCIÓN DE UNA IMAGEN

(OPERACIÓN BÁSICA)

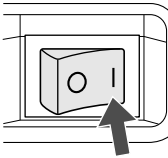
En esta sección se describe la forma de encender el proyector y proyectar una imagen en la pantalla.

Para encender el proyector

NOTA:

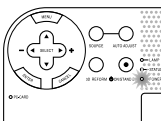
- *Al conectar o desconectar el cable de alimentación suministrado, asegúrese de que el interruptor de alimentación principal se encuentre en la posición de desactivado [O]. De lo contrario, el proyector podrá sufrir daños.*
 - *El proyector tiene dos interruptores de alimentación: el interruptor de 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 S-114.*
-

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



Antes de encender el proyector, compruebe que la fuente del ordenador o de vídeo está activada y que la tapa del objetivo ha sido extraída.

Sólo después de haber pulsado el botón ON/STAND BY en la cubierta del proyector o el botón POWER ON en el mando a distancia durante al menos 2 segundos, el indicador de alimentación se iluminará de color verde y el proyector quedará listo para ser usado.

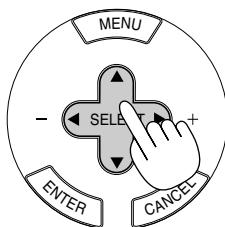


Nota acerca de la pantalla inicial (pantalla de selección de idioma de menú)

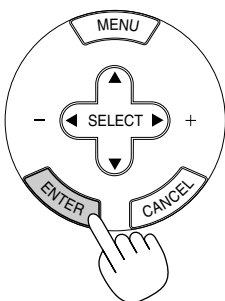
Cuando encienda el proyector por primera vez, accederá a la pantalla inicial. Esta pantalla le da la oportunidad de seleccionar uno de los siete idiomas del menú: inglés, alemán, francés, italiano, español, sueco y japonés.

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

- 1. Use el botón SELECT ▲ o ▼ para seleccionar uno de los siete idiomas disponibles para el menú.**

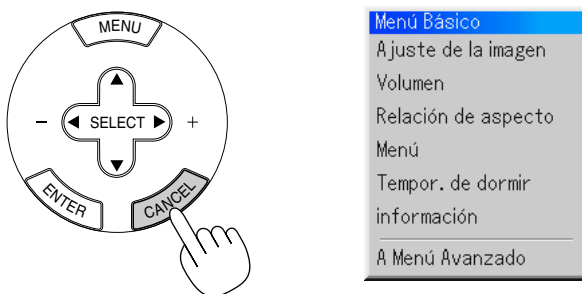


- 2. Pulse el botón ENTER para ejecutar la selección.**



PROYECCIÓN DE UNA IMAGEN > Para encender el proyector

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 S-93.

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 "Autoarranque". (Consulte la página S-98.)

Inmediatamente después de encender el proyector, la pantalla puede parpadear. Esto no indica mal funcionamiento. Espere entre 3 y 5 minutos hasta que la luz de la lámpara se estabilice.

Cuando el modo de lámpara está ajustado a Eco, el indicador de lámpara se ilumina de color verde.

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 al activar el botón POWER, y si el indicador STATUS se enciende intermitentemente en un ciclo de seis veces, espere un minuto completo antes de conectar la alimentación.

Selección de una fuente

Para seleccionar la fuente de ordenador o vídeo

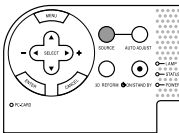
Utilizando el mando a distancia



Pulse el botón RGB1, RGB2, VIDEO, S-VIDEO o VIEWER.

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

Para seleccionar una fuente de la lista de fuentes

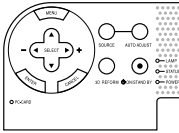


Lista de fuentes

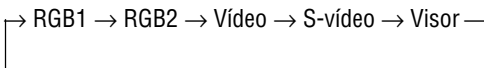


Pulse y suelte rápidamente el botón SOURCE del proyector para visualizar la lista Fuentes. Cada vez que se pulse el botón SOURCE, la fuente de entrada cambiará de la siguiente forma: "Video" (videograbadora, cámara de documentos o reproductor de discos láser), "S-Video", "RGB1" o "RGB2" (ordenador o DVD con salida de componente), "Viewer" (diapositivas de una tarjeta PC), o "LAN" (señal alámbrica o inalámbrica enviada desde un PC). Para visualizar la fuente seleccionada, pulse el botón ENTER.

Detección automática de la señal



Pulse el botón SOURCE durante al menos UN segundo; el proyector buscará la próxima fuente de entrada disponible. Cada vez que pulse y mantenga pulsado el botón SOURCE, la fuente de entrada cambiará de la siguiente forma:



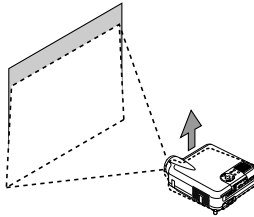
Si no hay ninguna señal de entrada disponible, la entrada será omitida. Cuando visualice la fuente de entrada que desea proyectar, suelte el botón.

Pulse el botón ENTER.

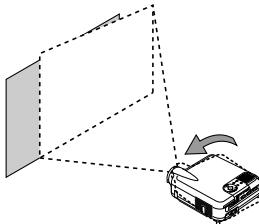
Ajuste del tamaño y la posición de la imagen

Coloque el proyector sobre una superficie plana y nivelada y asegúrese de que el proyector quede perpendicular a la pantalla.

Levante la parte delantera del proyector para centrar la imagen verticalmente.



Mueva el proyector hacia la izquierda para centrar la imagen horizontalmente en la pantalla.



Use la función 3D REFORM para ajustar la imagen. Consulte la página S-44.

Geometric Correction Tool

Si utiliza una pantalla de una forma especial, como por ejemplo una pantalla cilíndrica o esférica, está disponible un programa que se puede descargar llamado Geometric Correction Tool.

Este programa (Geometric Correction Tool) le permite realizar la corrección de la distorsión geométrica de una imagen cuando esta se proyecta sobre pantallas con formas especiales con un proyector NEC. Adicionalmente, este programa permite el control del proyector mediante un ordenador.

Para obtener información adicional visite:

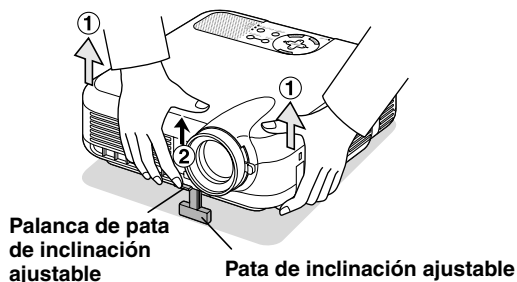
EE.UU. : <http://www.necvisualsystems.com>

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

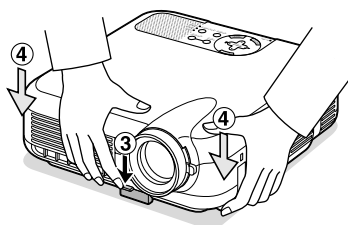
Global : <http://www.nec-pj.com/>

Ajuste de la pata de Inclinación

- ① Levante la parte delantera del proyector.



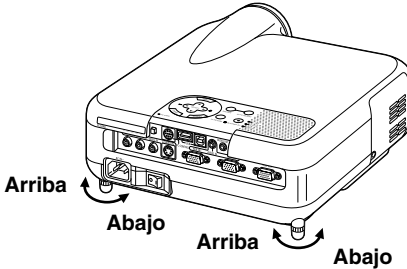
- ② Suba la palanca de la pata de inclinación ajustable, en la parte delantera del proyector, para extender la pata de inclinación ajustable (altura máxima).
- ③ Baje la palanca de la pata de inclinación ajustable.



- ④ Baje la parte delantera del proyector a la altura deseada y suelte la palanca para bloquear la pata de inclinación ajustable. La parte delantera del proyector puede ajustarse dentro de un margen de aproximadamente 7 grados hacia arriba y hacia abajo.

PROYECCIÓN DE UNA IMAGEN > Ajuste del tamaño y la posición de la imagen

Se puede cambiar la altura de la pata trasera. Gire la pata trasera hasta que esté a la altura deseada. Tenga presente, sin embargo, que la distancia vertical desde la parte inferior a la mesa o suelo debe ser o 1,0" (25,0 mm) para que el proyector quede horizontal en la superficie plana.



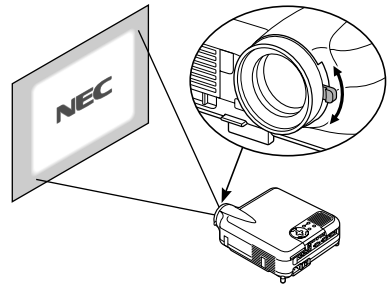
- * Si la imagen proyectada no aparece rectangular en la pantalla, utilice la función 3D Reform para lograr un ajuste adecuado. Consulte la página S-44.

PRECAUCIÓN:

No utilice la pata de inclinación con otro propósito que no sea el originalmente establecido. El uso incorrecto, como la sujeción de la pata de inclinación o colgar en una pared pueden dañar el proyector.

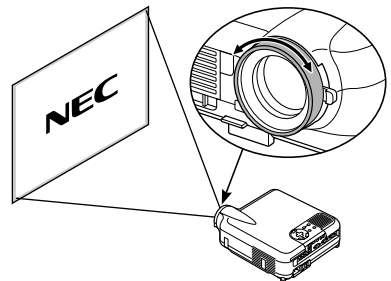
Zoom

Use la palanca de zoom para ajustar con precisión el tamaño de la imagen en la pantalla



Enfoque

Utilice el aro de enfoque para obtener el mejor enfoque posible.

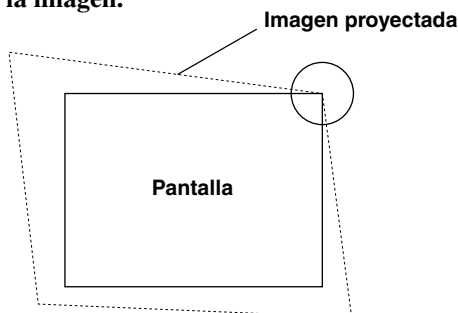


Corrección de la distorsión trapezoidal horizontal y vertical (3D Reform)

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. También puede usar un ratón para corregir la distorsión en las esquinas de la imagen (Cornerstone). Para hacerlo, seleccione y haga clic izquierdo en una de las esquinas de la imagen que desea corregir.

Repita este procedimiento para las 3 esquinas restantes. Haga clic derecho para visualizar la pantalla de confirmación.

- 1. Projete una imagen de modo que la pantalla sea más pequeña 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 en el mando a distancia.**

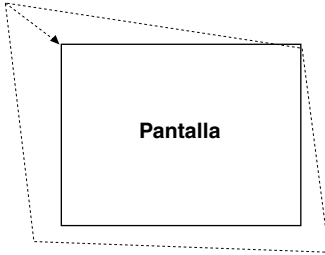


Se visualiza la pantalla de ajuste Piedra angular.

NOTA: Pulse el botón 3D REFORM para alternar entre "Piedra angular" y "Key-stone."

PROYECCIÓN DE UNA IMAGEN

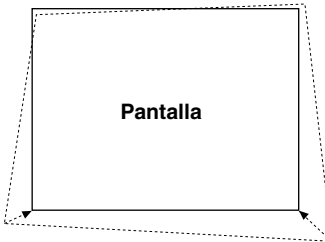
4. Use el botón SELECT ▲▼◀▶ para seleccionar el icono que apunte en la dirección en que desea mover el cuadro de imagen proyectado.



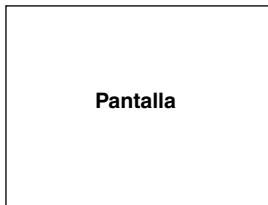
5. Pulse el botón ENTER.

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

7. Pulse el botón ENTER.

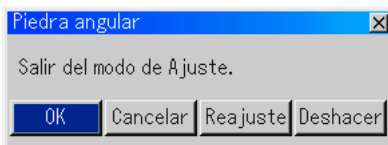


8. Use el botón SELECT ▲▼◀▶ para seleccionar otro icono que apunte en la dirección en que desea mover el cuadro de imagen proyectado.



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

Aparece la pantalla de confirmación.



PROYECCIÓN DE UNA IMAGEN

9. Pulse el botón SELECT ◀ o ▶ para resaltar la opción [OK] y, a continuación, 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 restablecer los ajustes predeterminados de la función 3D Reform, pulse y mantenga pulsado el botón 3D REFORM durante al menos 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 $\pm 30^\circ$ approx.

(Max $\pm 25^\circ$ approx. en el modelo LT240K)

Vertical Máx $\pm 40^\circ$ approx.

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

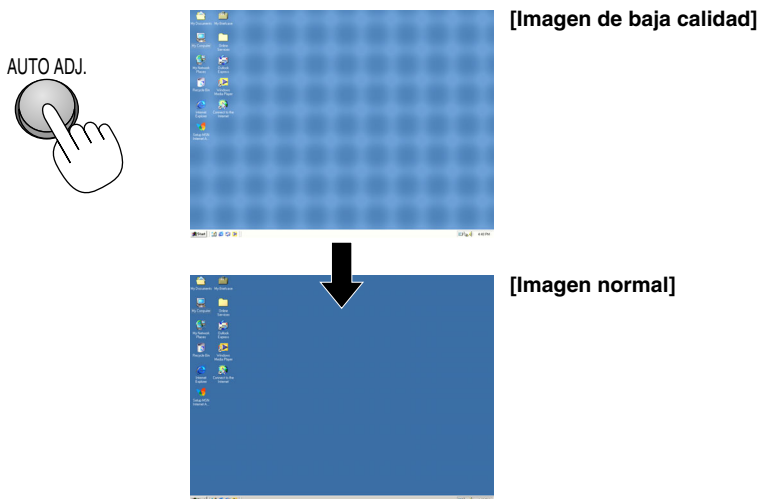
- La imagen se proyecta en modo de pantalla Ancha (Zoom)
- La resolución es XGA
Una resolución superior a XGA limita el margen de ajuste de 3D Reform.
- Los ítems de menú deben estar ajustados de la siguiente forma:
Formato 4:3
Tipo de pantalla 4:3
- La posición horizontal y la posición vertical se ajustan por separado.
La combinación de ambos ajustes limita el margen de ajuste de 3D Reform.

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.



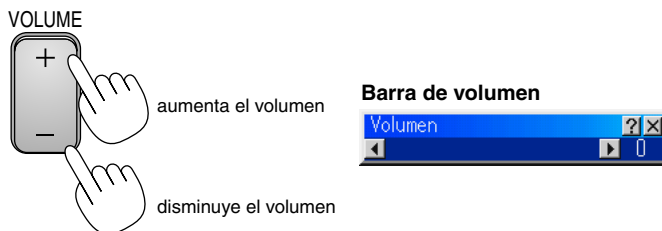
Pulse el botón de ajuste automático para realizar el ajuste fino de la imagen de ordenador o para eliminar eventuales franjas verticales y para reducir el ruido de vídeo, interferencias de puntos e interferencias de reflejos (esto resulta evidente cuando parte de la imagen parece tener reflejos). Esta función ajusta las frecuencias de reloj que eliminan 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 logra optimizar la señal RGB, intente ajustarla manualmente. Consulte la página S-88.
-

Aumento o disminución del volumen

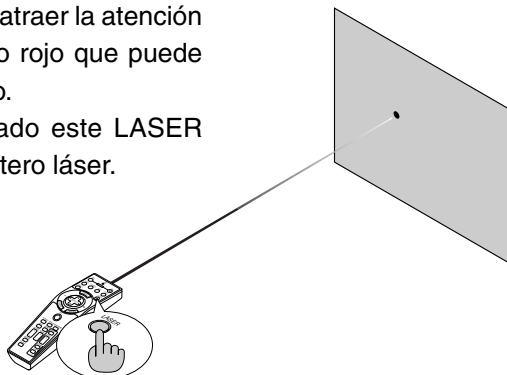
Se puede ajustar el nivel de sonido del altavoz y del miniconector AUDIO OUT del proyector.



Uso del puntero láser

Puede usar el láser para atraer la atención de su público a un punto rojo que puede situar en cualquier objeto.

Pulse y mantenga pulsado este LASER botón para activar el puntero láser.

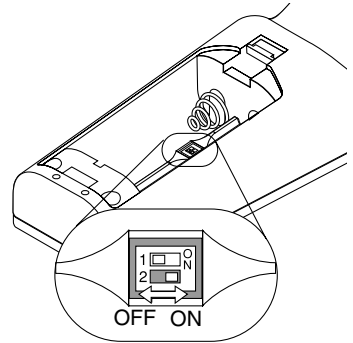


PRECAUCIÓN:

- No mire hacia el puntero láser mientras está encendido.
- No apunte el rayo láser hacia una persona.

Ajuste del interruptor de función

Hay dos interruptores en el fondo del compartimento de las pilas: un interruptor selector de proyector (1) y un interruptor de habilitación/inhabilitación del láser (2). Compruebe qué proyector está utilizando y decida si desea habilitar o inhabilitar el láser; luego, ajuste estos interruptores según sea necesario utilizando la punta de un bolígrafo fino. En este modelo no se utiliza un interruptor selector de proyector (1).



Interruptor (2)

- On: Habilitado (el láser se enciende cuando se pulsa el botón de LASER) [Factory default]
- Off: Inhabilitado (el láser no se enciende cuando se pulsa el botón de LASER)

Inhabilite el láser cuando utilice el aparato en un entorno en el que niños puedan tener acceso al equipo.

Para apagar el proyector

Para apagar el proyector:

Primero, pulse el botón POWER (ON/STANDBY) 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 (período de enfriamiento).

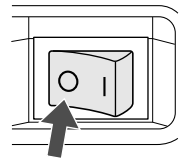
A continuación, desactive el interruptor de alimentación principal. El indicador de alimentación se apagará. Finalmente, desenchufe el cable de alimentación.



PRECAUCIÓN

No desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente mural o no desconecte la alimentación principal bajo ninguna de las circunstancias siguientes. 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.". 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 después de que se apaga el proyector.)
- Mientras se accede a una tarjeta PC. (El indicador de acceso a tarjeta PC se ilumina.)



FUNCIONES CONVENIENTES

Uso de la función de “ratón remoto”

La función de “ratón remoto” incorporada le permite controlar las funciones de ratón de su ordenador mediante el mando a distancia (modo de ordenador). Esta función resulta de gran utilidad para desplazarse haciendo clic por las presentaciones generadas en su ordenador. Para volver al modo de control de proyector (modo de proyector), pulse el botón PJ (iluminado de color rojo).

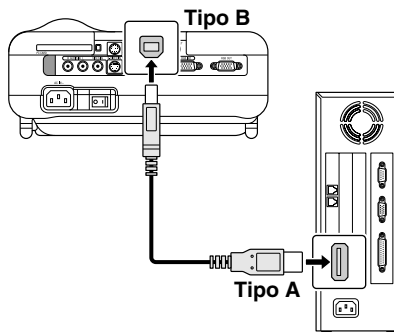
Conexión del ordenador para usar la función de “ratón remoto”

Si desea usar la función de “ratón remoto”, use el cable USB suministrado para conectar el puerto USB (tipo B) del proyector al puerto USB (tipo A) del ordenador.

NOTA: Dependiendo del tipo de conexión o del sistema operativo de su ordenador, puede ser necesario reiniciar el ordenador o cambiar la configuración del mismo.

Al realizar la conexión utilizando el puerto USB

Para PC, la función de receptor de mouse sólo puede utilizarse con los sistemas operativos Windows 98, Windows ME, Windows XP o Windows 2000.



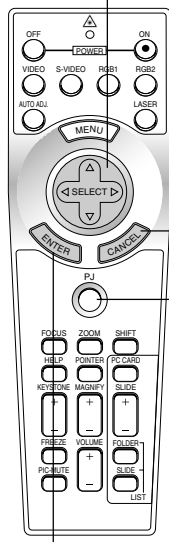
NOTA: Después de desconectar el cable USB, espere al menos 5 segundos antes de volver a conectarlo y viceversa. El ordenador puede no identificar el receptor de ratón incorporado si éste es conectado y desconectado repetidamente a cortos intervalos.

Cambio entre el modo de ordenador y el modo de proyector

Los tres botones sombreados que aparecen en el diagrama funcionan como un ratón de ordenador en el modo de ordenador.

En el modo de ordenador, el botón PJ no se ilumina.

Funciona como mouse para el ordenador.

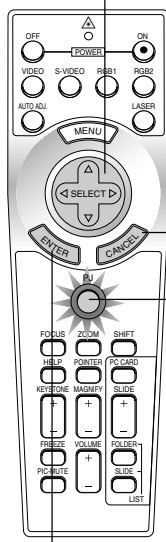


Funciona como botón de clic derecho para el ordenador.

No iluminado

Funciona como botón de clic izquierdo para el ordenador.

Funciona como el botón de selección del proyector.



Funciona como el botón de cancelación del proyector.

Iluminado de color rojo

Funciona como el botón Intro del proyector.

FUNCIONES CONVENIENTES > Uso de la función de “ratón remoto”

- Cuando se pulsa el botón MENU, el botón PJ se ilumina de color rojo para indicar que el mando a distancia se encuentra en el modo de proyector, que le permite controlar los menús del proyector con los tres botones.
- Cuando se pulsa el botón POINTER, el botón PJ se ilumina de color rojo para indicar que el mando distancia se encuentra en el modo de proyector y que el botón SELECT ▲▼◀▶ funciona como botón de movimiento para el puntero o imagen ampliada.
- Si no se pulsa ningún botón en el transcurso de 60 segundos, la luz del botón PJ se apaga para indicar que el mando a distancia se encuentra en el modo de ordenador. Para volver a habilitar el uso de los menús del proyector, pulse el botón PJ para que se ilumine de color rojo. Para mover el puntero o una imagen ampliada otra vez, desactive el puntero y luego vuelva a activarlo (pulse el botón POINTER dos veces).
- Cuando el botón PJ está iluminado, si desea utilizar la función de mouse inmediatamente, pulse el botón PJ para volver al modo de ordenador (no iluminado).

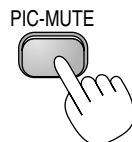
En el modo de ordenador:

En el modo de ordenador, si pulsa el botón ENTER durante al menos 2 segundos y luego lo suelta, se establece el modo de desplazamiento, lo que permite realizar operaciones de desplazamiento con sólo pulsar el botón SELECT ▲▼◀▶ (ratón). Para establecer el modo de arrastre, pulse el botón ENTER (clic izquierdo) de nuevo. Para cancelar el modo de arrastre, pulse el botón CANCEL (clic derecho).

FUNCIONES CONVENIENTES

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.



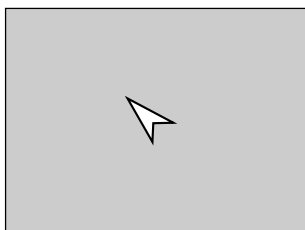
Congelación de una imagen

Pulse el botón de congelación para congelar una imagen. Púlselo de nuevo para reanudar el movimiento.



Uso del apuntador del proyector

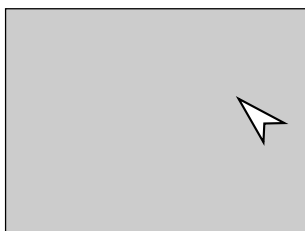
Puede utilizar uno de los nueve punteros para llamar la atención del público hacia una sección en particular de la imagen proyectada.



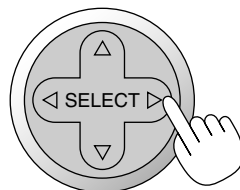
Pulse el botón apuntador del proyector para visualizar el puntero.



Pulse el botón Puntero para visualizar el apuntador del proyector.



Utilice el botón de selección para mover el apuntador del proyector.



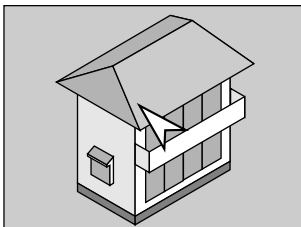
Utilice el botón de selección para mover el apuntador del proyector.

Ampliación y movimiento de la imagen

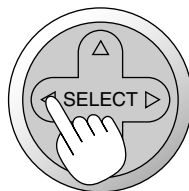
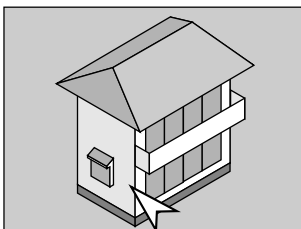
Puede ampliar el área que desea en hasta un 400 por ciento.

Para ello:

- 1. Pulse el botón Puntero para visualizar el apuntador del proyector.**

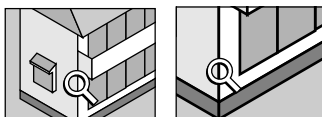


- 2. Mueva el apuntador del proyector al área que desea ampliar.**

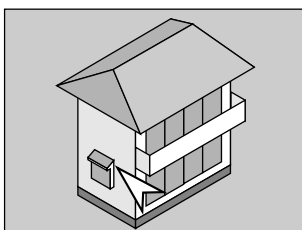


- 3. Amplíe el área seleccionada.**

Cuando se pulsa el botón Ampliación (+), el puntero adopta la forma de una lupa. Para mover la lupa, utilice el botón de selección.



- 4. Devuelva la imagen a su tamaño original.**

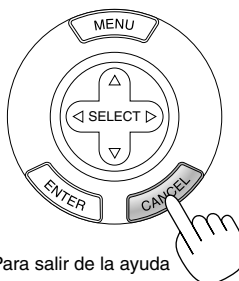


Para obtener ayuda en línea

Accede a los temas de ayuda.

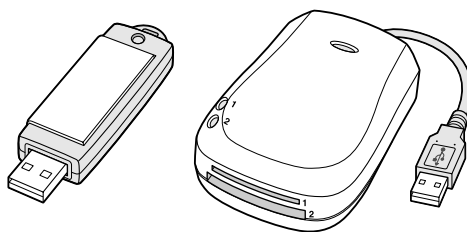


Para visualizar la ayuda



Para salir de la ayuda

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.

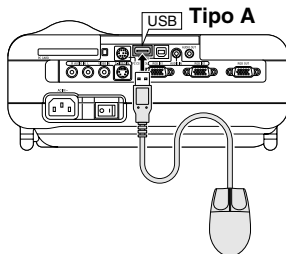
FUNCIONES CONVENIENTES

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.*

Uso de un ratón USB

El uso de un ratón USB le permite controlar fácilmente el equipo. Se necesita un ratón USB (disponible en el comercio).



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

Para realizar operaciones de menú utilizando 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.

Utilizando el botón del medio en el ratón

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

FUNCIONES CONVENIENTES

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.

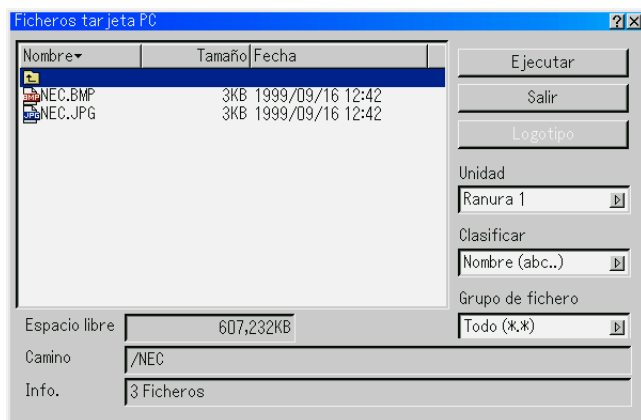
Para guardar los ajustes, haga clic en ✕. Se cierra la visualización. Si hace clic en cualquier parte del fondo mientras visualiza el menú o el cuadro de diálogo de ajuste y configuración, el menú principal aparecerá en el punto donde haga clic.

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.

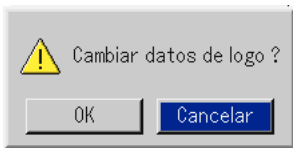
1. En el menú, seleccione [Herramientas] → [Ficheros tarjeta PC] para visualizar una lista de todos los ficheros almacenados en la tarjeta PC y seleccionar el fichero que desea usar como logotipo de fondo.



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.

FUNCIONES CONVENIENTES > Para cambiar el logotipo de fondo

4. Use el botón SELECT ► y ▼ para seleccionar “Logo”.
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.



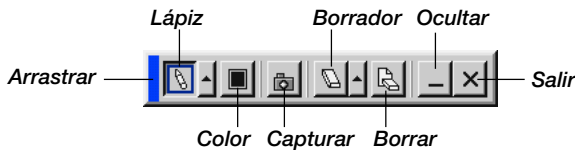
- * Una vez que haya cambiado el logotipo NEC usado como imagen de fondo por otro, podrá restablecerlo utilizando los ajustes de fábrica. Para ello, repita los pasos anteriores. El fichero con el logotipo NEC viene incluido en el CD-ROM (NEC Projector User Supportware) suministrado (/Logo/nec_b_x.jpg).

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.



Arrastrar .. Para mover la barra de herramientas haciendo clic en la parte azul (sólo para ratón USB).

Lápiz Hacer clic izquierdo y arrastrar 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.

Borrador .. Hacer clic izquierdo y arrastrar 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.

Borrar Hacer clic izquierdo para borrar completamente el dibujo de la pantalla pizarra.

Ocultar Hacer clic izquierdo para ocultar la barra de herramientas. 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.*
-

USO DEL VISOR

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 crear materiales de presentación, consulte la descripción de la función Presentación en el manual en línea de Dynamic Image Utility 2.0.

Cómo aprovechar todas las ventajas de la función visor

Características

Puede ver datos de presentación y capturar 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 de tarjeta PC permite visualizar en el proyector las diapositivas guardadas en una tarjeta de memoria PC (referida en este manual como tarjeta PC). 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)

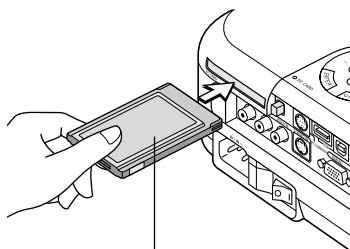
- Dynamic Image Utility 2.0 funciona con Windows 98/Me/XP/2000
- Se pueden crear diapositivas capturando la imagen actualmente visualizada
- Pantalla de control para visualización de listas de diapositivas y edición
- * Microsoft, Windows y PowerPoint son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation.

Inserción y extracción de una tarjeta PC

Inserción de la tarjeta PC

- Sostenga la tarjeta PC horizontalmente e introdúzcala lentamente en la ranura, con la parte de superior de cara hacia arriba.
- El botón de expulsión se desplaza hacia fuera una vez que la tarjeta PC queda completamente introducida. Compruebe que la tarjeta PC quede completamente introducida en la ranura.

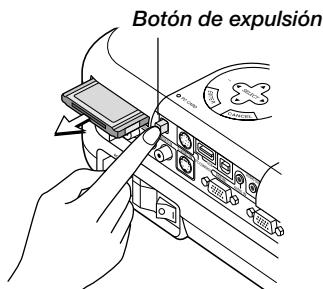
NOTA: No intente forzar la tarjeta PC para introducirla en la ranura.



Tarjeta PC
(no suministrada)

Extracción de la tarjeta

Pulse el botón de expulsión. La tarjeta PC sale un poco hacia afuera. Tome la tarjeta PC por los bordes y tire de ella hacia fuera. No expulse la tarjeta PC mientras el sistema accede a los datos contenidos en ésta.



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.

PRECAUCIÓN:

- No utilice las tarjetas de tipo CompactFlash salvo para tarjetas de memoria flash.
Al utilizar una tarjeta CompactFlash con la ayuda de un adaptador de tarjeta de PC podría ocasionar daños a la tarjeta CompactFlash.
- Haga una copia de seguridad de la información contenida en la tarjeta del PC en caso de que la necesite de nuevo.

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 de modo que el lado que tiene la flecha que indica la dirección de inserción quede hacia arriba.

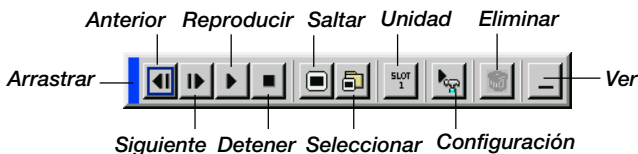
* Pulse el botón de expulsión para expulsar la tarjeta.

2. Seleccione “Visor” en el menú selección de fuente.

3. Proyecte las diapositivas.

Si se activa la opción “**Mostrar lista de archivos**”, 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:

Arrastrar Para mover la barra de herramientas. Esta opción sólo está disponible cuando se usa un ratón USB.

Anterior Vuelve a la diapositiva o carpeta anterior. También le permite reproducir diapositivas en orden inverso.

Siguiente Avanza la siguiente diapositiva o carpeta. También le permite reproducir diapositivas.

USO DEL VISOR

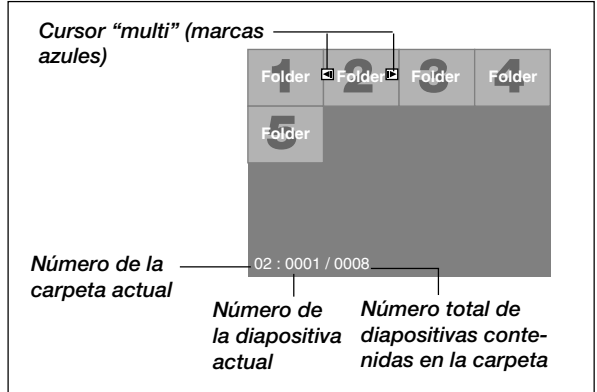
- Reproducir La reproducción comienza automáticamente o manualmente dependiendo del ajuste de las opciones de visor en el menú. Cuando se selecciona “Reprod. manual”, esta opción permite avanzar a la siguiente diapositiva.
- Detener Cuando se selecciona “Reprod. autom.”, esta opción permite detener la 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.
- Unidad Alterna entre la ranura de la tarjeta del PC y el puerto USB (tipo A).
- 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.
- 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 se pulsa el botón SLIDE +/- del mando a distancia o el botón ◀▶ del proyector en el modo de reproducción automática.

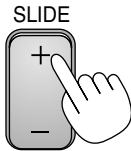
Se pueden visualizar hasta 12 índices en la lista de las carpetas. La carpeta que aparece en la parte inferior derecha es de uso exclusivo para imágenes capturadas, pero se visualiza sólo cuando se han capturado imágenes.

Cuando no se visualiza la barra de herramientas:

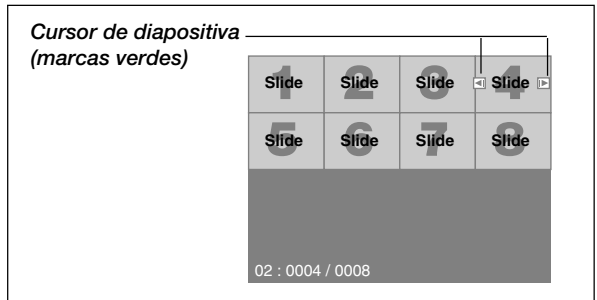
Pulse el botón FOLDER LIST o el botón SLIDE LIST en el mando a distancia para ver las carpetas o diapositivas desde una tarjeta PC introducida en la ranura de tarjeta PC del proyector.



Use el botón SLIDE +/- para avanzar a la siguiente carpeta o volver a la carpeta anterior.

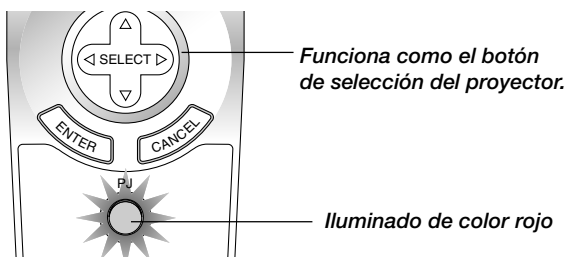


Use el botón SLIDE +/- para avanzar a la siguiente diapositiva o volver a la diapositiva anterior.



NOTA: También puede usar los botones ◀ y ▶ del mando a distancia para seleccionar carpetas o diapositivas.

Si usa los botones ◀ y ▶ del mando distancia para la función visor, pulse el botón PJ para cambiar al modo de proyector; el botón PJ se iluminará de color rojo.



Modo de reproducción automática

Si se selecciona la opción “Auto Play” en “Viewer Options” 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 videgrabadora u ordenador.

Ejemplo: Al hacer presentaciones utilizando una combinación de diapositivas e imágenes en movimiento de una videgrabadora, 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 visor.

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:

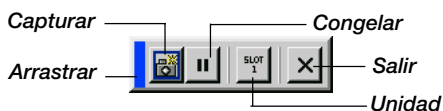
- Si la imagen puede guardarse en una tarjeta PC de formato MS-DOS
- Si la imagen puede guardarse en un formato compatible con el visor. Cuando se usa el visor, el sistema busca las imágenes de la tarjeta en los directorios, y las imágenes en formato JPEG o BMP se reconocen como diapositivas. Los directorios 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 (captura)

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.

La barra de herramientas incluye los siguientes botones:



Arrastrar Para mover la barra de herramientas haciendo clic en la parte azul (sólo para ratón USB).

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

Congelar Congela y descongela imágenes.

Unidad Alterna entre la ranura de la tarjeta del PC y el puerto USB (tipo A).

Salir Para salir de la función de captura.

NOTA:

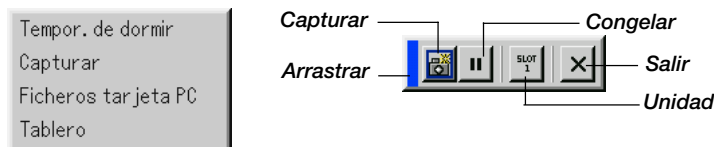
- * *La función de captura sólo está disponible cuando hay una tarjeta PC insertada en la ranura de tarjeta PC del proyector.*
 - * *La visualización “¡Error de tarjeta!” significa que no hay suficiente espacio disponible en la tarjeta PC para guardar imágenes. En este caso, libere espacio en la tarjeta borrando las imágenes que no necesite (utilizando su PC). El número de imágenes que se puede capturar depende del tamaño de la tarjeta PC.*
 - * *Asegúrese de no desconectar la alimentación ni retirar la tarjeta PC mientras captura una imagen. El hacerlo podría causar una pérdida de datos en la tarjeta PC o daño a la tarjeta misma.*
-

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 “Capture” en el menú herramientas.**
- 3. Aparecerá una barra de herramientas.**

La barra de herramientas incluye los siguientes botones:

Arrastrar Para mover la barra de herramientas haciendo clic en la parte azul (sólo para ratón USB).

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

Congelar Congela y descongela imágenes.

Unidad..... Alterna entre la ranura de la tarjeta del PC y el puerto USB (tipo A).

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:

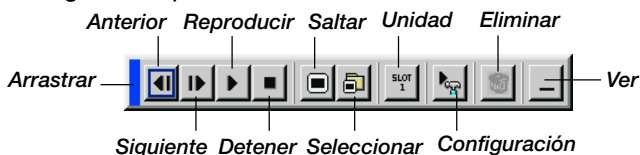
Puede comprimir un fichero (JPEG) capturado utilizando las opciones de captura en el cuadro de diálogo configuración. Consulte la página S-97.

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.*
 - *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.*
-

Borrar imágenes capturadas

Utilizando el botón Borrar de la barra de herramientas del 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 (PC Card Files)

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. Cuando se seleccionan ficheros BMP y JPEG, la fuente cambia automáticamente al visor. Consulte también la página S-81.

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.

Arrastrar Para mover la barra de herramientas (sólo para ratón USB).

Volver Para volver a la pantalla ficheros de tarjeta PC.

Cerrar Para cerrar la barra de herramientas.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA

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 ◀ o ▶ 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.

NOTA: Puede cerrar el menú principal y el submenú simultáneamente pulsando el botón PJ del mando a distancia para cancelar el modo de proyector.

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

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

Si selecciona un ítem junto al cual aparece un triángulo ► y pulsa el botón **Intro** del mando a distancia o de la cubierta 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 ◀** o **▶** del mando a distancia o de la cubierta del proyector para resaltar “OK” y, a continuación, pulse el botón **Intro**. Para cancelar los cambios, use el botón **SELECT ▲** o **▼** para resaltar “Cancelar” y pulse el botón **ENTER**.

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

Los ítems predeterminados del menú usuario son los siguientes:

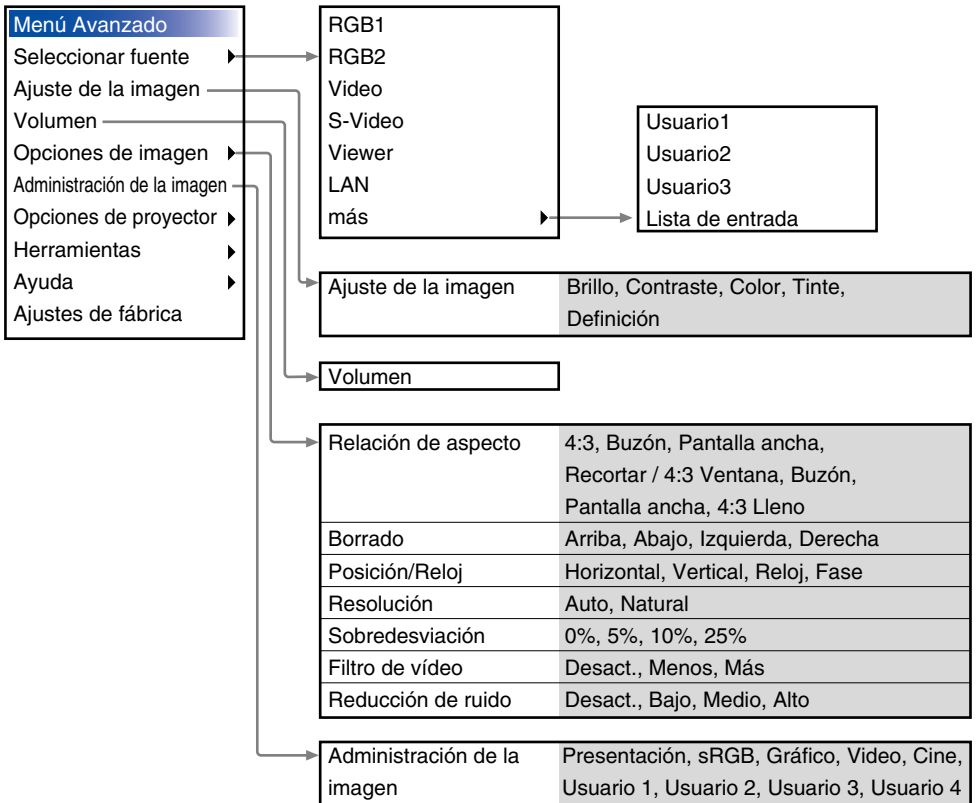
Selección de fuente (RGB 1/2, Vídeo, S-vídeo, visor y LAN), Ajuste de la imagen, volumen, opciones de imagen (Relación de aspcto), administración de la imagen, opciones de proyector (3D Reform, menú, configuración, pantalla y modo LAN), herramientas (Tempor. de dormir, capturar, ficheros de tarjeta PC y Tablero) y ayuda (contenidos e información).

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.

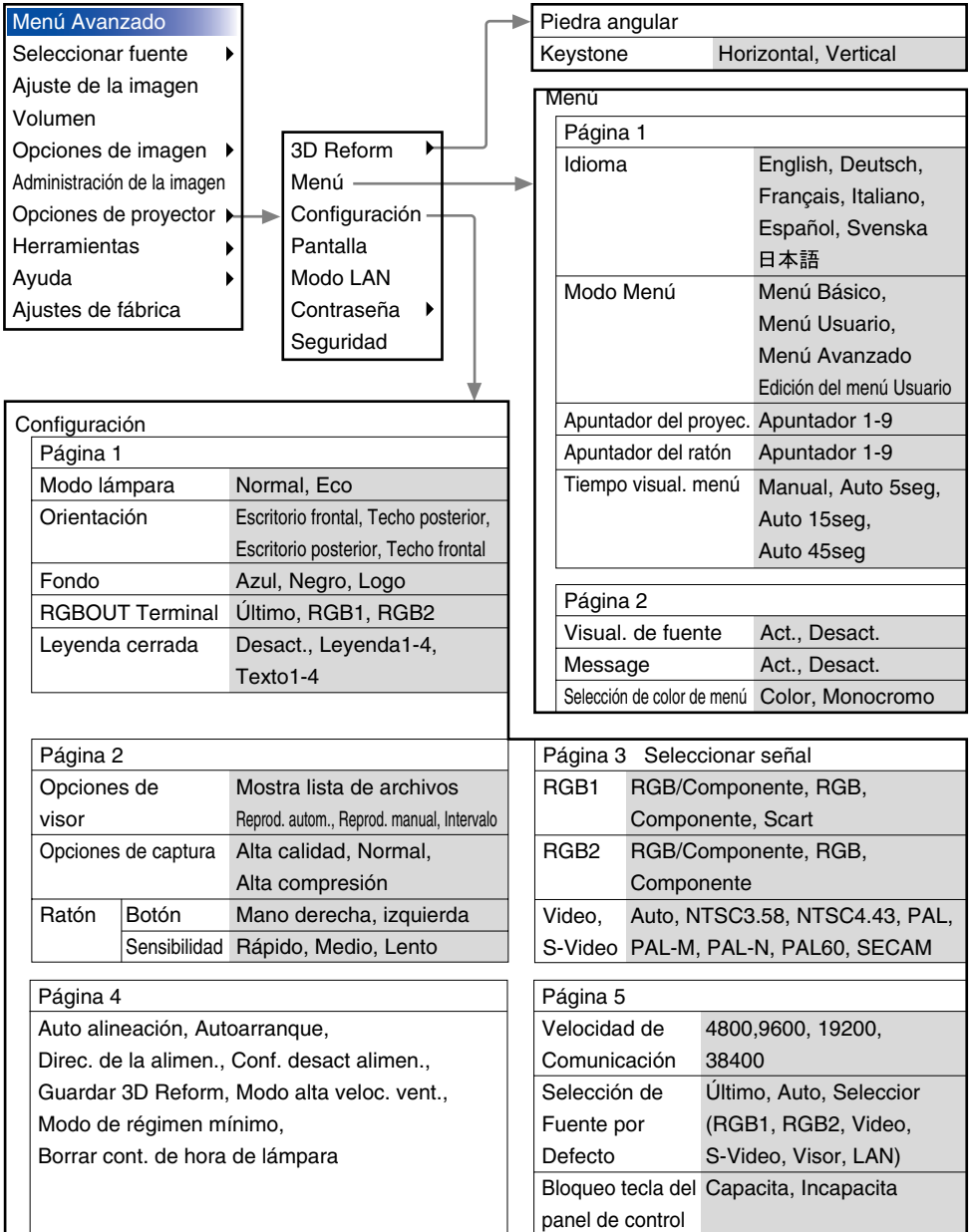
NOTA: Si se ha seleccionado el ítem “Menú Avanzado” en el modo de menú, aparecerá el mensaje “Confirme menú de Cambiar” al terminar la edición de “Menú Usuario”. En este caso, seleccione “Sí” y “Enter” para cerrar todos los menús y aplicar los cambios desde el menú avanzado al menú usuario. Si selecciona “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 avanzado (“Menú Avanzado”).

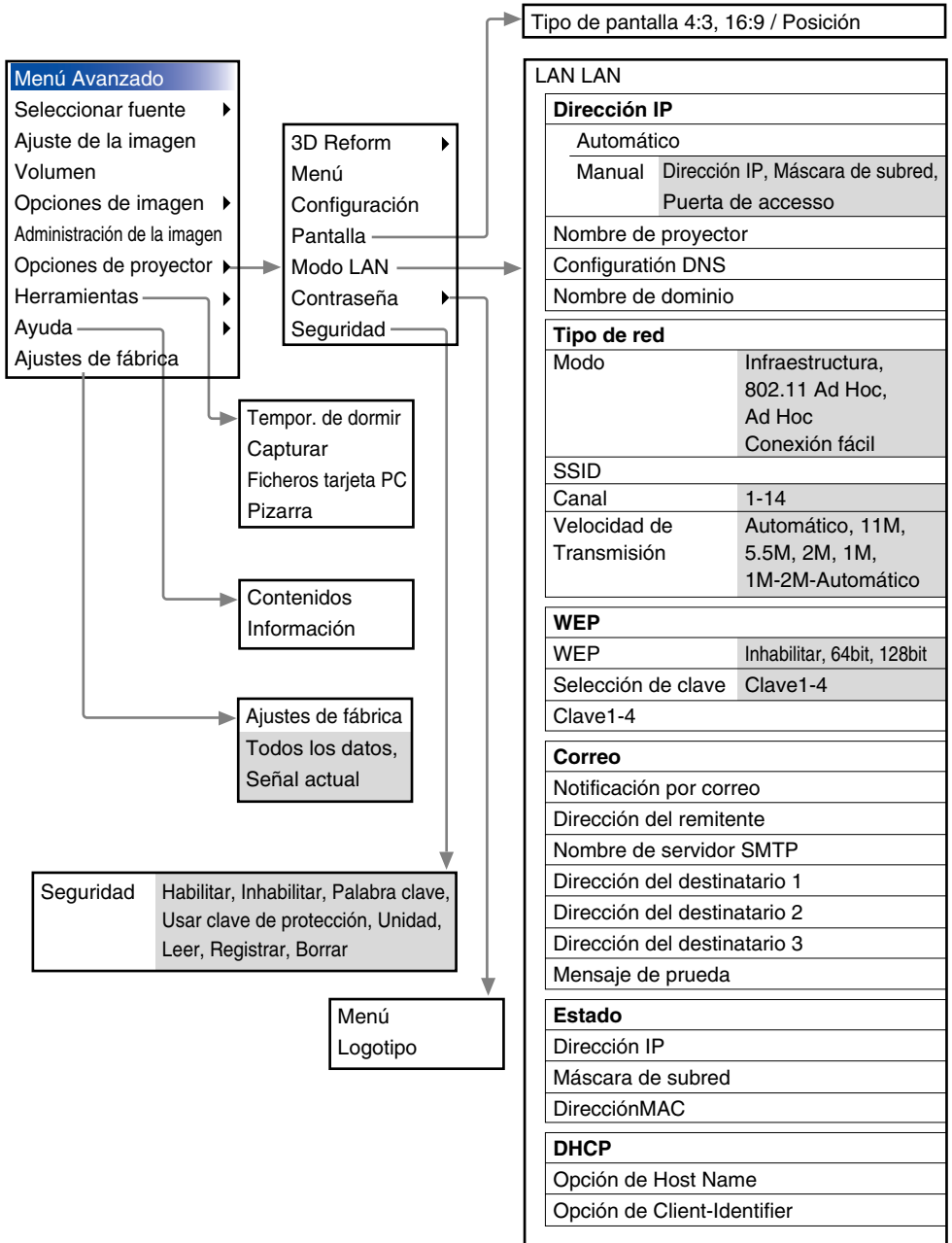
Árbol de menús



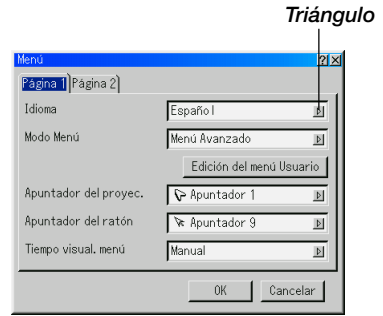
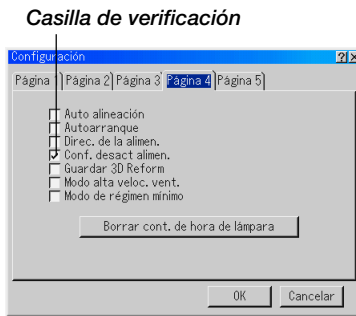
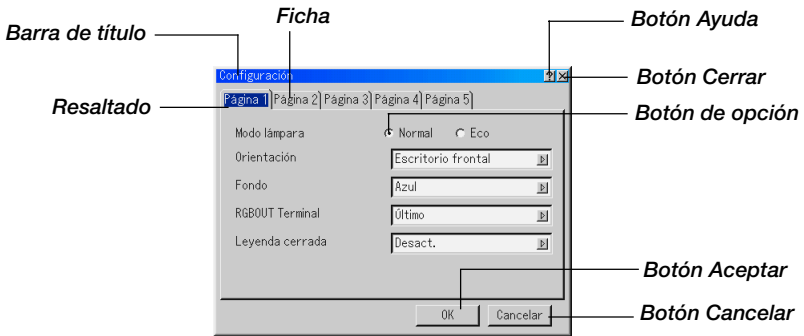
USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Operaciones básicas



USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Operaciones básicas



Elementos de los menús



Arrastrar

Barra de herramientas



Barra deslizante

Las ventanas o cuadros de diálogo de menú normalmente tienen los siguientes elementos:

Barra de título Indica el título del menú.

Resaltado Indica el menú o ítem seleccionado.

Triángulo Indica que hay opciones adicionales disponibles.
Un triángulo resaltado indica que el ítem está activo.

Ficha Indica un grupo de características en un cuadro de diálogo. Cuando se selecciona cualquiera de las fichas, la página correspondiente pasa a primer plano.

Botón de opción ... Use este botón redondo para seleccionar una opción en un cuadro de diálogo.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Operaciones básicas

- Casilla de verificación ... Ponga una marca de comprobación en la casilla para activar la opción correspondiente.
- Barra deslizante Indica ajustes o la dirección de ajuste.
- Botón Aceptar Haga clic en este botón para confirmar el ajuste. Volverá al menú anterior.
- Botón Cancelar Haga clic en este botón para cancelar el ajuste. Volverá al menú anterior.
- Botón Cerrar Haga clic en este botón para cerrar la ventana y guardar los cambios (sólo para ratón USB).
- Botón Ayuda Indica que hay ayuda disponible para la función seleccionada (sólo para ratón USB). Pulse el botón Ayuda del mando a distancia para visualizar la ayuda.
- Barra de herramientas... Contiene varios iconos para tareas específicas. También se conoce como “lanzador”.
- Arrastrar Sitúe el puntero del ratón aquí y haga clic y arrastre para mover la barra de herramientas.



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 S-137.

Descripción y funciones de los menús

Selección de fuente

Selección de una 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 el botón SELECT ▲▼ en la cubierta del proyector o en el mando a distancia para resaltar el menú correspondiente al fuente que desea proyectar.

RGB

Selecciona el ordenador conectado a RGB1, RGB2 o a la señal de componente.

NOTA: Se necesita un cable de componente opcional (cable de componente V o ADP-CV1) para una señal de componente.

Vídeo

Selecciona el equipo conectado a la entrada de vídeo del proyector - videograbadora, reproductor de discos láser, reproductor de DVD o cámara de documentos.

S-vídeo

Selecciona el equipo conectado a la entrada S-vídeo del proyector - videograbadora, reproductor de DVD o reproductor de discos láser.

NOTA: La imagen puede congelarse brevemente al reproducir un vídeo en modo de avance rápido o retroceso rápido con una fuente de vídeo o S-vídeo.

Visor

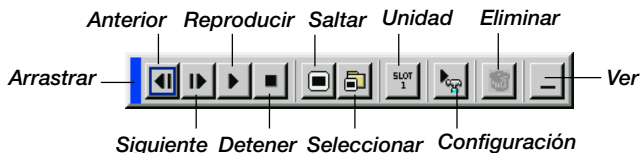
Esta función le permite hacer presentaciones utilizando una tarjeta PC que contenga imágenes capturadas y diapositivas creadas con el exclusivo software Dynamic Image Utility 2.0 (contenido en el CD-ROM). Para obtener información sobre cómo instalar el software Dynamic Image Utility 2.0, consulte la Guía suministrada. La pantalla inicial del visor varía dependiendo de los ajustes en la página 2 de configuración. Para más detalles acerca de la configuración, consulte la página S-96.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

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. Aparecerá un “lanzador” cuando pulse el botón MENU.

Una pulsación del botón MENU muestra la barra de herramientas; una segunda pulsación del botón MENU muestra el menú; luego, cada pulsación del botón MENU alterna entre el menú y la barra de herramientas.

El “lanzador” es una barra de herramientas que incluye los siguientes botones:



- Arrastrar Para mover la barra de herramientas (sólo para ratón USB).
- Anterior Vuelve a la diapositiva o carpeta anterior.
- Siguiente Avanza a la siguiente diapositiva o carpeta.
- Reproducir La reproducción comienza automáticamente o manualmente dependiendo del ajuste de las opciones de visor en el menú. Esta opción le permite avanzar a la siguiente diapositiva cuando la opción “Reprod. manual” está seleccionada.
- Detener Para detener la reproducción automática y para reanudar la reproducción desde la diapositiva o carpeta seleccionada cuando la opción “Reprod. autom.” está seleccionada.
- Saltar Muestra una lista de diapositivas durante la reproducción.
- Seleccionar Muestra una lista de carpetas durante la reproducción.
- Unidad Alterna entre la ranura de la tarjeta del PC y el puerto USB (tipo A).
- 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 seleccionada.
- Ver Oculta la barra de herramientas durante la reproducción. Si se hace clic con el botón derecho del ratón, la barra de herramientas vuelve a aparecer. Permite acceder a controles de imagen. Use el botón SELECT de la cubierta del proyector o del mando a distancia para resaltar el menú correspondiente al ítem que desea ajustar.

LAN

Selecciona la señal de una tarjeta LAN insertada en la ranura de tarjeta del proyector.

Lista de entradas

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

Guardar: Le permite guardar la señal actualmente.

Cortar: Le permite quitar 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.

Pegar: 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: Le permite cambiar nombres de fuente o agregar nombres de fuente a “más” en selección de fuente.

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.

Lista de fuentes: Para definir un método de selección de señal.

Bloquear: Para impedir que la señal seleccionada se borre al ejecutar “Borrar todo”.

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 la 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 S-137.

- * 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

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

NOTA: Cuando se borran todas las señales de la lista de entradas, la señal actualmente proyectada también se borra, salvo cuando está bloqueada.

Seleccione “Terminal de entrada” y pulse ENTER para visualizar la ventana terminal de entrada.

Ajuste de la imagen (no disponible para el visor y LAN)

Para ajustar el brillo, contraste, color, tinte y definición

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.

Color Aumenta o disminuye el nivel de saturación del color (no válido para 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 grado de detalle de la imagen para vídeo (no válido para RGB).

Volumen

Para controlar el volumen

Ajusta el nivel de sonido del altavoz del proyector y del conector AUDIO OUT.

Opciones de imagen

Selección de formato de pantalla (no disponible para visor y LAN)

Esta función le permite seleccionar el formato de pantalla más apropiado para visualizar la imagen de una fuente en particular.

Cuando se selecciona el tamaño de pantalla 4:3 para la fuente, aparecen las siguientes opciones:

- 4:3 Formato 4:3 estándar
- Buzón La pantalla se reduce para mostrar el formato de pantalla verdadero con bordes negros en la parte superior e inferior
- Pantalla ancha . La pantalla aparece con los lados derecho e izquierdo estirados y con bordes negros en la parte superior e inferior
- Recortar La pantalla aparece con los lados derecho e izquierdo estirados.
La pantalla aparece con los lados derecho e izquierdo recortados. Disponible solamente para 4:3.

Cuando se selecciona el tamaño de pantalla 16:9 para la fuente, aparecen las siguientes opciones:

- 4:3 Ventana La pantalla se reduce para mostrar el formato de pantalla verdadero con bordes negros en el lado derecho e izquierdo
- Buzón Formato 16:9 estándar
- Pantalla ancha . Los lados derecho e izquierdo se estiran para mostrar el formato de pantalla verdadero
- 4:3 Lleno La imagen se estira para mostrar el formato de pantalla 16:9

NOTA: Puede ajustar la imagen verticalmente para fuentes con bordes negros. Para obtener información sobre cómo ajustar la posición de la imagen, consulte la página S-101.

Derechos de propiedad intelectual














Tenga presente que el uso de este proyector con el fin de obtener utilidades comerciales o para llamar la atención del público en lugares de reunión tales como cafeterías u hoteles, así como el uso de la opción "Relación de aspecto" o "Pantalla" para comprimir o expandir la imagen proyectada en la pantalla, puede tener implicancias en lo que respecta a la violación de derechos protegidos por las leyes de propiedad intelectual.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

NOTA: Durante el ajuste 3D Reform, la opción "Relación de aspecto" puede no estar disponible.

Si esto sucediera, primero cancele los datos 3D Reform y luego vuelva a realizar el ajuste. A continuación, repita el ajuste 3D Reform.

El cambio de formato de pantalla puede limitar el margen de ajuste de 3D Reform.

Señal de entrada Tipo de pantalla	 4:3	 Buzón	 Comprimido
 Pantalla 4:3	 4:3	 Buzón	  Pantalla ancha Recortar
 Pantalla 16:9	  4:3 Ventana 4:3 Lleno	 Buzón	 Pantalla ancha

Enmascaramiento de áreas no deseadas (Borrado)

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

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

Ajuste de la posición y del reloj

Esta función le permite ajustar manualmente la imagen en dirección horizontal y vertical, y ajustar el reloj y la fase.

Posición horizontal/vertical:

..... Permite ajustar la posición de la imagen en dirección horizontal y vertical utilizando los botones SELECT ◀ y ▶. Este ajuste se realiza automáticamente cuando la función de ajuste automático está activada. Para obtener información sobre cómo activar o desactivar la función de ajuste automático, consulte la página S-98.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

Reloj Use esta opción para realizar el ajuste fino de la imagen del ordenador o para borrar eventuales franjas verticales. Esta función ajusta las frecuencias de reloj que borran las franjas horizontales de la imagen.

Pulse el botón SELECT ◀ y ▶ hasta que las franjas desaparezcan. Este ajuste puede ser necesario al conectar el ordenador por primera vez. Este ajuste se realiza automáticamente cuando la función de ajuste automático está activada.

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 SELECT ◀ y ▶ para ajustar la imagen.

Utilice “Fase” sólo después de completar “Reloj”. Este ajuste se realiza automáticamente cuando la función de ajuste automático está activada.

Selección de la 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.

Para obtener información sobre cómo activar o desactivar la función de ajuste automático, consulte la página S-98.

NOTA:

- * *Cuando la opción "Resolución" está ajustada a "Natural", las opciones "Sobresviación", "3D Reform", "Relación de aspecto" y "Pantalla" no están disponibles.*
 - * *Cuando visualice una imagen con resolución más alta que la resolución native del proyectorLa resolución "Resolución" no está disponible.*
-

Selección del porcentaje de sobreexploración

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: Cuando se selecciona "4:3 Lleno" o "Recortar" en "Resolución", esta función no está disponible.

Selección del nivel del filtro de vídeo (no disponible para Vídeo, 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.

Selección del nivel de reducción de ruido (no disponible para RGB, visor y LAN)

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.

Administración de la imagen

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

Hay 5 preajustes de fábrica optimizados para distintos tipos de imagen; también es posible establecer 4 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 1-4 Ajustable por el usuario

NOTA: Cuando se selecciona "sRGB", "Gráfico", "Vídeo" o "Cine", el brillo disminuye ligeramente en comparación con la opción "Presentation". Esto no indica mal funcionamiento.

Ajuste del usuario (al usar usuario 1 a 4)

Cuando se selecciona uno de los cuatro preajustes programables por el usuario (usuario 1 a 4), aparece el submenú que se describe más abajo. Puede personalizar cada Gamma o Color. Para ello, primero seleccione [Ajuste] y pulse el botón ENTER y continúe luego con los siguientes pasos.

Selección de modo de corrección del gamma

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

Detalle de negro ... Para las partes oscuras de la imagen

Natural Ajuste normal

Selección de corrección de color

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

Selección de nivel máximo de blanco

Ajuste el brillo de las partes blancas utilizando la barra deslizante. La imagen se verá más natural si la oscurece un poco.

Ajuste de la temperatura de color y del balance de blanco

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

Active la opción "Balance de blanco" para habilitar el botón de balance de blanco e inhabilitar la barra deslizante de temperatura de color.

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

NOTA: "Temperatura del color" y "Balance de blancos" están desactivadas. "Balance de blancos" no estará disponible para Visor y LAN.

NOTA: Cuando se selecciona "Presentación", los únicos ítems disponibles son "Gamma" y "Balance de blancos".

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.

- Presentación
- Vídeo
- Cine
- Gráficos
- sRGB

Opciones de proyector

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.

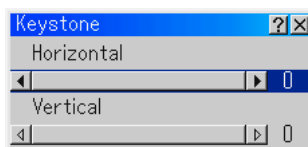
Puede guardar los ajustes utilizando la opción guardar 3D Reform en configuración (consulte la página S-99).

Piedra angular

Consulte la página S-44.



Corrección trapezoidal (Keystone)



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

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

Menú

Le permite establecer preferencias para el menú en pantalla. Pulse “OK” para guardar los cambios para todas las características de la Página 1 y Página 2.

[Página 1]

Selección de idioma para los menús:

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:

Esta función le permite seleccionar entre 3 modos de menú: menú avanzado, menú usuario y menú básico.

Menú avanzado . Este 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.

Personalización del menú:

Para obtener instrucciones sobre cómo personalizar el menú, consulte la página S-74.

Selección de icono de apuntador del proyector:

Esta opción le permite seleccionar entre nueve iconos de puntero distintos para el botón “Pointer” del mando a distancia.

Después de mover el icono de puntero al lugar deseado de la pantalla, pulse el botón Ampliar del mando a distancia para ampliar el área seleccionada de la pantalla. Para más detalles, consulte la página S-54.

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).

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

Selección del icono del apuntador del ratón [Apuntador del ratón]

Esta opción permite seleccionar uno de nueve punteros de ratón diferentes cuando se utilice un ratón USB.

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.

[Página 2]

Activación/desactivación de la visualización de fuente:

Esta opción permite activar o desactivar la visualización de nombre de fuente, como RGB1/2, vídeo y no se visualizará ninguna fuente en la esquina superior derecha de la pantalla.

Activación/desactivación de mensajes:

Esta opción permite activar o desactivar la visualización de los siguientes mensajes: aviso de término de vida útil de la lámpara, aviso 3 minutos antes de la hora de desconexión de la alimentación y “Por favor, espere un poco”.

Selección del color del menú:

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

Configuración

Permite establecer opciones de funcionamiento.

Pulse "OK" para guardar los cambios para todas las funciones de la Página 1, Página 2, Página 3, Página 4 y Página 5.

[Página 1]

Ajuste del modo de lámpara a Normal o Eco [Lamp Mode]:

Esta función le permite seleccionar dos modos de luminosidad para la lámpara: Normal y Eco. La vida útil de la lámpara puede extenderse a 3000 horas si se utiliza el modo Eco.

Modo Normal .. Este es el ajuste predeterminado (100% de luminosidad).

Modo Eco Seleccione este modo para prolongar la vida útil de la lámpara (80% de luminosidad).

Selección de la orientación del proyector [Orientation]:

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 [Background]:

Use esta función para visualizar una pantalla negra/azul o un logotipo cuando no hay ninguna señal disponible. El fondo predeterminado es azul. Puede cambiar el logotipo utilizando la función ficheros de tarjeta PC. Consulte la página S-59 y 118.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

Selección de RGB 1 o 2 para RGB OUT [RGB OUT Terminal]:

Esta opción le permite determinar qué fuente RGB se emite a través del conector RGB OUT durante el modo de régimen mínimo.

Última La señal de la última entrada RGB se emite al conector RGB OUT.

RGB 1 La señal de RGB IN1 se emite al conector RGB OUT.

RGB 2 La señal de RGB IN2 se emite al conector RGB OUT.

NOTA: El miniconector AUDIO OUT no emite sonido durante el modo de Régimen mínimo.

Selección de Leyenda cerrada

Esta opción le permite elegir distintos modos de leyenda cerrada con los que puede superponer texto en la imagen proyectada.

CAPTION 1-4 El texto se superpone.

TEXT 1-4 El texto se visualiza en toda la pantalla.

OFF Para salir del modo de leyenda cerrada.

[Página 2]

Ajuste de opciones de visor [Viewer Options]:

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.

Reproducción automática:

Si esta opción está activada cuando se selecciona la fuente visor en el proyector, la reproducción de cualquier diapositiva comienza automáticamente.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

Intervalo de reproducción automática:

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

NOTA: El intervalo de reproducción automática 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 [Capture Option]: (sólo disponible 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 [Mouse]:

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 "Izquierda"

Sensibilidad del ratón "Rápido", "Medio" o "Lento"

[Página 3]

Selección de formato de señal [Signal Select]:

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 para el formato europeo Scart.

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 hacerse separadamente para Vídeo y S-vídeo.

[Página 4]

Habilitación de la función de ajuste automático [Auto Adjust]:

Cuando se ajusta “Auto alineación” a “On”, 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 Posición”, “Vertical Posición”, “Reloj”, “Fase” y “Resolución”.

Activado Las opciones de imagen “Horizontal Posición”, “Vertical Posición”, “Reloj”, “Fase” y “Resolución” se ajustan automáticamente.

Desactivado ... El usuario puede ajustar manualmente las opciones de imagen (“Horizontal Posición”, “Vertical Posición”, “Reloj”, “Fase” y “Resolución”).

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

Habilitación de la función de encendido automático [Auto Start]:

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 [Power Management]:

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 [Power Off Confirmation]:

Esta opción determina si aparece o no un cuadro de diálogo de confirmación para apagar el proyector.

NOTA: Cuando se visualice el mensaje de confirmación, deberá estar en el modo de proyector para poder controlar el proyector con el mando a distancia. Si no es así, pulse el botón PJ del mando a distancia para poner el proyector en el modo de proyector. Este botón se iluminará para indicar que se encuentra en el modo de proyector.

Habilitación de la función guardar corrección trapezoidal horizontal y vertical [3D Reform Save]:

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.

Habilitación del modo de alta velocidad del ventilador [High Speed Fan Mode]:

Esta opción le permite seleccionar dos modos para la velocidad del ventilador: modo de alta velocidad y modo de velocidad normal. Active esta casilla cuando desee enfriar el interior del proyector rápidamente.

NOTA: Active el modo Alta velocidad si va a usar el proyector durante varios días seguidos.

Habilitación del modo de régimen mínimo [Idle Mode]:

El proyector tiene dos modos de espera: espera y régimen mínimo. El modo de espera le permite poner el proyector en el modo 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 espera.

NOTA:

- * *El conector RGB OUT no emitirá la señal durante el modo de espera.*
 - * *A través de la interfaz en serie, 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 disponible durante el modo de Espera.*
-

Borrado del contador de la lámpara:

Pone el temporizador de la lámpara en cero. Cuando se pulsa este botón, aparece un cuadro de dialogo de confirmación. Para borrar las horas de uso de la lámpara, pulse “OK”.

NOTA: El proyector se apagará y entrará en modo de espera después de 2100 horas (hasta 3100 horas en el modo Eco) de uso. En esta condición, no es posible borrar el contador de la lámpara en el menú. Si esto sucediera, pulse el botón “Help” en el mando a distancia durante diez segundos para poner el temporizador de la lámpara en cero. Asegúrese de hacerlo sólo después de reemplazar la lámpara.

[Página 5]

Selección de velocidad de comunicación [Communication Speed]:

Esta función ajusta la velocidad de transmisión en baudios del puerto de control de PC (mini DIN de 8 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).

Selección de fuente predeterminada [Default Source Select]:

Se puede ajustar el proyector de modo que éste seleccione de forma predeterminada cualquiera de las entradas cada vez que sea encendido.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

- Última La última entrada activa se selecciona de forma pre-determinada cada vez que se enciende el proyector.
- Auto El proyector busca una fuente activa en el orden de RGB1 → RGB2 → Vídeo → S-vídeo → Visor → 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 [Control Panel Key Lock]:
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 de control del PC.*
 - * *Cuando los botones de la cubierta estén inhabilitados, pulse el botón CANCEL durante aproximadamente 10 segundos para habilitarlos.*
-

Selección de tipo de pantalla [Screen]

Tipo de pantalla:

Seleccione Pantalla 4:3 o Pantalla 16:9 según el tipo de pantalla que va a usar. Consulte también "Formato de pantalla" en la página S-86.

NOTE: Cuando la opción "Resolución" está ajustada a "Natural", esta selección está 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 "16:9" en Tipo de pantalla.

NOTA: Durante el ajuste 3D Reform, las opciones "Tipo de pantalla" y "Posición" pueden no estar disponibles. Si esto sucediera, 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" puede limitar el margen de ajuste de 3D Reform.

Ajuste del 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: Para la conexión LAN se necesita una tarjeta LAN; para la conexión LAN inalámbrica se necesita la tarjeta LAN inalámbrica opcional de NEC. Para obtener más información sobre cómo insertar y expulsar una tarjeta LAN, consulte la página S-63 y 64.

PRECAUCIÓN: Asegúrese de retirar la tarjeta LAN durante el modo de Espera o cuando el cable de alimentación esté desenchufado de la toma de corriente. No inserte ni extraiga la tarjeta LAN durante el modo de régimen mínimo.

PRECAUCIÓN: No utilice las tarjetas de tipo CompactFlash salvo para tarjetas de memoria flash.

Al utilizar una tarjeta CompactFlash con la ayuda de un adaptador de tarjeta de PC podría ocasionar daños a la tarjeta CompactFlash.

NOTA: La tarjeta LAN no está disponible cuando se usa una tarjeta PC para la función Visor. La función Visor no está disponible cuando se usa la tarjeta LAN para una conexión LAN.

Dirección IP

Modo LAN

Dirección IP | Tipo de red | WEP | Correo | Estado | DHCP

Automático Manual

Dirección IP 192.168.010.010

Máscara de subred 255.255.255.000

Nombre de proyector NEC-PJ-LT260K

Puerta de acceso





Configuración DNS

Nombre de dominio

OK Cancelar

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.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

- 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.
- 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.
- 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. Para más información, consulte la Guía (NEC Software Utility Installation Guide) suministrada.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

SSID (nombre de red):

Introduzca un identificador (SSID) para la LAN inalámbrica al seleccionar [Infrastructure] o [802.11 Ad Hoc] en [Modo]. En este caso, la comunicación sólo puede realizarse con equipos cuyo SSID coincide con el SSID de la LAN inalámbrica. Puede usar hasta 32 caracteres alfanuméricos.

NOTA: Para inhabilitar SSID, seleccione un espacio (nulo) o "ANY" (todas mayúsculas).

Channel:

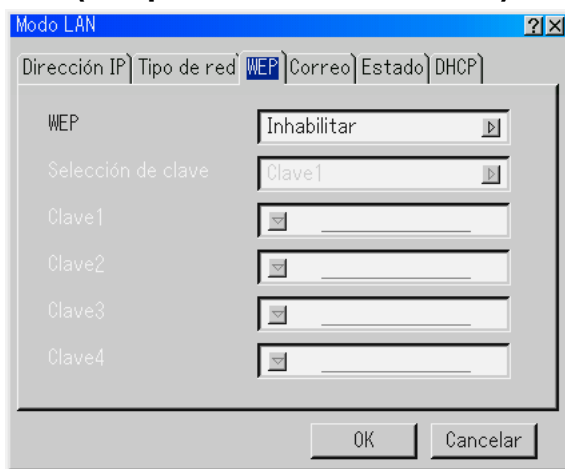
Ajuste esta opción al seleccionar [802.11 Ad Hoc] o [Ad Hoc] en [Modo]. Seleccione un número de canal en la lista desplegable. El número de canal debe ser el mismo en todos los dispositivos inalámbricos que se comunican en la LAN inalámbrica.

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.

64 bits Se utiliza una longitud de datos de 64 bits para transmisión segura de información.

128 bits Se utiliza una longitud de datos de 128 bits para 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 [64bit] o [128bit] en [WEP].

Clave 1-4:

Introduzca la clave de cifrado al seleccionar [64bit] o [128bit] en [WEP]. Puede ajustar hasta un máximo de 5 caracteres en 64 bits y hasta 13 caracteres en 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.

Correo



NOTA: Para habilitar la función Notificación por correo en una conexión LAN inalámbrica, seleccione "Infraestructure" para "Mode" en "Network Type".

La opción "Mensaje de prueba" sólo está disponible cuando hay una tarjeta LAN insertada en la ranura de tarjeta PC del proyector.

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.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

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

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 destination 1-3", la opción "Mensaje de prueba" no estará disponible.

NOTA: Asegúrese de resaltar "OK" y pulse el botón ENTER antes de ejecutar "Mensaje de prueba".

Estado

Modo LAN

Dirección IP | Tipo de red | WEP | Correo | Estado | DHCP

Dirección IP: . . .

Máscara de subred: . . .

Puerta de acceso: . . .

Dirección MAC: 01-02-03-04-05-06

Reconectar

OK Cancelar

Muestra el estado de los ajustes LAN.

Dirección IP Indica la dirección IP del proyector.

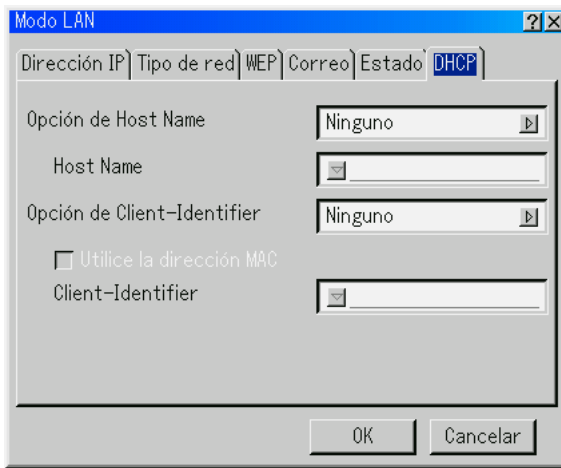
Máscara de subred ... Indica la máscara de subred del proyector.

Puerta de acceso Indica la puerta de acceso de la red conectada al proyector.

Dirección MAC Indica la dirección MAC de la tarjeta LAN.

Riconectar Utilice este botón para conectar el proyector a una red.

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.

Establecer una contraseña

Puede establecer una contraseña para el proyector y evitar de esta forma el uso no autorizado del mismo.

Existen dos tipos de contraseñas: 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.

1. Escriba una contraseña.
Marque la opción "Entrada" y pulse el botón ENTER.
Aparecerá la pantalla "Introducir la contraseña".
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 a continuación marque "OK" en la pantalla de "Introducir la contraseña" y pulse el botón ENTER. Aparecerá entonces la pantalla [Confirmar la contraseña...].
2. Vuelva a escribir la misma contraseña. Marque la opción "OK" en la pantalla de "Introducir la contraseña" y pulse el botón ENTER.

Su contraseña quedará asignada.

Borrar

Para borrar la contraseña:

1. Resalte [Borrar] y pulse el botón ENTER. Aparecerá la pantalla “Contraseña actual”.
2. Utilice el teclado del software para escribir la contraseña. Marque la opción “OK” en la pantalla de “Contraseña actual” y a continuación pulse ENTER.

Su contraseña se borrará.

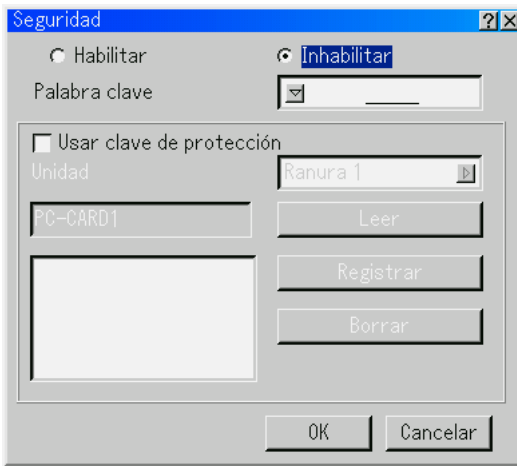
Si olvida la contraseña, siga los pasos que se describen a continuación para borrarla.

1. Seleccione el menú avanzado en el menú básico. Aparecerá la pantalla de entrada de “Contraseña”.
2. Utilice el teclado del software para escribir la contraseña “1111”. Marque la opción “OK” en la pantalla de “Contraseña” y a continuación pulse ENTER. Aparecerá el mensaje “¡Contraseña de aviso diferente!”.
3. Utilice el teclado del software para escribir la contraseña “3333”. Marque la opción “OK” en la pantalla de “Contraseña” y a continuación pulse ENTER. Aparecerá el mensaje “¡Contraseña de aviso diferente!”.
4. Utilice el teclado del software para escribir la contraseña “5555”. Marque la opción “OK” en la pantalla de “Contraseña” y a continuación pulse 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 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 Activa o desactiva la función Seguridad.

Palabra clave Al usar la función Seguridad, introduzca una palabra clave apropiada.
(Puede usar hasta 10 caracteres).

La función Seguridad sólo está disponible cuando se introduce una palabra clave.

Usar clave de protección Active esta casilla para bloquear el proyector cuando utilice una tarjeta PC. Para usar una palabra clave sin utilizar una tarjeta PC, no active esta casilla.

Unidad Alterna entre la ranura de la tarjeta del PC y el puerto USB (tipo A).

Leer Lee datos de una tarjeta PC.

Registrar Registra los datos de la tarjeta PC.

La función Seguridad no estará disponible si no se registra al menos una tarjeta PC. (si se ha activado la casilla de verificación "Usar clave de protección")

Se puede registrar hasta 5 tarjetas PC.

Eliminar Elimina los datos de la tarjeta PC registrada.

Para establecer una palabra clave y habilitar la función Seguridad sin utilizar una tarjeta PC registrada

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. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Habilitar" y use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "OK"; esto habilitará la función Seguridad. Aparecerá el mensaje "¿Está seguro?". Use 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. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Usar tecla de protección" y, a continuación, pulse el botón ENTER. Aparecerá una marca de selección.
3. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Leer" y, a continuación, pulse el botón ENTER.

Los datos de la tarjeta PC se descargarán al proyector.

4. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Registrar" y, a continuación, pulse el botón ENTER.

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: Asegúrese de anotar su palabra clave.

Esto completa el registro de la tarjeta PC.

Para habilitar la función Seguridad, use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Habilitar" y use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "OK". Aparecerá el mensaje "¿Está seguro?". Use el botón SELECT ◀▶ y pulse el botón ENTER.

La función Seguridad queda habilitada.

USO DEL MENÚ EN PANTALLA > Descripción y funciones de los menús

Para encender el proyector cuando la función Seguridad está habilitada (utilizando la palabra clave solamente)

El proyector se encenderá cuando reconozca la tarjeta PC.

A menos que haya una tarjeta PC registrada insertada en la ranura, no se visualizará ninguna imagen.

- 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.**

La función Seguridad queda inhabilitada, lo que permite 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)

- 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 cuando reconozca la tarjeta PC. Una vez que se haya encendido, el proyector podrá seguir funcionando sin la tarjeta PC.

- El modo de visualización de la función de seguridad inhabilitada se mantiene hasta que se desactiva la alimentación principal (ajustando el interruptor de alimentación principal a la posición "O" o desconectando el cable de alimentación).

En los casos siguientes se le solicitará verificar la clave de seguridad o introducir la Palabra clave:

- (1) Cuando se selecciona "OK" en una imagen para la cual se ha ajustado la función de seguridad y la función se desactiva y activa nuevamente*
 - (2) Cuando la alimentación principal se desactiva y luego se activa mientras la función de seguridad esté habilitada*
 - (3) Cuando trate de visualizar una imagen para la cual se ha ajustado la función de seguridad mientras la función de seguridad está habilitada*
- No se pueden dejar blancos (espacios) en la sección de la Palabra clave.

Para eliminar los datos de tarjeta PC que ha registrado

1. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Borrar" y, a continuación, use el botón SELECT ◀ para seleccionar la ventana de 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, a continuación, 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:

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).

NOTA: NEC o su distribuidor le proporcionarán el código de liberación a cambio de la contraseña registrada y el código de solicitud. Para más información, consulte el final de esta sección.

3. Introduzca el código de liberación en la pantalla Introducción de código de liberación.

El proyector se encenderá.

- * Si enciende el proyector introduciendo el código de liberación, la función Seguridad se inhabilitará. En este caso, todos los datos de las tarjetas PC registradas se borrarán.

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 se extravíe o dañe.*

** Si da formato a la tarjeta PC registrada, la función de clave de protección quedará inhabilitada.*

NOTA:

Para más detalles acerca del código de liberación e información adicional, visite:

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

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

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

Herramientas

Proporciona herramientas para ajustar el temporizador de desconexión, capturar imágenes, visualizar archivos, cambiar el logotipo de fondo en una tarjeta PC o dibujar.

NOTA: Se necesitan las funciones “Capturar” y “Ficheros tarjeta PC” para poder usar una tarjeta PC.

Uso del temporizador de desconexión

- 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 captura

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 S-69.

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 S-59.

Cambio del 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. Consulte la página S-59.

Uso de la función pizarra (Tablero)

La función pizarra le permite escribir anotaciones y dibujar en una imagen proyectada. Consulte la página S-61.

NOTA: Esta función sólo está disponible cuando se usa un ratón USB. Consulte la página S-58.

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.

Información

Indica el estado de la señal actual, así como las horas de uso de la lámpara y del proyector. Este cuadro de diálogo tiene tres páginas.

El cuadro de diálogo contiene la información siguiente:

[Página 1]	[Página 2]	[Página 3]
Nombre de fuente	Tipo de señal	Restante de la lámpara (%)
Terminal de entrada	Tipo de vídeo	Contador de hora de
Núm. de entrada	Tipo de	lámpara (H)
Frecuencia horizontal	sincronización	Uso del proyector (H)
Frecuencia vertical	Entrelazado	
Polaridad de		
sincronización		

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 la lámpara y del proyector, respectivamente.

Indicación de tiempo de lámpara restante:

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 de vida útil restante de la lámpara llega a 0 horas, el proyector no se encenderá, independientemente de que el modo de la lámpara sea Normal o Eco.

Restablecer los ajustes de fábrica

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 ... Restablece los ajustes y configuraciones de las señales a los valores predeterminados de fábrica, excepto Tiempo restante de la lámpara, Contador de la lámpara, Uso del proyector, Idioma, Fondo, Lista de entradas, Velocidad de comunicación, Modo LAN, Seguridad y Contraseña. (Para borrar el tiempo de uso de la lámpara, consulte "Borrado del contador de la lámpara" en la página S-99.)

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

Todos los ítems de "Ajuste de la imagen", "Volumen", "Opciones de imagen" y "Administración de la imagen" se pueden reajustar.

MANTENIMIENTO

Esta sección describe los simples procedimientos de mantenimiento que usted debe seguir para reemplazar la lámpara y limpiar la cubierta y el objetivo.

Reemplazo de la lámpara

Después de 2000 horas (hasta 3000 horas: modo Eco) de uso de la lámpara, el indicador “Lamp” de la cubierta del proyector comienza a parpadear de color rojo y se visualiza el mensaje correspondiente. Aun cuando la lámpara puede seguir funcionando, reemplácela después de 2000 horas de uso (hasta 3000 horas: modo Eco) para mantener el proyector en óptimas condiciones.

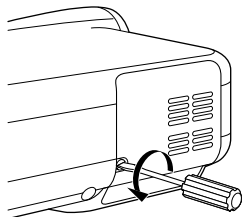
PRECAUCIÓN

- **NO TOQUE LA LÁMPARA** inmediatamente después de utilizarla. Estará muy caliente. Apague el proyector, espere 90 segundos, 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 (hasta 3100 horas: modo Eco) de uso. Si esto sucediera, asegúrese de reemplazar la lámpara. Si continúa usando la lámpara después de 2000 horas de uso (hasta 3000 horas: modo Eco), la bombilla podrá romperse y los trozos de cristal podrán quedar esparcidos en la bastidor de la lámpara. No toque los trozos de cristal, pues podría cortarse.

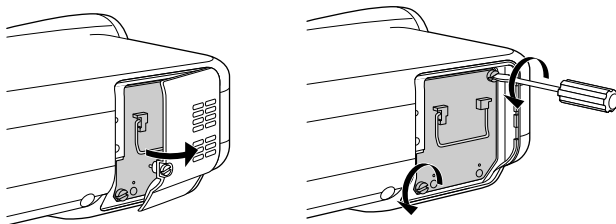
Si esto sucediera, póngase en contacto con su distribuidor NEC para el reemplazo de la lámpara.

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.

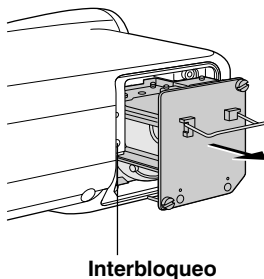


2. Afloje los dos tornillos que aseguran el bastidor de la lámpara hasta que el destornillador gire libremente. Los dos tornillos no son extraíbles.



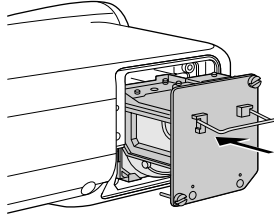
3. Retire el bastidor de la lámpara tirando del mango.

NOTA: Esta caja tiene un dispositivo de interbloqueo que reduce el riesgo de descargas eléctricas. No intente burlar el dispositivo de interbloqueo.



MANTENIMIENTO

4. Introduzca un nuevo bastidor de lámpara hasta que el bastidor quede enchufado en el conector.

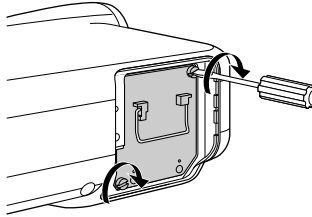


PRECAUCIÓN

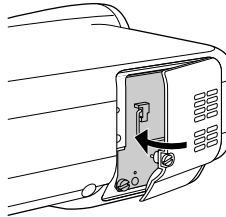
Utilice solamente la lámpara de repuesto NEC (LT60LPK).

5. Asegure el bastidor con los dos tornillos.

Asegúrese de apretar bien los tornillos.

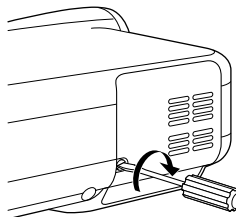


6. Instale la cubierta de la lámpara.



7. Apriete el tornillo de la cubierta de la lámpara.

Asegúrese de apretar bien el tornillo.



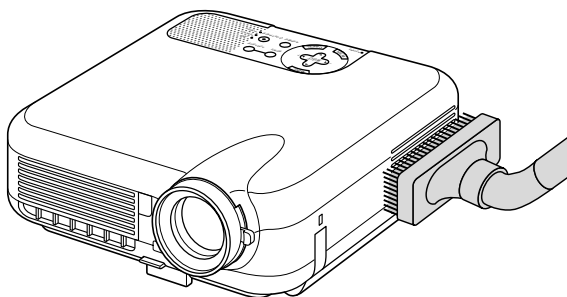
MANTENIMIENTO

8. Después de instalar una nueva lámpara, seleccione [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 4] → [Borrar cont. de hora de lámpara] en el menú para borrar las horas de uso de la lámpara.

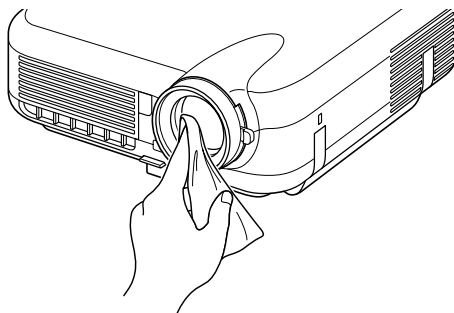
Si el proyector no se enciende después de 2100 horas (hasta 3100 horas: modo Eco) de uso, pulse y mantenga pulsado el botón [Help] del mando a distancia durante al menos diez segundos para poner el temporizador de la lámpara en cero.

Limpieza

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.



MANTENIMIENTO

Protector de objetivo

El cilindro del objetivo tiene una rosca en su parte exterior que permite instalar un protector de objetivo (disponible en el comercio : ϕ 62mm en LT260K y ϕ 72mm en LT240K) para protegerlo de la suciedad, polvo, rayas y daños. Tenga presente que el protector de objetivo y la tapa de objetivo suministrada no pueden emplearse al mismo tiempo.

PRECAUCIÓN: Utilice solamente protectores de objetivo transparentes diseñados para proteger objetivos. El uso de filtros de reducción de luz y efectos especiales, tales como filtros ND (Neutral Density) y filtros de color, puede causar la absorción de calor, lo que a su vez puede ocasionar daños tanto al filtro como al proyector.

DETECCIÓN DE FALLOS

Esta sección le ayuda a resolver eventuales problemas que puede tener al ajustar o utilizar el proyector.

Indicador de alimentación

Condición del indicador			Condición del proyector	Nota
Apagado			La alimentación principal está desconectada.	–
Luz intermitente	Parpadea de color verde	0,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO,	El proyector se está preparando para encenderse.	Espere unos instantes.
	Parpadea de color verde	2,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO,	El proyector se encuentra en el modo Sleep.	–
	Parpadea de color naranja	0,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO	El proyector se está enfriando.	Espere unos instantes.
Luz fija	Verde		El proyector está encendido.	–
	Naranja		El proyector se encuentra en modo de espera o régimen mínimo.	–

Indicador de estado

Condición del indicador			Condición del proyector	Nota
Apagado			Normal	–
Luz intermitente	Parpadea de color rojo	1 ciclo (0,5 seg. ENCENDIDO, 2,5 seg. APAGADO)	Error de la cubierta de la lámpara	Asegúrese de instalar correctamente la cubierta de la lámpara.
		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	Los ventiladores no funcionan correctamente.
		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.
	Parpadea de color verde		Reecendiendo la lámpara	El proyector enciende la lámpara.
Luz fija	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	–

DETECCIÓN DE FALLOS

Indicador de lámpara

Condición del indicador		Condición del proyector	Nota
Apagado		Normal	–
Luz intermitente	Rojo	La lámpara ha llegado al término de su vida útil. Se visualiza el mensaje de reemplazo de la lámpara.	Reemplace la lámpara.
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 Eco.	–

Problemas comunes y sus soluciones

Problema	Compruebe los siguientes puntos
El proyector no se enciende	<ul style="list-style-type: none">• Compruebe que el cable de alimentación está conectado y que el botón de alimentación del proyector o del mando a distancia está activado. Consulte la página S-35 y 36.• Asegúrese de que la cubierta de la lámpara está instalada correctamente. Consulte la página S-123.• Compruebe si el proyector se ha recalentado o si el tiempo de uso de la lámpara excede las 2100 horas (hasta 3100 horas: modo Eco). 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.
No hay imagen	<ul style="list-style-type: none">• Use el menú para seleccionar la fuente (Vídeo, S-vídeo, RGB 1/2 o visor). Consulte la página S-39.• Asegúrese de que los cables están conectados correctamente.• Use los menús para ajustar el brillo y el contraste. Consulte la página S-85.• Quite la tapa del objetivo.• Devuelva las configuraciones o ajustes a los valores predeterminados de fábrica utilizando la función ajustes de fábrica del menú ajuste. Consulte la página S-120.
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 S-41 y 42.• Use la función 3D Reform para corregir la distorsión trapecoidal. Consulte la página S-44.
La imagen se ve borrosa	<ul style="list-style-type: none">• Ajuste el enfoque. Consulte la página S-43.• Mueva el proyector para mejorar el ángulo de éste respecto de la pantalla. Consulte la página S-43.• Asegúrese de que la distancia entre el proyector y la pantalla está dentro del margen de ajuste del objetivo. Consulte la página S-22-26.• 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 del mando a distancia o del proyector para seleccionar la fuente que desea usar.
El mando a distancia no funciona	<ul style="list-style-type: none">• Instale pilas nuevas. Consulte la página S-19.• Compruebe que no hay obstáculos entre usted y el proyector.• Párese a una distancia de máximo 22 pies (7 m) del proyector. Consulte la página S-20.• Asegúrese de que se encuentra en el modo de proyector y que el botón PJ se ilumina de color rojo. Si no es así, pulse el botón PJ. Consulte la página S-52.
El indicador de estado está encendido o parpadea	<ul style="list-style-type: none">• Vea los mensajes del indicador de estado más arriba. Consulte la página S-126 y 127.
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 S-87, 88 o S-98.
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.

DETECCIÓN DE FALLOS

Al utilizar la función de Visor

Problema	Compruebe los siguientes puntos
No hay imagen	<ul style="list-style-type: none">• ¿Se ha seleccionado la opción “Viewer” en el menú fuente?• ¿Está completamente introducida la tarjeta PC en la ranura de tarjeta PC?• ¿Contiene la tarjeta PC datos de diapositivas?• ¿Se ha destruido el contenido de la tarjeta PC?
El contenido de la tarjeta PC está dañado	<ul style="list-style-type: none">• Use un ordenador, etc., para reparar los datos.

Para más información, consulte a su distribuidor.

ESPECIFICACIONES

Esta sección proporciona información técnica acerca del funcionamiento del proyector LT260K/LT240K.

Número de modelo **LT260K/LT240K**

Sección óptica

DMD™	Dispositivo de microespejo digital de chip único (Single Chip Digital Micromirror Device [DMD™])
Resolución	1024×768 píxeles* hasta UXGA con Advanced AccuBlend
Objetivo	Zoom y enfoque manual: LT260K: F 2,2 - 2,5 f = 28,4 - 34,0 mm LT240K: F 2,5 - 2,8 f = 22,4 - 27,0 mm
Lámpara	220 W CC, estándar
Tamaño de la imagen	30 - 500 pulgadas (0,8 - 12,7 m), diagonal
Distancia de proyección	LT260K: 3,8 - 80,7 pies (1,18 - 24,6 m) LT240K: 2,95 - 62,3 pies (0,90 - 19,0 m)
Ángulo de proyección	LT260K: 14,7°–15,2° (gran angular) 12,2°–12,4° (teleobjetivo) LT240K: 18,6°–19,4° (gran angular) 15,7°–16,2° (teleobjetivo)

Sección eléctrica

Entradas	2 RGB, 1 S-vídeo, 1 vídeo, 1 tarjeta PC, 1 miniconectores de audio, estéreo, 1 control de PC
Salidas	1 RGB, 1 miniconector de audio estéreo
Puerto USB	1 tipo A, 1 tipo B
Compatibilidad de vídeo	NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-60, PAL-N, PAL-M, SECAM, HDTV: 1080i, 720p, 480p, 480i (con cable opcional)
Velocidad de exploración	Horizontal: 15 a 100 kHz (RGB: 24 kHz o superior) Vertical: 50 a 120 Hz
Ancho de banda de vídeo	RGB: 100 MHz (–3 dB)
Frecuencia del reloj de píxeles	Menos de 135 MHz
Reproducción de colores	16,7 millones de colores, color total
Resolución horizontal	NTSC/NTSC4.43/PAL/YCbCr: 540 líneas de TV SECAM: 300 TV líneas RGB: 1024 puntos (H)×768 puntos (V)

* Los píxeles efectivos son más del 99,99%.

ESPECIFICACIONES

Control externo	RS232, IR, LAN (opcional)
Compatibilidad de sincronización	Sincronización separada/sincronización compuesta/sincronización en verde
Altavoces incorporados	2 W × 1 (monoauricular)
Alimentación	100 – 120 V CA/200 – 240 V CA, 50/60 Hz
Corriente de entrada	3,0 A (100 – 120 V CA)/1,5 A (200 – 240 V CA)
Consumo	280 W (0,6 W espera)

Sección mecánica

Instalación	Orientación: escritorio/frontal, escritorio/retroproyección, techo/frontal, techo/retroproyección
Dimensiones	10,2" (ancho) × 3,6" (alto) × 10,8" (prof.) 260 mm (ancho) × 92 mm (alto) × 275 mm (prof.) (excluyendo las partes salientes)
Peso neto	LT260K: 6,5 lbs/2,9 kg / LT240K: 7,1 lbs/3,2 kg
Consideraciones ambientales	Temperaturas de funcionamiento: 41 °F a 95 °F (5 °C a 35 °C), 20 a 80% de humedad (sin condensación) Temperaturas de almacenamiento: 14 °F a 122 °F (-10 °C a 50 °C), 20 a 80% de humedad (sin condensación)
Normas	Aprobado por UL (UL 1950, CSA 950) 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 (EN55022:1998, EN55024-1998, 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.nec-europe.com/>

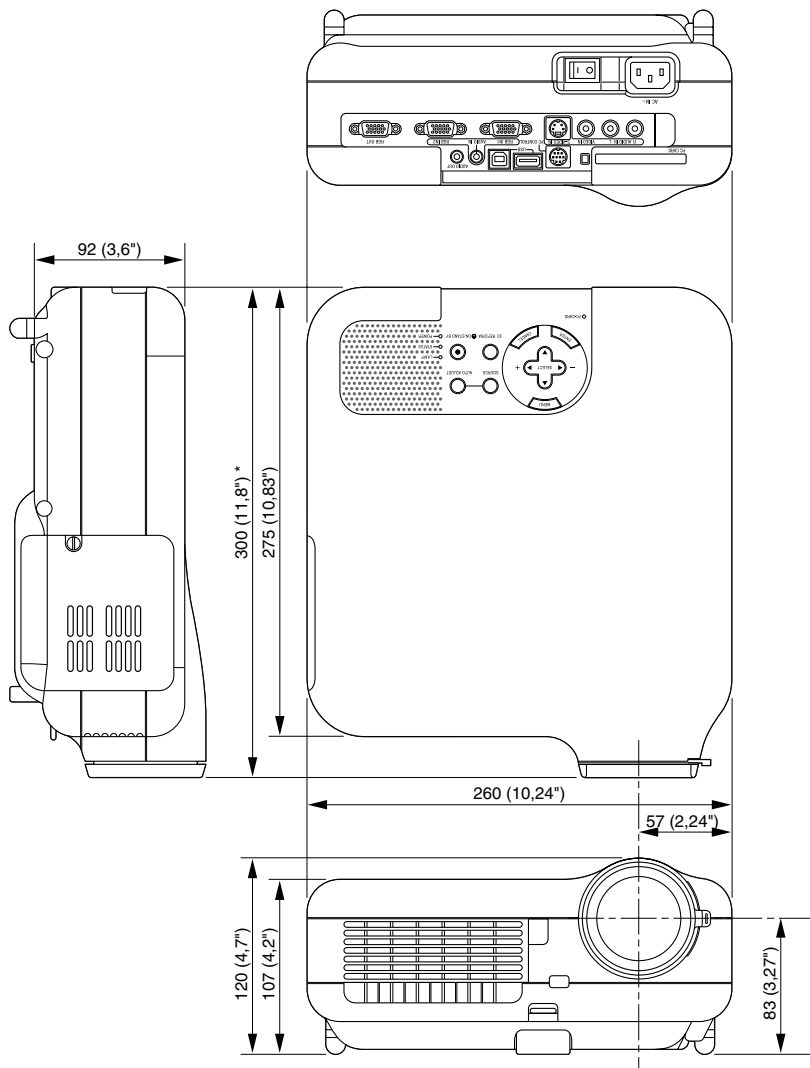
Global : <http://www.nec-pj.com/>

Digital Light Processing, DLP, Digital Micromirror Device y DMD son marcas comerciales registradas de Texas Instruments.

Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

APÉNDICE

Dimensiones de la cubierta

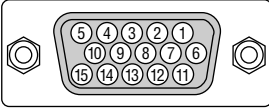


* LT240K: 319mm (12,56")

Unidad = mm (pulgadas)

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 1

Contacto No.	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	Tierra	
12	DATOS bidireccionales (SDA)*	
13	Sincronización horizontal o sincronización compuesta	
14	Sincronización vertical	
15	Reloj de datos*	

Lista de señales de entrada compatibles

Señal	Resolución (puntos)	Frecuencia hor. (kHz)	Frecuencia de actualización (Hz)	Reloj de puntos (MHz)
NTSC	–	15,734	60	–
PAL	–	15,625	50	–
SECAM	–	15,625	50	–
VESA	640 × 480	31,47	59,94	25,175
IBM	640 × 480	31,47	60	25,175
MAC	640 × 480	31,47	60	25,175
MAC	640 × 480	34,97	66,67	31,334
MAC	640 × 480	35	66,67	30,24
VESA	640 × 480	37,86	72,81	31,5
VESA	640 × 480	37,5	75	31,5
IBM	640 × 480	39,375	75	31,49
VESA	640 × 480	43,269	85,01	36
IBM	720 × 350	31,469	70,09	28,322
VESA	720 × 400	37,927	85,04	35,5
IBM	720 × 350	39,44	87,85	35,5
IBM	720 × 400	39,44	87,85	35,5
VESA	800 × 600	35,16	56,25	36
VESA	800 × 600	37,879	60,32	40
VESA	800 × 600	48,077	72,19	50
VESA	800 × 600	46,88	75	49,5
VESA	800 × 600	53,674	85,06	56,25
MAC	832 × 624	49,725	74,55	57,283
VESA	1024 × 768	35,5	43 entrelazada	44,9
VESA	1024 × 768	48,363	60	65
VESA	1024 × 768	56,476	70,07	75
MAC	1024 × 768	60,241	74,93	80
VESA	1024 × 768	60,023	75,03	78,75
VESA	1024 × 768	68,677	85	94,5
# VESA	1152 × 864	67,5	75	108
# MAC	1152 × 870	68,681	75,06	100
# SUN	1152 × 900	61,796	65,95	92,94
# SGI	1152 × 900	71,736	76,05	105,6
# VESA	1280 × 960	60	60	108
# VESA	1280 × 1024	63,981	60,02	108

APÉNDICE

	Señal	Resolución (puntos)	Frecuencia hor. (kHz)	Frecuencia de actualización (Hz)	Reloj de puntos (MHz)
#	MAC	1280 × 1024	69,89	65,2	118,5
#	HP	1280 × 1024	78,125	72,01	135
#	SUN	1280 × 1024	81,13	76,11	135
#	VESA	1280 × 1024	79,976	75,03	135
#	VESA	1280 × 1024	91,146	85,02	157,5
#	HDTV (1080i)(1125i)	1920 × 1080	33,75	60 entrelazada	74,25
#	HDTV (1080i)(1125i)	1920 × 1080	28,13	50 entrelazada	74,25
#	HDTV (720p)(750p)	1280 × 720	45	60 progresiva	74,25
#	SDTV (480p)(525p)	–	31,47	59,94 progresiva	27
#	VESA	1600 × 1200	75,0	60	162
#	VESA	1600 × 1200	81,3	65	175,5
#	VESA	1600 × 1200	87,5	70	189
#	VESA	1600 × 1200	93,75	75	202,5
	DVD YCbCr	–	15,734	59,94 entrelazada	–
	DVD YCbCr	–	15,625	50 entrelazada	–

#: Las imágenes marcadas arriba con # están comprimidas con Advanced AccuBlend.

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 (1600 × 1200) sólo es compatible con la señal de sincronización separada.

Códigos de control de PC y conexión de cables

Códigos de control de PC

Función	Datos de código
ALIMENTACIÓN CONECTADA	02H 00H 00H 00H 00H 02H
ALIMENTACIÓN DESCONECTADA	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 VÍDEO	02H 03H 00H 00H 02H 01H 06H 0EH
SELECCIÓN DE ENTRADA S-VÍDEO	02H 03H 00H 00H 02H 01H 0BH 13H
SELECCIÓN DE ENTRADA VISOR	02H 03H 00H 00H 02H 01H 1FH 27H
SILENCIAMIENTO DE IMAGEN ACTIVADO	02H 10H 00H 00H 00H 12H
SILENCIAMIENTO DE IMAGEN DESACTIVADO	02H 11H 00H 00H 00H 13H
SILENCIAMIENTO DE SONIDO ACTIVADO	02H 12H 00H 00H 00H 14H
SILENCIAMIENTO DE SONIDO DESACTIVADO	02H 13H 00H 00H 00H 15H
SILENCIAMIENTO EN PANTALLA ACTIVADO	02H 14H 00H 00H 00H 16H
SILENCIAMIENTO 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 baudios : 38400 bps

Longitud de datos : 8 bits

Paridad : Sin paridad

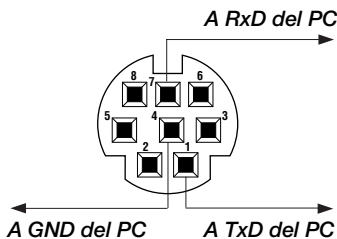
Bit de parada : Un bit

X on/off : Ninguno

Procedimiento de comunicación : Dúplex completo

NOTA: Dependiendo del equipo, puede ser preferible elegir una velocidad en baudios menor en caso de que se utilicen cables largos.

Conector de control de PC (DIN-8P)



NOTA: Los contactos 2, 3, 5, 6 y 8 se utilizan en el interior del proyector.

Uso del teclado del software



- 1 a 0 y caracteres .. Para introducir la dirección IP o el nombre del proyector
- 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
- Barra de arrastrar ... Úsela para mover el teclado del software en la pantalla.
- MODO Selecciona uno de los tres modos para caracteres alfabéticos y especiales.
- HEX/ASCII Alterna entre “HEX” y “ASCII”.

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 pulsan 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.*

Para acceder a las funciones de servidor HTTP, escriba
http:// <la dirección IP del proyector> /index.html
en la columna de introducción de URL.

PRECAUCIÓN:

No use las funciones de servidor HTTP y la utilidad Dynamic Image incluida en el CD-ROM suministrado al mismo tiempo.

El uso simultáneo de ambas funciones tiempo puede ocasionar errores de conexión o una respuesta lenta.

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 "Ajuste del modo LAN" en la página S-102.)

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.

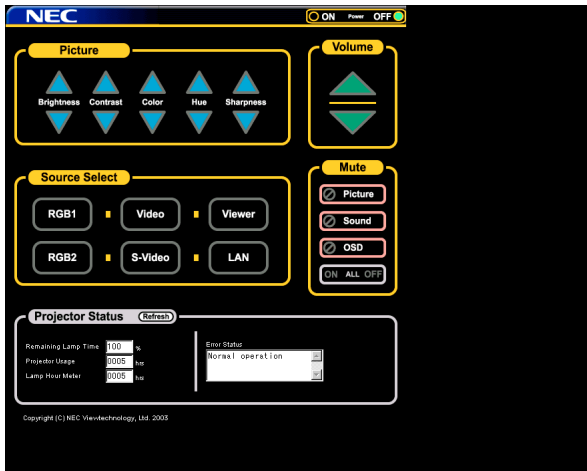
Registro de una dirección para controlar el proyector desde un navegador

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 dominio 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.

Ejemplo 1: Cuando el nombre de servidor del proyector ha sido ajustado a "pj.nec.co.jp", se debe especificar `http://pj.nec.co.jp/index.html` en el campo de dirección o en la columna de introducción de URL.

Ejemplo 2: Cuando la dirección IP del proyector es "192.168.73.1", se puede acceder a las funciones de servidor HTTP especificando `http://192.168.73.1/index.html` en el campo de dirección o en la columna de introducción de URL.

Estructura del servidor HTTP



Alimentación: Controla el suministro de energía al proyector.

On La alimentación está conectada.

Off 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 On Silencia todas las funciones de vídeo, audio y visualización en pantalla.

Todo Off Cancela el silenciamiento de las funciones de vídeo, audio y visualización en pantalla.

Imagen On Silencia el vídeo.

Imagen Off Cancela la función de silenciamiento de vídeo.

Sonido On Silencia el audio.

Sonido Off Cancela la función de silenciamiento de audio.

OSD On "Silencia" la visualización en pantalla.

OSD Off Cancela la función de silenciamiento de visualización en pantalla.

APÉNDICE

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.

Video Selecciona el conector de vídeo.

S-Vídeo Selecciona el conector S-Vídeo.

Visor Selecciona el visor.

LAN Selecciona una señal LAN.

Estado del proyector: Muestra el estado del proyector.

Tiempo de lámpara restante ... Indica el tiempo vida útil restante de la lámpara como un porcentaje.

Contador 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.

Estado de error Indica las condiciones de error que ocurren en el proyector.

Actualizar Actualiza la visualización de las funciones siguientes.

Guía TravelCare

TravelCare – un servicio para viajeros internacionales

Este producto tiene derecho a disfrutar de los servicios “TravelCare”, la extraordinaria garantía internacional de NEC.

Tenga en cuenta que la cobertura de TravelCare difiere en parte de la cobertura ofrecida por la garantía incluida con el producto.

Servicios ofrecidos con TravelCare

Esta garantía permite a los clientes recibir servicio para sus productos en las estaciones de servicio de NEC y las designadas por ella en los países enumerados en el presente documento durante sus viajes internacionales por negocios o placer.

Para obtener más detalles sobre los servicios ofrecidos por las diferentes estaciones de servicio, consulte la “Lista de Puntos de Venta TravelCare” que aparece más adelante.

1 Servicios de reparación

El producto será reparado y entregado en un plazo de 10 días hábiles, sin incluir el tiempo necesario para el transporte.

Durante el periodo de vigencia de la garantía, el coste de las piezas de mantenimiento, de la mano de obra de la reparación y los costes de transporte dentro del área de cobertura de la estación de servicio estarán cubiertos por la garantía.

2 Servicio de alquiler del producto de repuesto

Si el cliente así lo desea, podrá alquilar un producto de repuesto mientras se repara el producto original.

Tarifa: 200 dólares EE.UU. por 12 días

Esta tarifa debe pagarse en efectivo o mediante tarjeta de crédito local. La tarifa de alquiler de 200 dólares no es reembolsable, aún en el caso de que el cliente tenga en su poder el producto durante menos de 12 días antes de devolverlo.

El producto de repuesto se entregará en un periodo de tiempo inferior a tres días hábiles.

Si el cliente no devuelve el producto de repuesto en un periodo inferior a 12 días, se le cargará el precio de la unidad.

Si el cliente devuelve el producto de repuesto dañado o con algún defecto, el cliente asumirá el coste de la reparación.

Tenga en cuenta que este servicio no se ofrece en todos los países y regiones. Consulte la “Lista de Puntos de Venta TravelCare”.

Además, este servicio de alquiler de productos de repuesto no se ofrece una vez ha vencido la garantía del producto.

Periodo de garantía

- 1 a. A la presentación de la garantía o recibo entregado al realizar la compra:
Válida durante el periodo indicado en la garantía o durante el periodo normal de garantía para el país en el que se realizó la compra.
- b. Cuando sólo se tiene el producto:
Válida durante un periodo de 14 meses a partir de la fecha de fabricación indicada en el número de serie que acompaña al producto.
- 2 Cuando la garantía del producto que se porta ha vencido:
Se ofrecerá el servicio de reparación a cambio de una tarifa. En este caso, el cliente no tendrá derecho al servicio de alquiler de productos de repuesto.
- 3 En los siguientes casos, el coste de las reparaciones correrá a cargo del cliente, incluso en el caso de que la garantía del producto aún esté en vigor:
 - 1) Si el periodo de garantía, nombre del modelo, número de serie y nombre de la tienda donde se compró el producto no figuran en la garantía o han sido alterados.
 - 2) Los problemas o daños han sido causados por caídas o golpes durante el transporte o movimiento por parte del cliente, o por un manejo inadecuado por parte de los clientes.
 - 3) Los problemas o daños han sido causados por un uso inadecuado o el cliente ha llevado a cabo alteraciones o reparaciones no cubiertas por la garantía.
 - 4) Los problemas o daños han sido causados por fuego, sal, gas, terremotos, rayos, tormentas, inundaciones o cualquier otro desastre natural, así como por otros factores externos, como polvo, humo de cigarrillos, un voltaje anormal, etc.
 - 5) Los problemas o daños han sido causados por el uso del producto en lugares cálidos o húmedos, en vehículos, botes o barcos, etc.

- 6) Los problemas o daños han sido causados por accesorios o dispositivos prescindibles conectados al producto, diferentes a los recomendados por NEC.
- 7) Los problemas han sido causados por consumo, desgaste o deterioro de las piezas en condiciones de uso normal.
- 8) Problemas o daños en focos y otros accesorios, incluyendo piezas o piezas opcionales.
- 9) Se aplicarán también otras condiciones estipuladas en la garantía e incluidas en el producto.



El producto puede utilizarse en el extranjero con voltajes de 100 a 120V y de 200 a 240V, utilizando un cable eléctrico adecuado para los estándares y el voltaje de la toma de corriente del país en el que se esté utilizando el producto.

Lista de Puntos de Venta TravelCare

Esta lista es válida a partir del 1 de junio de 2002.

Para obtener una información más actualizada, consulte los sitios web de las estaciones de servicio de los diferentes países que aparecen en la Lista de Puntos de Venta TravelCare o en el sitio web de NEC: <http://www.nec-pj.com>.

Lista de Puntos de Venta TravelCare

En Europa

NEC Europe, Ltd. / Centro Técnico Europeo (European Technical Centre)

Dirección: Unit G, Stafford Park 12, Telford TF3 3BJ,
Reino Unido

Teléfono: +44 (0) 1952 237000

Fax: +44 (0) 1952 237006

Correo electrónico: AFR@uk.neceur.com

Sitio WEB: <http://www.neceur.com>

<Regiones con cobertura>

UE: Austria, Bélgica, Dinamarca*, Finlandia*, Francia*, Alemania*, Grecia*, Irlanda*, Italia*, Luxemburgo*, Holanda*, Portugal*, España*, Suecia* y Reino Unido*

EEA: Noruega*, Islandia y Liechtenstein

En Norteamérica

NEC Solutions(America), Inc.

Dirección: 1250 Arlington Heights Road, Itasca, Illinois
60143, EE.UU.

Teléfono: +1 800 836 0655

Fax: +1 800 356 2415

Correo electrónico: vsd.tech-support@necsam.com

Sitio WEB: <http://www.necvisualsystems.com>

<Regiones con cobertura>

EE.UU. *, Canadá*

En Oceanía

NEC Australia Pty., Ltd.

Dirección: Nueva Gales del Sur;
184 Milperra Road, Reversby 2212
Victoria;
480 Princess Hwy Noble Park 3174
South Australia;
84A Richmond Road, Keswick 5035
Queensland;
116 Ipswich Road, Woollongabba 4102
Western Australia;
45 Sarich Court Osborne Park 6017

Teléfono: +61 131 632

Fax: +61 88 375 5757

Correo electrónico: lee.gramola@nec.com.au

Sitio WEB: <http://www.nec.com.au>

<Regiones con cobertura>

Australia*, Nueva Zelanda

En Asia y Oriente Medio

NEC Viewtechnology, Ltd.

Dirección: 686-1, Nishioi, Oi-Machi, Ashigarakami-Gun,
Kanagawa 258-0017, Japón
Teléfono: +81 465 85 2369
Fax: +81 465 85 2393
Correo electrónico: support_pjweb@nevt.nec.co.jp
Sitio WEB: <http://www.nec-pj.com>
<Regiones con cobertura>
Japón*

NEC Hong Kong Ltd.

Dirección: 11th Floor, Tower B, New Mandarin Plaza,
14 Science Museum Road,
Tsim Sha Tsui East, Kowloon, Hong Kong
Teléfono: +852 2369 0335
Fax: +852 2733 5519
Correo electrónico: esmond_au@nechk.nec.com.hk
Sitio WEB: <http://www.nec.com.hk>
<Regiones con cobertura>
Hong Kong

NEC Taiwan Ltd.

Dirección: 8F, No.167, SEC.2, Nan King East Road, Taipei,
Taiwan, R.O.C.
Teléfono: +886 2 8500 1734
Fax: +886 2 8500 1420
Correo electrónico: nickliao@nec.com.tw
Sitio WEB: <http://www.nec.com.tw>
<Regiones con cobertura>
Taiwan

APÉNDICE

NEC Singapore Pte. Ltd

Dirección: 401 Commonwealth Drive, #07-02,
Haw Par Technocentre, Singapur 149598

Teléfono: +65 273 8333

Fax: +65 274 2226

Correo electrónico: daniel@rsc.necsin.nec.com.sg

Sitio WEB: <http://www.nec.com.sg>

<Regiones con cobertura>

Singapur

Hyosung Data System, Ltd.

Dirección: 7th Floor, Cheongdam Building, 52,
Cheongdam-Dong, Kangnam-Ku,
Seul, Corea 135-100

Teléfono: +82 2 510 0234

Fax: +82 2 540 3590

Correo electrónico: hds-ykc@hyosung.com

<Regiones con cobertura>

Corea del Sur

Lenso Communication Co., Ltd.

Dirección: 292 Lenso House 4, 1st Floor, Srinakarin Road,
Huamark, Bangkapi,
Bangkok 10240, Tailandia

Teléfono: +66 2 375 2425

Fax: +66 2 375 2434

Correo electrónico: pattara@lenso.com

Sitio WEB: <http://www.lenso.com>

<Regiones con cobertura>

Tailandia

APÉNDICE

ABBA Electronics L.L.C.

Dirección: Tariq Bin Ziyad Road, P.O.Box 327, Dubai,
Emiratos Árabes Unidos

Teléfono: +971 4 371800

Fax: +971 4 364283

Correo electrónico: ABBA@emirates.net.ae

<Regiones con cobertura>

Emiratos Árabes Unidos

Samir Photographic Supplies

Dirección: P.O.Box 599, Jeddah 21421, Arabia Saudí

Teléfono: +966 2 6828219

Fax: +966 2 6830820

Correo electrónico: valtkes@samir-photo.com

<Regiones con cobertura>

Arabia Saudí



En los países señalados con un asterisco(), se ofrece el servicio de alquiler de productos de repuesto.*

Fecha: / / ,

P-1/ ,

PARA: NEC o Estación de Servicio autorizada de NEC:

DE:

(Empresa y Nombre con firma)

Estimado(s) señor(es),

Me gustaría solicitar su Programa de Servicios TravelCare, estando de acuerdo con lo indicado en la hoja de registro y requisitos, así como con las siguientes condiciones y tarifas de servicios que se cargarán a la cuenta de mi tarjeta de crédito en el caso de que no devuelva las unidades en préstamo dentro del periodo de tiempo especificado. También confirmo que la siguiente información es correcta. Un saludo.

Hoja de Solicitud del Programa de Servicios TravelCare

País, Productos adquirido:	
Nombre de la empresa del usuario:	
Dirección de la empresa del usuario: Número de teléfono, Número de fax:	
Nombre del usuario:	
Dirección del usuario:	
Número de teléfono, Número de fax:	
Oficina local de contacto:	
Dirección de la oficina local de contacto,	
Número de teléfono, Número de fax:	
Nombre del modelo del usuario:	
Fecha de compra:	
Número de serie que aparece en el gabinete:	
Problema de unidades por usuario:	
Servicio requerido	(1) Reparar y devolver (2) Préstamo de unidad
Periodo solicitado para el préstamo de la unidad:	
Forma de pago:	(1) Tarjeta de crédito (2) Cheque de viaje, (3) Efectivo
En caso de utilizar Tarjeta de crédito: Número de tarjeta con fecha válida:	

Condiciones de su Programa de Servicios TravelCare

El usuario final debe comprender las siguientes condiciones del Programa de Servicios TravelCare y completar la información necesaria en la hoja de solicitud.

1. Opciones de servicio:

Hay tres opciones de “Servicio” disponibles. El usuario final debe comprender las siguientes condiciones y rellenar la Hoja de Solicitud.

1) Reparar y devolver:

La “Unidad defectuosa” se envía o recoge en el lugar donde se encuentre el cliente. Se repara y se devuelve al cliente en un plazo de 10 días, sin contar el tiempo requerido para el transporte.

Puede darse el caso de que la reparación y la devolución no pueda ser realizada por una estación de servicio autorizada de NEC, debido a la falta de piezas de recambio en el caso de que ese mismo modelo no se venda en ese territorio.

2) Reparar y devolver con Préstamo: (Este servicio se limita a algunas estaciones de servicio)

Este servicio se ofrece al usuario final que no puede esperar hasta que su unidad sea reparada.

El cliente puede pedir en préstamo una unidad por 200 dólares durante un periodo máximo de 12 días. El cliente envía la unidad defectuosa a la estación de servicio autorizada de NEC más cercana para ser reparada. Para evitar problemas en la recogida, el usuario final debe rellenar la Hoja de Solicitud.

El usuario final deberá confirmar la disponibilidad del servicio en las estaciones de servicio autorizadas de NEC.

3) Sólo Préstamo:

Para este servicio, la estación de servicio autorizada de NEC proporciona al cliente una unidad en préstamo durante un periodo máximo de 12 días por un precio de 200 dólares. El cliente se queda con la unidad defectuosa y al volver a su país, el cliente se encarga de la reparación del proyector.

2. Exclusiones de la Garantía:

Este programa no puede solicitarse si el número de serie del proyector ha sido desfigurado, modificado o eliminado.

Si, a juicio de la estación de servicio autorizada de NEC o de sus agentes, los defectos o fallos tienen como origen cualquier causa que no sea el desgaste normal de la unidad o la negligencia de NEC, incluyendo los fallos que se enumeran a continuación, aunque no limitándose a ellos:

- 1) Accidentes, transporte, negligencia, uso inadecuado, abuso, agua, polvo, humo u omisión de o por parte del cliente, sus empleados, agentes o una tercera parte;
- 2) Fallo o fluctuación en la corriente eléctrica, circuitos eléctricos, aire acondicionado, control de humedad o cualquier otra condición medioambiental, como el uso de la unidad en una zona donde se esté fumando;
- 3) Cualquier fallo en los accesorios o productos o componentes asociados (tanto si han sido suministrados de NEC o sus agentes, como si no, y que no formen parte de la cobertura del producto establecida por esta garantía);
- 4) Cualquier problema imprevisto, fuego, inundación, guerra, acto de violencia o problema similar;
- 5) Cualquier intento de cualquier persona no autorizada de NEC de ajustar, modificar, reparar, instalar o realizar el mantenimiento del producto.
- 6) Cualquier arancel aduanero, como impuestos, seguros, tasas, etc.

3. Tarifas en caso de Exclusiones de la Garantía o en el de Fuera del Periodo de Garantía:

En el caso de que la unidad defectuosa esté excluida de la garantía o su periodo de garantía haya expirado, la estación de servicio autorizada de NEC ofrecerá un presupuesto por escrito del coste del servicio al usuario final.

4. Dead on Arrival (DOA) (Garantía inmediata):

El usuario final debe suscribir esta opción con su proveedor original en el país de compra.

La estación de servicio autorizada de NEC reparará la unidad DOA como una reparación de garantía, pero no sustituirá la unidad DOA por otra nueva.

5. Tarifas y condiciones del servicio de préstamo:

Al aceptar este proyector NEC, el cliente acepta asumir la responsabilidad por esta unidad en préstamo.

El coste actual de uso de esta unidad en préstamo es de 200 dólares EE.UU. por 12 días.

Si el cliente no devuelve la unidad durante estos 12 días, el cliente pagará mediante su tarjeta de crédito el siguiente precio más elevado indicado en la lista de precios completa, cuyo precio le será facilitado en las estaciones de servicio autorizado de NEC. Consulte la lista adjunta de puntos de contacto de cada país para gestionar la recogida de la unidad en préstamo.

Si regresa a su país de origen con la unidad en préstamo, tendrá que pagar el coste de transporte adicional para devolver la unidad al país donde la pidió en préstamo.

Gracias por comprender este programa.