

WT600

Proyector

Manual del usuario

English

Deutsch

Français

Italiano

Español

Svenska

Información Importante

Precauciones

Precaución

Lea con cuidado este manual antes de utilizar el Proyector NEC WA600 y tenga el manual a mano para poder consultarlo más adelante. Su número de serie está situado en el lado derecho de su proyector. Anótelos aquí:

PRECAUCIÓN



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

PRECAUCIÓN



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



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



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

ADVERTENCIA

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

Importante para su seguridad

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

Instalación

1. Para mejores resultados, use su proyector en una habitación oscura.
2. Instale el proyector sobre una superficie plana y a nivel, en un lugar seco alejado del polvo y de la humedad.
3. No instale su proyector en un lugar donde quede expuesto a la luz directa del sol, ni cerca de calefactores o de aparatos que irradian calor.
4. Si se expone a la luz directa del sol, a humos o a vapores, el espejo y los componentes internos pueden verse dañados.
5. Manipule su proyector con cuidado. Las caídas o descargas eléctricas pueden dañar los componentes internos.
6. No ponga objetos pesados encima del proyector.
7. Si desea instalar el proyector en el techo:
 - a. *No intente instalar el proyector usted mismo.*
 - b. *El proyector debe de ser instalado por técnicos cualificados para asegurar un funcionamiento adecuado y reducir el riesgo de lesiones corporales.*
 - c. *Además, el techo debe de ser lo suficientemente fuerte como para soportar el proyector y la instalación debe de realizarse de acuerdo con las normas de edificios locales.*
 - d. *Consulte a su distribuidor para mayor información.*

3. Ordenanza de la información sobre ruidos acústicos GSGV:

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



Esta etiqueta está a un lado del mando a distancia.



PRECAUCIÓN

No mire hacia el puntero láser mientras está encendido y no apunte el rayo láser hacia otra persona. Esto podría causar serias lesiones.

Precauciones ante fuegos y descargas eléctricas

1. Asegúrese de que existe una ventilación suficiente que los ventiladores no presenten obstrucciones para evitar la acumulación de calor en el interior del proyector. Permite por lo menos 4 pulgadas (10 cm) de espacio entre el costado de su proyector y la pared.
2. Evite que objetos extraños, como clips y trozos de papel, caigan sobre el proyector.
No intente recuperar ningún objeto que pueda haber caído en el proyector. No inserte ningún objeto metálico, como un cable o un destornillador, en el proyector. Si algún objeto cayese en el interior de su proyector, desconéctelo inmediatamente y deje que un miembro del personal de servicio técnico retire el objeto de su proyector.
3. No coloque ningún líquido sobre su proyector.
4. No fije sus ojos en el espejo ni en la fuente de luz cuando el proyecto está en marcha. Sus ojos podrían verse gravemente dañados.
5. No bloquee la trayectoria de la luz entre la fuente de luz y el espejo final con ningún objeto. Eso podría causar que el objeto se incendiara.
6. El proyector está diseñado para funcionar con una corriente de alimentación de 100-120 o 200-240 V 50/60 Hz CA. Asegúrese de que su fuente de alimentación cumple estos requisitos antes de utilizar el proyector.
7. Maneje con cuidado el cable eléctrico y evite doblarlo en exceso. Un cable dañado puede causar una descarga eléctrica o fuego.
8. Si no va a utilizar el proyector durante un largo periodo de tiempo, desconecte el enchufe de la toma de corriente.

PRECAUCIÓN

1. No trate de tocar la salida de ventilación que está a ambos lados, esta se puede calentar mientras el proyector esta encendido.
2. No intente mover o trasladar el proyector utilizando la cubierta del espejo.
Si lo hace, el proyector podría venirse abajo y lesionarle. La manera más adecuada para cargar el proyector es mediante el uso de las dos asas laterales.
Cuando lleve o traslade el proyector, cierre y bloquee la cubierta del espejo mediante la llave de bloqueo del espejo.
3. Las asas se han diseñado con el fin de transportar el proyector.
No cuelgue el proyector de las asas en una instalación montada en el techo, pues las asas podrían separarse de la unidad o el proyector podría desprenderse de la montura y causar alguna lesión.
4. Habilite el modo Alta velocidad de ventilador si va a usar el proyector durante varios días seguidos. (En el menú avanzado, seleccione [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 4] → [Modo de alta velocidad del ventilador].)
5. No desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente mural 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.)*

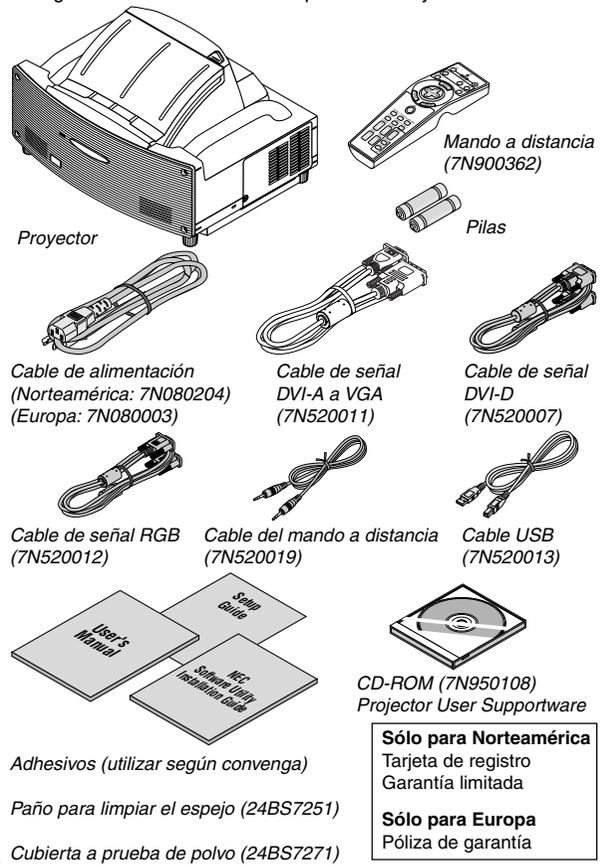
6. No expulse la tarjeta PC o la tarjeta LAN mientras el sistema accede a los datos contenidos en ésta. De lo contrario, la tarjeta PC o la tarjeta LAN podrán dañarse.

Sustitución de la lampara

- Para sustituir la lámpara, siga todas las instrucciones que aparecen en la página 7-1.
- Asegúrese que reemplazar la lámpara cuando aparezca el mensaje **"La lámpara ha alcanzado el fin de su vida útil. Por favor cambiala."** Si continúa utilizando la lámpara después de que ésta haya alcanzado el final de su vida útil, la bombilla de la lámpara podría estallar y las piezas de cristal podrían esparcirse por la caja de la lámpara. No toque los trozos de cristal, pues podría cortarse.
Si esto sucediera, póngase en contacto con su distribuidor NEC para el recambio de la lámpara.
- Espere 90 segundos como mínimo después de apagar el proyector. Luego, desactive el interruptor de alimentación principal, desconecte el cable de alimentación y permita que el proyector se enfríe durante 60 minutos antes de reemplazar la lámpara.

¿Cuál es el contenido de la caja?

Asegúrese de que la caja contiene todos los elementos que aparecen en la lista. Si falta alguna pieza, póngase en contacto con su distribuidor.
Por favor, guarde la caja original y los materiales de embalaje por si en alguna ocasión necesita transportar su Proyector WT600.



ÍNDICE

Información Importante	ii
Precauciones	ii
¿Cuál es el contenido de la caja?	iii
1. INTRODUCCIÓN	1-1
1-1. Introducción al proyector	1-1
1-2. Denominación de las partes del proyector	1-2
Abrir y cerrar la cubierta del espejo	1-3
Características de la parte superior	1-4
Descripción del panel de terminales	1-5
1-3. Denominación de las partes del mando a distancia	1-6
Instalación de pilas	1-8
Precauciones con el mando a distancia	1-8
Radio de operaciones para mando a distancia sin cables	1-8
Utilización del mando a distancia en funcionamiento con cables	1-8
2. INSTALACIÓN Y CONEXIONES	2-1
2-1. Cómo instalar la pantalla y el proyector	2-2
Cómo seleccionar una posición	2-2
Dimensiones de la pantalla	2-2
Distancia de proyección, Tamaño de la pantalla y Ancho de la pantalla	2-2
2-2. Cómo hacer las conexiones	2-3
Cuando se visualice una señal digital DVI	2-3
Conexión de un ordenador PC o Macintosh	2-3
Cómo conectar la salida SCART (RGB)	2-4
Utilización de dos entradas RGB simultáneamente	2-4
Conexión a un monitor externo	2-5
Conexión del reproductor de DVD	2-6
Conexión de una videgrabadora o reproductor de discos láser	2-7
Conexión del cable de alimentación suministrado	2-7
3. PROYECCIÓN DE UNA IMAGEN (FUNCIONAMIENTO BÁSICO)	3-1
3-1. Para encender el proyector	3-1
3-2. Selección de una fuente	3-2
3-3. Ajuste del tamaño y la posición de la imagen	3-2
3-4. Optimización automática de la imagen RGB	3-4
3-5. Aumento o disminución del volumen	3-4
3-6. Uso del puntero láser	3-4
3-7. Para apagar el proyector	3-5
4. FUNCIONES CONVENIENTES	4-1
4-1. Uso de la función de ratón remoto	4-1
4-2. Interrupción de la imagen y del sonido	4-2
4-3. Congelación de una imagen	4-2
4-4. Uso del puntero	4-2
4-5. Ampliación y movimiento de la imagen	4-3
4-6. Para obtener ayuda en línea	4-3
4-7. Uso de un ratón USB	4-3
4-8. Para cambiar el logotipo de fondo	4-4
4-9. Para hacer dibujos de estilo libre en una imagen proyectada (pizarra)	4-4
4-10. Soporte de dispositivo de memoria USB o de Lector de tarjeta de memoria USB	4-5
5. USO DEL VISOR	5-1
5-1. Cómo aprovechar todas las ventajas de la función Visor	5-1
5-2. Control de la función Viewer desde el proyector (reproducción)	5-2
Proyección de diapositivas (Visor)	5-2
Modo de reproducción automática	5-3
Cambio a diapositivas directamente desde otros modos de entrada	5-3
Visualización de imágenes digitales	5-3
Para guardar en la tarjeta PC imágenes visualizadas en el proyector (Capturar)	5-3
Borrar imágenes capturadas	5-4
Uso de la función ficheros de tarjeta PC (archivos de tarjeta PC)	5-4
6. USO DEL MENÚ EN PANTALLA	6-1
6-1. Operaciones básicas	6-1
Uso de los menús	6-1
Personalización del menú	6-1
6-2. Árbol de menús	6-2
6-3. Elementos de los menús	6-5
6-4. Introducción de caracteres alfanuméricos utilizando el menú	6-6
6-5. Descripción y funciones de los menús	6-6
Seleccionar fuente	6-6
RGB/Video/S-Video/DVI (DIGITAL/ANALÓGICO)/Visor/LAN/Lista de entradas	6-7
Ajuste de la imagen	6-7
Volumen	6-7
Opciones de imagen	6-8
Selección de Relación de aspecto	6-8
Enmascaramiento de áreas no deseadas [Borrado]	6-8
Ajuste de la Posición y el Reloj	6-8
Selección de Resolución	6-8
Selección del porcentaje de Sobredesviación	6-8
Selección del nivel del Filtro de vídeo	6-9
Selección del nivel de Reducción de ruido	6-9
Tipo de señal	6-9
Administración de la imagen	6-9
Ajuste del usuario (al usar usuario 1 a 4)	6-9
Selección de modo de Corrección Gamma	6-9
Selección de Corrección de color	6-9
Selección de nivel máximo de blanco	6-9
Ajuste de la Temperatura del color y del balance de blanco	6-10
Selección de Ajuste básico	6-10
Presentación /sRGB/Gráfico/Video/Cine	6-10
Opciones de proyector	6-10
Uso de la función 3D Reform	6-10
Zoom digital	6-13
Menú [Página 1]	6-14
Selección de idioma para los menús/Selección de modo de menú/Personalización del menú/Selección del icono del puntero de proyección/Selección del icono del apuntador del ratón/Selección del tiempo de visualización del menú	6-14
Menú [Página 2]	6-14
Activar/desactivar visualización de nombre de fuente, Activar/desactivar la visualización de mensajes, Selección de color para el menú	6-14
Configuración [Página 1]	6-15
Ajuste del modo de lámpara a Normal o Eco/Selección de la orientación del proyector/Selección de un color o logotipo para el fondo/Selección de RGB para RGB OUT/Selección de Leyenda cerrada	6-15
Configuración [Página 2]	6-15
Ajuste de opciones de visor/Reproducción automática/Intervalo de reproducción automática/Reproducción manual/Selección de opciones de captura/Ajuste de los botones y la sensibilidad del ratón	6-15
Configuración [Página 3]	6-16
Selección de formato de señal	6-16
Configuración [Página 4]	6-16
Habilitación de la función de ajuste automático/Habilitación de la función de encendido automático/Habilitación de la función de gestión de energía/Habilitación del mensaje de confirmación de desconexión/Habilitación de la función guardar corrección trapezoidal horizontal y vertical/Habilitación del modo de alta velocidad del ventilador/Habilitación del modo de régimen mínimo/Borrado del contador de la lámpara	6-16
Configuración [Página 5]	6-17
Selección de velocidad de comunicación/Selección de fuente predeterminada/Inhabilitación de los botones de la cubierta	6-17
Selección de formato de pantalla y posición de pantalla	6-18
Ajuste del Modo LAN	6-18
Dirección IP	6-18
Tipo de red (sólo es necesario en el caso de una red inalámbrica)	6-19
WEP (sólo para conexión inalámbrica)	6-19
Correo	6-20
Estado	6-21
DHCP	6-21
Ajustar una contraseña	6-22
Seguridad	6-23
Herramientas	6-25
Uso del temporizador de desconexión	6-25
Uso de la función capturar	6-25
Uso de la función Ficheros tarjeta PC	6-25
Uso de la función Pizarra	6-25
Ayuda	6-25
Contenido	6-25
Información	6-25
Indicación de tiempo de lámpara restante	6-25
Restablecer los Ajustes de fábrica	6-25
7. MANTENIMIENTO	7-1
7-1. Reemplazo de la lámpara	7-1
7-2. Limpieza	7-2
Limpieza de la cubierta	7-2
Manejo y cuidado de la superficie del espejo	7-2
8. DETECCIÓN DE FALLOS	8-1
8-1. Indicador de alimentación	8-1
8-2. Indicador de estado	8-1
8-3. Indicador de lámpara	8-1
8-4. Problemas comunes y sus soluciones	8-2
9. ESPECIFICACIONES	9-1
10. APÉNDICE	10-1
10-1. Dimensiones de la cubierta	10-1
10-2. Asignación de los contactos del conector de entrada D-Sub RGB	10-2
10-3. Lista de señales de entrada compatibles	10-3
10-4. Códigos de control de PC y conexión de cables	10-4
10-5. Uso del teclado del software	10-5
10-6. Uso de un navegador HTTP	10-6

1. INTRODUCCIÓN

1-1. Introducción al proyector

Esta sección consta de información introductoria sobre el Proyector WT600 y en esta se describen las características y controles principales.

Felicitaciones por haber adquirido el Proyector WT600

El WT600 es un sofisticado proyector esférico XGA de espejo. Con el WT600 podrá proyectar imágenes con un formato de hasta 100 pulgadas (medidas diagonalmente) desde su reproductor DVD, VCR, conexión de satélite, fuente HDTV, PC, estación de trabajo u ordenador Macintosh (ordenador de sobremesa u ordenador portátil) e imágenes desde su tarjeta PC de cámara digital o compact flash memory. El WT600 proporciona una conectividad de red inalámbrica o alámbrica cuando se utiliza con una tarjeta PC de red opcional. Con flexibilidad de entrada y salida, larga vida útil de la lámpara y un mando a distancia para una amplia gama de funciones, en pocas palabras el WT600 le permite deleitarse en la visualización de pantallas grandes.

Características que disfrutará en el WT600:

- Distancia focal muy corta
- Pantalla de imagen diagonal de 40 pulgadas a 100 pulgadas desde 26 pulgadas o menos hasta la pantalla
- Capacidad de conexión en red inalámbrica o alámbrica
- Envío por correo electrónico de información del estado del proyector a individuos seleccionados
- El almacenamiento de datos en memoria USB facilita las presentaciones sin ordenador
- Compatible con UXGA, resolución XGA nativa
- Partes ópticas selladas que reducen el mantenimiento requerido cuando se utiliza en lugares con humo o polvo
- Tecnologías de núcleo – Advanced AccuBlend™, Advanced AutoSense™, VORTEX Technology Plus™ para la más alta calidad de la imagen visualizada y facilidad de uso
- Tecnología de imagen mejorada 3DReform para aumentar la versatilidad del proyector, permitiendo, corrección trapezoidal horizontal, vertical, y diagonal
- Visualiza información de 16:9 o 4:3 y cubre la pantalla
- Compatibilidad con HDTV (1080p, 1080i, 720p) y SDTV (576p, 576i, 480p, 480i) compatibility
- Ajustes Smart security para protección de contraseña, bloqueo del panel de control, bloqueo del menú y clave de protección de la tarjeta PC para ayudar a prevenir el uso y ajuste del proyector sin previa autorización
- Cumplimiento con la norma ADA508 y la orden ejecutiva 13221 Gobierno Federal
- Visor foto digital para visualizar imágenes más grandes que lo normal desde su tarjeta PC de cámara digital o tarjeta compact flash
- Fácil configuración y operación
- Tecnología de lámpara Eco-mode™ para una prolongada vida útil de la lámpara y ahorros de energía
- Operación inalámbrica y alámbrica con el mando a distancia
- Control externo vía RS232, USB o red

- La exclusiva tecnología de mezcla de píxeles Advanced AccuBlend de NEC proporciona una compresión de imágenes altamente precisas y una resolución de pantalla del HDTV (1920 × 1080) *2
- Compatible con IBM VGA, SVGA, XGA, Macintosh, señal componente (YCbCr/YPbPr) u otras señales RGB dentro de un margen de frecuencia horizontal de 15 a 100 kHz y de un margen de frecuencia vertical de 50 a 120 Hz. Este incluye señales de vídeo estándar NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60 y SECAM.

*NOTA: Los estándares de vídeo compuesto son los siguientes:
NTSC: Estándar de TV en los EE.UU. para vídeo en los EE.UU. y Canadá.
NTSC4.43: Estándar de TV en los países del medio oriente.
PAL: Estándar de TV utilizando en Europa Occidental.
PAL-M: Estándar de TV utilizando en Brasil.
PAL-N: Estándar de TV utilizando en Argentina, Paraguay y Uruguay.
PAL60: Estándar de TV utilizando para la reproducción NTSC en TVs PAL.
SECAM: Estándar de TV utilizando en Francia y Europa Oriental.*

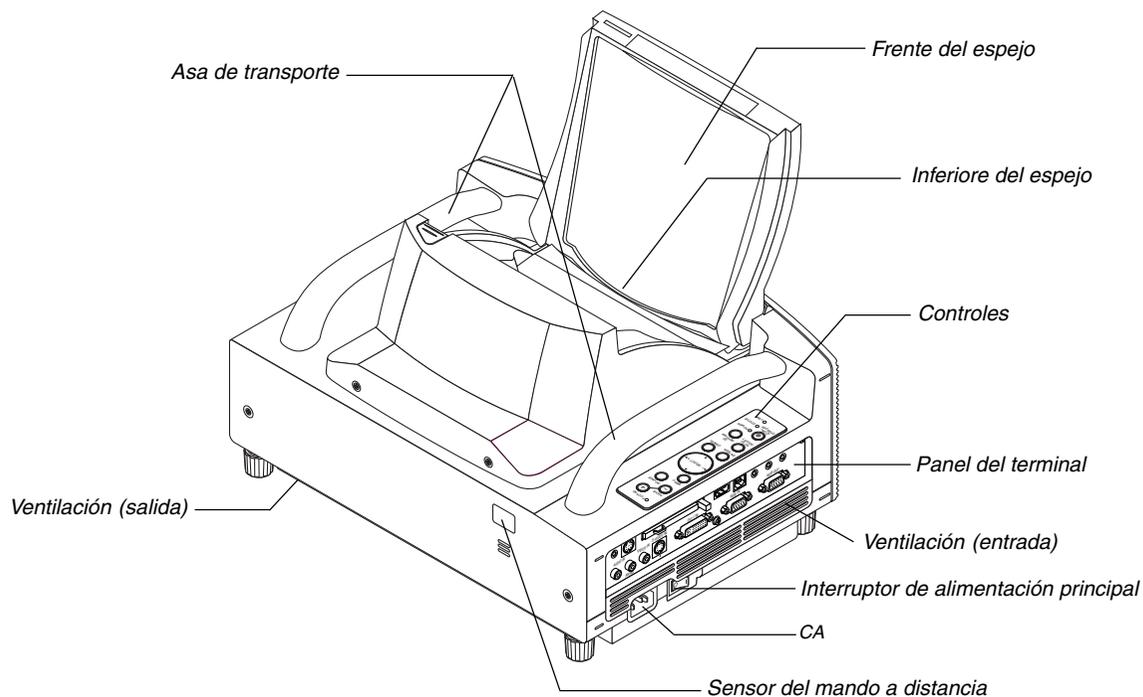
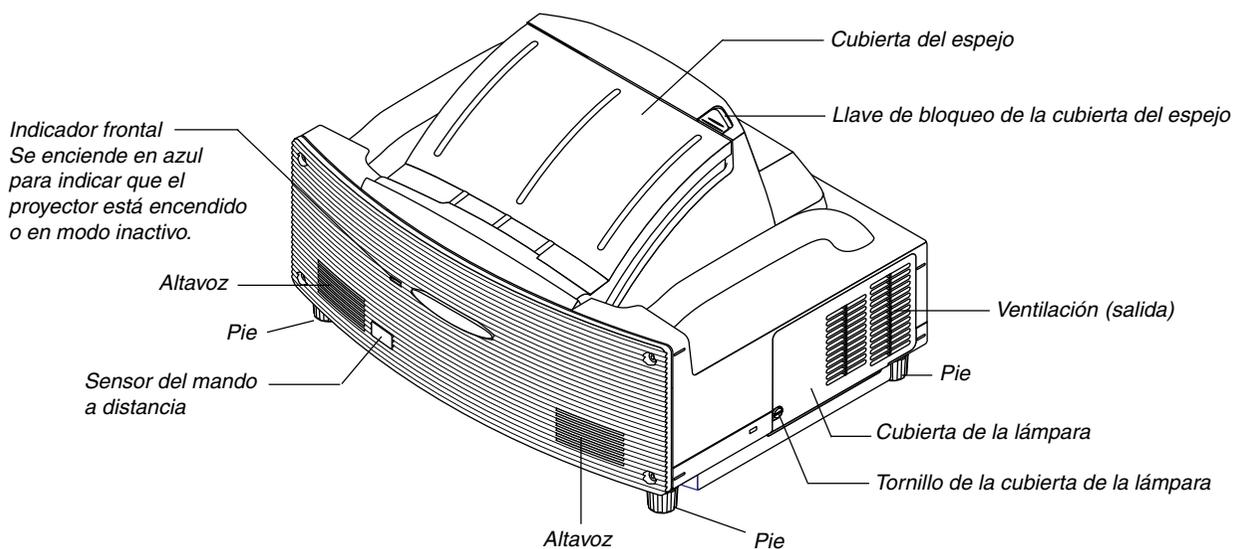
*1 No intente realizar la instalación del proyector en el techo por su cuenta. Para asegurar un funcionamiento adecuado y reducir el riesgo de lesiones personales, la instalación del proyector debe ser llevada a cabo por un técnico calificado. Además, el techo debe ser lo suficientemente fuerte para soportar el peso del proyector y la instalación debe hacerse respetando los códigos de construcción locales. Consulte por favor a su distribuidor para obtener mayor información.

*2 HDTV 1080p (1920 × 1080), HDTV 1080p (1920 × 1080) y HDTV 720p (1280 × 720) se visualizan con la tecnología Advanced AccuBlend de NEC

Gracias por haber adquirido el proyector WT600 de NEC.

Para más información, visite nuestra página web en:
Estados Unidos: <http://www.necvisualsystems.com>
Europa: <http://www.nec-europe.com/>
Global: <http://www.nec-pj.com/>

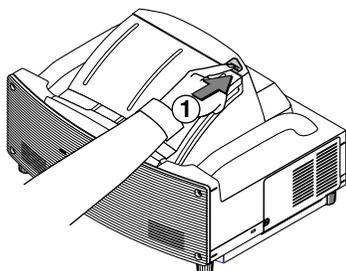
1-2. Denominación de las partes del proyector



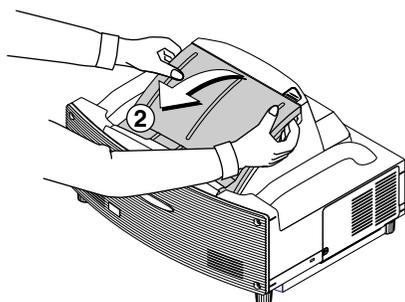
Abrir y cerrar la cubierta del espejo

Para abrir la cubierta del espejo:

1. Coloque el interruptor de bloqueo de la cubierta del espejo en la posición de desbloqueo.



2. Abra despacio la cubierta del espejo sosteniéndola por los dos extremos.

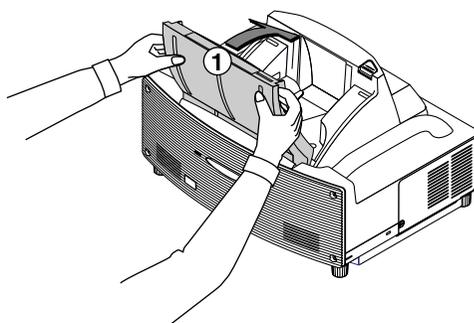


NOTA:

- No suelte la cubierta del espejo hasta que esté totalmente abierta.
- No presione con demasiada fuerza la cubierta del espejo o la superficie del espejo mientras la esté abriendo.
- No deje huellas en la superficie de espejo. Eso podría dar lugar a sombras o una calidad fotográfica deficiente.

Para cerrar la cubierta del espejo:

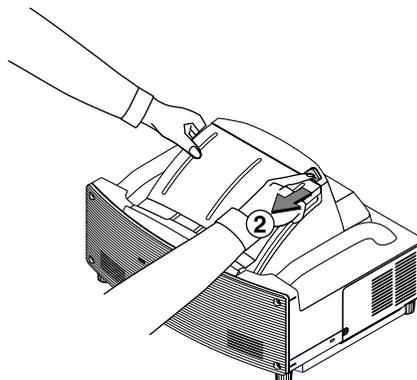
1. Cierre despacio la cubierta del espejo mientras sostiene los dos extremos.



NOTA:

- No suelte la cubierta del espejo hasta que no esté del todo cerrada.
- No presione con demasiada fuerza la cubierta del espejo o la superficie del espejo mientras la esté cerrando.
- No deje huellas en la superficie del espejo. Eso podría dar lugar a sombras y una calidad fotográfica deficiente.

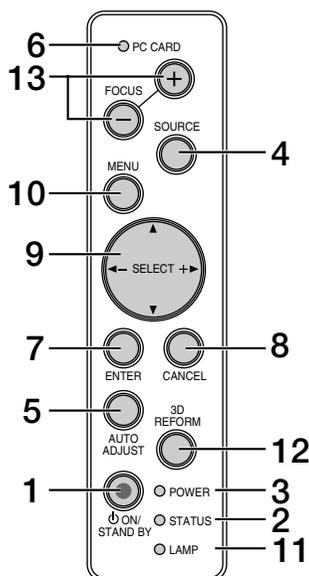
2. Coloque el interruptor de bloqueo de la cubierta del espejo en la posición de bloqueo.



NOTA:

- El proyector no puede encenderse cuando la cubierta del espejo está cerrada.
- Mantenga cualquier objeto fuera de la trayectoria de la luz o del espejo. De lo contrario es posible provocar el incendio de objetos en lugares inesperados.
- El proyector tiene un sensor que detecta cualquier objeto en frente del espejo más grande o en la trayectoria de luz. Si el sensor detecta cualquier objeto, el proyector no se encenderá. Si lo detecta mientras el proyector está encendido, la imagen se silenciará. En cualquiera de los casos, el indicador STATUS se ilumina de color rojo.
- El proyector tiene un sensor de temperatura que detecta el calor. Si el sensor detecta un calor excesivo en la parte inferior del espejo o en la trayectoria de luz, el proyector no se encenderá. Si esto sucede mientras el proyector está encendido, el proyector se apagará (el modo de inactividad). En cualquiera de los dos casos el indicador STATUS parpadeará en rojo.

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 régimen mínimo o espera.

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

2. Indicador STATUS

Le informa del estado del proyector o de los tipos de errores que están teniendo lugar. Consulte la sección del indicador del estado en la página 8-1 para obtener más información.

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 régimen mínimo o espera. Para más detalles, consulte la sección "Indicador de alimentación" en la página 8-1.

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

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

RGB → DVI (DIGITAL) → DVI (ANALÓGICO) → Video → S-Video → Visor → RGB → ...

Si no hay ninguna señal de entrada disponible, la entrada será omitida.

5. Botón AUTO ADJUST

Utilice este botón para ajustar la posición-H/V y pixel reloj/fase para una imagen óptima. Es posible que algunas señales no aparezcan correctamente o que tarde tiempo para alternar entre las distintas fuentes.

6. Indicador de acceso 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 ▲▼◀▶ (+) (-) / Volume

▲▼: Utilice estos botones para seleccionar el menú del ítem que desee ajustar. Cuando no aparece ningún menú, estos botones funcionan como control de volumen.

◀▶: Utilice estos botones para cambiar el nivel del menú seleccionado del ítem.

Con pulsar una vez el botón ▶ se ejecuta la selección. Cuando no se visualiza la barra de menús o de herramientas del visor, estos botones pueden utilizarse para seleccionar un deslizamiento o para mover el cursor en la lista de carpetas o de deslizador.

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 parpadea en rojo rápidamente, le está avisando de que la lámpara ha alcanzado el final de su vida útil. Cuando este indicador se encienda, sustituya la lámpara lo antes posible. (Consulte la página 7-1)

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 8-1.

12. Botón 3D REFORM

Pulse este botón para entrar al modo 3D Reform para corregir la distorsión, y ponga la imagen en forma cuadrada.

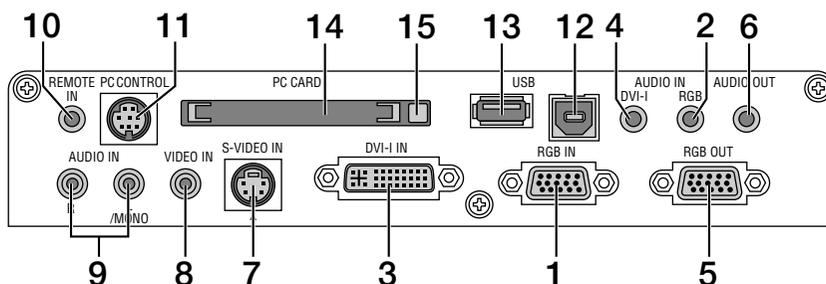
Cada vez que pulse este botón, el ítem cambiará de la siguiente manera:

Almohadilla para afileres → Piedra angular → Keystone → ... (los tres ítems están disponibles solo cuando no se ha realizado ningún ajuste)

13. Botón FOCUS (+/-)

Ajuste del enfoque de la lente.

Descripción del panel de terminales



1. RGB IN / Conector componente de entrada (Mini D-Sub de 15 contactos)

Conecte el ordenador mediante el cable RGB que se incluye. Este conector también es compatible con una señal de componente y una señal de salida SCART. Consulte la página 2-4 para obtener más información.

2. Miniclavija RGB AUDIO IN (Miniclavija estéreo)

Aquí es donde conecta la salida de audio desde el ordenador o el reproductor de DVD. Se necesita un cable de audio de venta en tiendas.

3. Conector DVI-IN (DVI-I 24 contactos)

Conecte un ordenador con una salida de DVI a través del cable DVI-D que se incluye.

Este conector puede utilizarse para aceptar una salida de señales digitales y analógicas desde un ordenador con un conector DVI.

4. Miniclavija de entrada DVI-AUDIO (Miniclavija estéreo)

Aquí puede conectar la salida de audio desde el ordenador cuando esté conectado a la entrada de DVI. Necesitará un cable de audio de venta en tiendas.

5. Conector RGB OUT (Mini D-Sub de 15 contactos)

Puede utilizar este conector para conectar la imagen del ordenador con un monitor externo desde la fuente de entrada RGB.

6. Miniclavija AUDIO OUT (Miniclavija estéreo)

Conecte aquí un equipo de audio adicional para escuchar audio procedente de una entrada de ordenador, vídeo o S-video.

Tenga en cuenta que no existe una salida de audio desde esta clavija en los modos Standby e Idle.

7. Conector S-VIDEO IN (Mini DIN 4 contactos)

Aquí puede conectar la salida de S-Vídeo desde una fuente externa como un VCR.

NOTA: S-Vídeo ofrece un color más nítido y una mayor resolución que el formato de vídeo compuesto tradicional.

8. Conector VIDEO IN (RCA)

Conecte un VCR, reproductor de DVD, reproductor de discos láser o una cámara de documentos aquí para proyectar el vídeo.

9. Clavijas VIDEO AUDIO IN (RCA)

L/MONO: Esta es su entrada de audio monoaural o del canal izquierdo para sonido estéreo proveniente de la fuente VIDEO.

R: Esta es la entrada de audio del canal derecho para el sonido estéreo procedente de la fuente VIDEO.

10. Clavija REMOTE IN (Miniclavija)

Conecte el cable del mando a distancia aquí para un funcionamiento con cables.

11. Puerto PC CONTROL (Mini DIN 8 contactos)

Utilice este puerto para conectar el PC y manejar el proyector a través del cable de serie. Esto le permitirá utilizar su PC y el protocolo de comunicación de serie para manejar el proyector. El cable de serie opcional de NEC (CA03D) es necesario para utilizar este puerto. También puede manejar el proyector mediante el software Dynamic Image Utility 2.0 que se incluye en el CD-ROM adjunto.

Para ello, tiene que tener instalado el software Dynamic Image Utility 2.0 en su ordenador. Si escribe su propio programa, los códigos de control para PC más comunes aparecen en la página 10-4. El puerto viene cubierto por una tapa de fábrica. Qítela para utilizarlo.

12. Puerto USB (Tipo B)

Conecte este puerto al puerto USB (Tipo A) de su PC mediante el cable USB que se incluye. Puede manejar las funciones del ratón del ordenador desde el mando a distancia.

13. Puerto USB (Tipo A)

Conecte un ratón de venta en tiendas compatible con USB. Puede manejar el menú o el Visor con el ratón USB mediante este puerto.

Tenga en cuenta que este puerto deberá estar conectado a un ordenador y que hay algunas marcas de ratón USB que no son compatibles con el proyector.

14. Ranura PC CARD

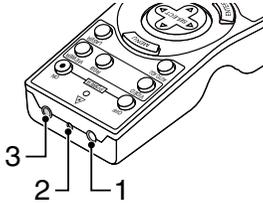
Introduzca aquí una tarjeta para PC, una tarjeta LAN de venta en tiendas o la tarjeta LAN inalámbrica opcional de NEC.

15. Botón de expulsión de PC CARD

Púlselo para expulsar la tarjeta del PC parcialmente.

1-3. Denominación de las partes del mando a distancia

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



1. Transmisor infrarrojo

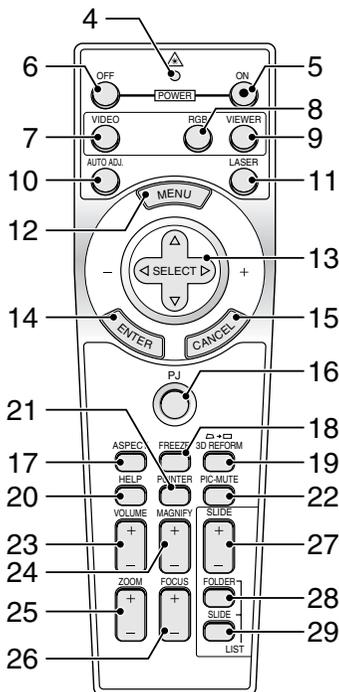
Dirija el mando a distancia hacia el sensor de mando a distancia situado en la cubierta del proyector.

2. Puntero LASER

Emite una luz láser cuando se pulsa el botón LASER.

3. Conector del mando a distancia

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



4. LED

Destella cuando cualquier botón es pulsado.

5. 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.

6. 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.

7. Botón VIDEO

Pulse este botón para cambiar entre las entradas de Vídeo y S-Vídeo.

8. Botón RGB

Pulse este botón para seleccionar las entradas RGB o DVI (DIGITAL) or DVI (ANALÓGICO). Cada vez que pulse este botón, la fuente de entrada cambiará de la siguiente forma:

RGB → DVI (DIGITAL) → DVI (ANALÓGICO) → RGB → ...

9. Botón VIEWER

Pulse este botón para seleccionar la fuente del visor.

10. Botón AUTO ADJ

Utilice el botón para ajustar una fuente RGB para obtener una buena calidad de imagen.

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 4-1.

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

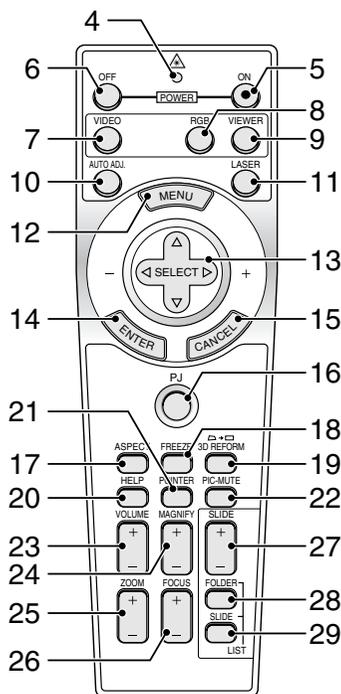
◀▶ : Utilice estos botones para cambiar el nivel del menú seleccionado del ítem. Con pulsar una vez el botón ▶ se ejecuta la selección.

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 4-1 para el modo de ordenador.



Almohadilla para alfileres → Piedra angular → Keystone → ...
(los tres ítems están disponibles solo cuando no se ha realizado ningún ajuste)

20. Botón HELP

Proporciona ayuda en línea o muestra la información introducida.

21. Botón POINTER

Pulse este botón para visualizar los punteros; púlselo otra vez para esconder el puntero. Es posible mover el icono de puntero al área deseada de la pantalla con el botón de selección ▲▼◀▶. Consulte la página 4-2.

22. Botón PIC-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.

23. Botón VOLUME (+) (-)

Pulse el botón (+) para aumentar el nivel de volumen, y el botón (-) para disminuirlo.

24. 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 la imagen es ampliada, el puntero cambia al icono de ampliación.

Cuando no se visualiza el puntero, la imagen se amplía alrededor del centro de la pantalla. Consulte la página 4-3.

25. Botón ZOOM (+)(-)

Reduce el tamaño de la imagen entre 80% y 100%.

26. Botón FOCUS (+)(-)

Ajuste el enfoque.

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 5-2.

28. Botón FOLDER LIST

Pulse este botón para visualizar una lista de carpetas incluidas en una tarjeta PC. Consulte la página 5-2.

29. Botón SLIDE LIST

Pulse este botón para visualizar una lista de diapositivas incluidos en una tarjeta PC. Consulte la página 5-2.

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, 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

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. Consulte la página 4-1 para el modo de ordenador.

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, 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 4-1.

17. Botón ASPECT

Pulse este botón para visualizar la pantalla de selección de formato. Consulte la página 6-8.

18. Botón FREEZE

Este botón congela las imágenes. Púlselo de nuevo para reanudar el movimiento.

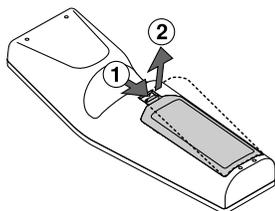
19. Botón 3D REFORM

Pulse este botón para entrar a 3D Reform para corregir la distorsión, y ponga la imagen en forma cuadrada. Consulte la página 6-10.

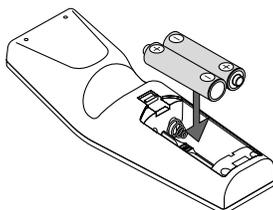
Cada vez que pulse este botón, el ítem cambiará de la siguiente manera:

Instalación de pilas

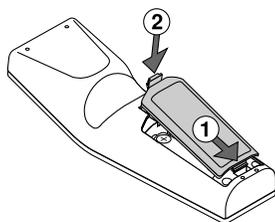
1. Presione el cierre y retire la cubierta del compartimiento de las pilas.



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.



Nota sobre la instalación de la pila:

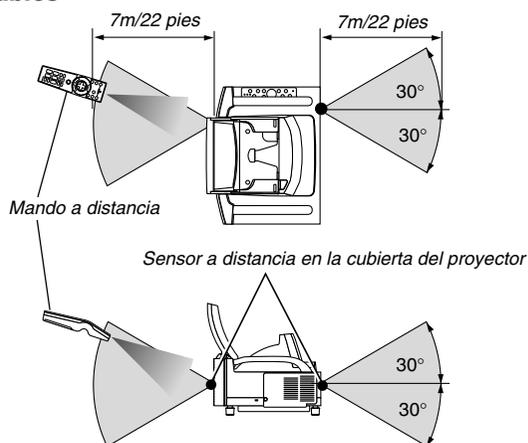
Si pulsa y mantiene pulsado el botón SELECT ▲▼◀▶ mientras instala pilas nuevas, el mando a distancia podría funcionar incorrectamente.

Si ocurriera esto, extraiga las pilas y vuélvalas a instalar sin tocar el botón SELECT.

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.

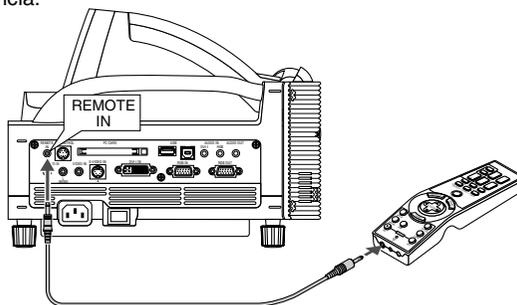
Radio de operaciones para mando a distancia sin cables



- 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 alguna luz fuerte. Las pilas débiles también pueden impedir que el mando a distancia controle correctamente el proyector.

Utilización del mando a distancia en funcionamiento con cables.

Conecte un extremo del cable remoto suministrado al conector REMOTE y el otro extremo al conector remoto del mando a distancia.



NOTA: Cuando el cable remoto se inserta en la clavija REMOTE IN, el estado del proyector pasa del modo de espera al modo de régimen mínimo

2. INSTALACIÓN Y CONEXIONES

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



Al instalar el proyector por primera vez, lea con atención la GUÍA DE INSTALACIÓN DE LA UNIDAD WT600.

Su proyector resulta muy sencillo de configurar y de utilizar.

No obstante, antes de comenzar primero deberá:

1. Instalar una pantalla y el proyector.

NOTA: Es posible que la imagen se vea distorsionada si utiliza una pantalla alabeada.

2. Conectar el ordenador o equipo de vídeo al proyector. Consulte la página 2-3 a 2-7.

3. Conecte el cable de alimentación suministrado. Consulte la página 2-7.

NOTA: Compruebe que el cable de conexión y el resto de los cables estén desconectados antes de mover el proyector. Cuando lo mueva o cuando no lo esté utilizando, cierre la cubierta del espejo de la parte superior.

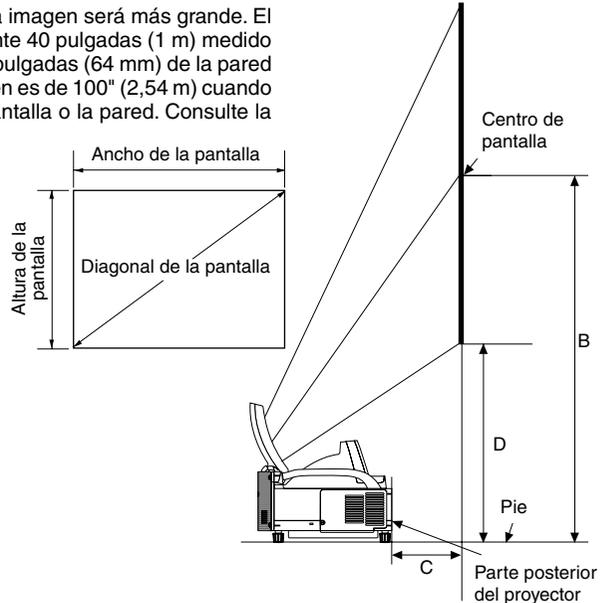
2-1. Cómo instalar la pantalla y el proyector

Cómo seleccionar una posición

Cuanto más lejos esté el proyector de la pantalla o de la pared, la imagen será más grande. El tamaño mínimo que la imagen puede tener es de aproximadamente 40 pulgadas (1 m) medido diagonalmente cuando el proyector está a aproximadamente 2,5 pulgadas (64 mm) de la pared o de la pantalla. El tamaño máximo que puede alcanzar una imagen es de 100" (2,54 m) cuando el proyector se encuentra a unas 26 pulgadas (660 mm) de la pantalla o la pared. Consulte la ilustración que aparece a continuación para hacerse una idea.

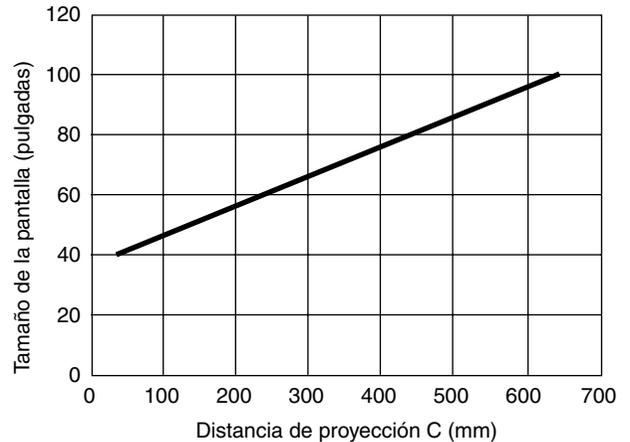
Dimensiones de la pantalla

Tamaño de la pantalla (pulgadas)	Ancho (pulgadas)	Ancho (mm)	Alto (pulgadas)	Alto (mm)
40	32.0	813	24.0	610
45	36.0	914	27.0	686
50	40.0	1016	30.0	762
55	44.0	1118	33.0	838
60	48.0	1219	36.0	914
65	52.0	1321	39.0	991
67	53.6	1361	40.2	1021
70	56.0	1422	42.0	1067
72	57.6	1463	43.2	1097
75	60.0	1524	45.0	1143
78	62.4	1585	46.8	1189
80	64.0	1626	48.0	1219
84	67.2	1707	50.4	1280
85	68.0	1727	51.0	1295
90	72.0	1829	54.0	1372
95	76.0	1930	57.0	1448
96	76.8	1951	57.6	1463
100	80.0	2032	60.0	1524



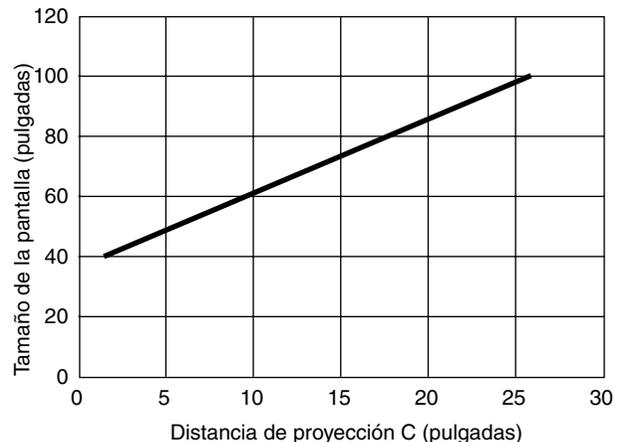
Distancia de proyección, Tamaño de la pantalla y Ancho de la pantalla (Unidad: mm)

Tamaño de la pantalla (pulgadas)	Distancia de proyección (mm)	Alto (mm)	
	C	B	D
40	64	659	354
45	114	729	386
50	164	799	418
55	214	869	450
60	263	939	482
65	313	1010	514
67	332	1037	526
70	362	1080	546
72	381	1107	558
75	412	1149	577
78	441	1191	596
80	461	1219	609
84	500	1275	635
85	510	1289	641
90	559	1359	673
95	609	1428	704
96	619	1443	711
100	659	1499	737



Distancia de proyección, Tamaño de la pantalla y Ancho de la pantalla (Unidad: pulgadas)

Tamaño de la pantalla (pulgadas)	Distancia de proyección (pulgadas)	Alto (pulgadas)	
	C	B	D
40	2.5	25.9	13.9
45	4.5	28.7	15.2
50	6.4	31.5	16.5
55	8.4	34.2	17.7
60	10.4	37.0	19.0
65	12.3	39.7	20.2
67	13.1	40.8	20.7
70	14.3	42.5	21.5
72	15.0	43.6	22.0
75	16.2	45.2	22.7
78	17.4	46.9	23.5
80	18.1	48.0	24.0
84	19.7	50.2	25.0
85	20.1	50.7	25.2
90	22.0	53.5	26.5
95	24.0	56.2	27.7
96	24.4	56.8	28.0
100	25.9	59.0	29.0



2-2. Cómo hacer las conexiones

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

** Si la pantalla se pone en blanco mientras esta utilizando su ordenador portátil, esto puede ser ocasionado por el protector de pantalla o el software de administración 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.*

Quando se visualice una señal digital DVI:

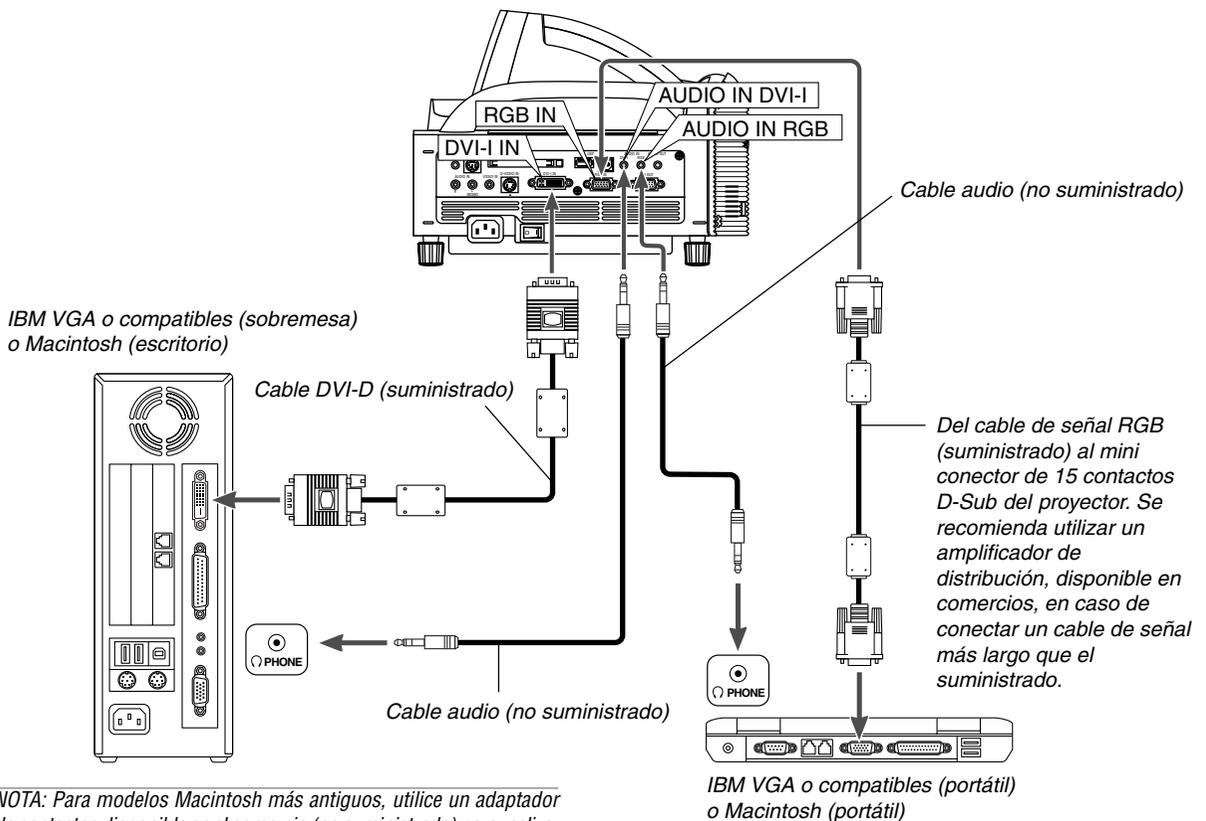
Para proyectar una señal digital DVI, asegúrese de conectar el PC y el proyector con un cable de señal DVI-D (suministrado) antes de encender el PC o proyector. Encienda primero el proyector y seleccione DVI (DIGITAL) en el menú fuente antes de encender el PC. Si no lo hace quizá no se activará la salida digital de la tarjeta de gráficos y ello dará lugar a que no se visualice la imagen. Si ocurriera esto, reinicie el PC.

No desconecte el cable de señal DVI-D mientras el proyector esté en marcha. Si se desconecta el cable de señal y se vuelve a conectar, puede que la imagen no se visualice correctamente. Si se diera este caso, reinicie el PC.

NOTA:

- *Utilice el cable DVI-D que se incluye o uno que cumpla con el estándar de revisión 1.0 de DDWG (Digital Display Working Group) y DVI (Digital Visual Interface). El cable DVI-D debe tener una longitud máxima de 5 m (196").*
- *El conector DVI (DIGITAL) es compatible con VGA (640 x 480), SVGA (800 x 600), 1152 x 864, XGA (1024 x 768) y SXGA (1280 x 1024 a hasta 60 Hz).*

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.

Conexión del PC con un conector DVI

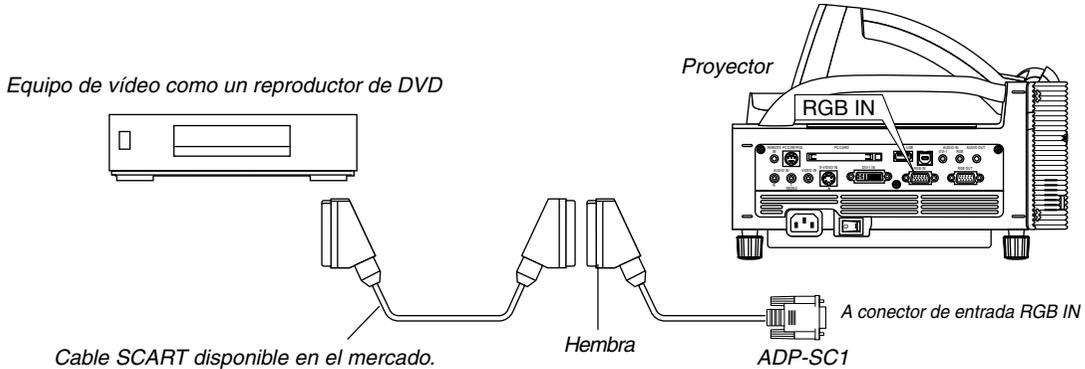
Utilice un cable de señal DVI-D (suministrado) para conectar un conector DVI del PC al proyector.

NOTA: El WT600 no es compatible con salidas descodificadas de vídeo NEC ISS-6020 y ISS-6010.

Cómo conectar la salida SCART (RGB)

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

NOTA: La señal de audio no está disponible para esta conexión.

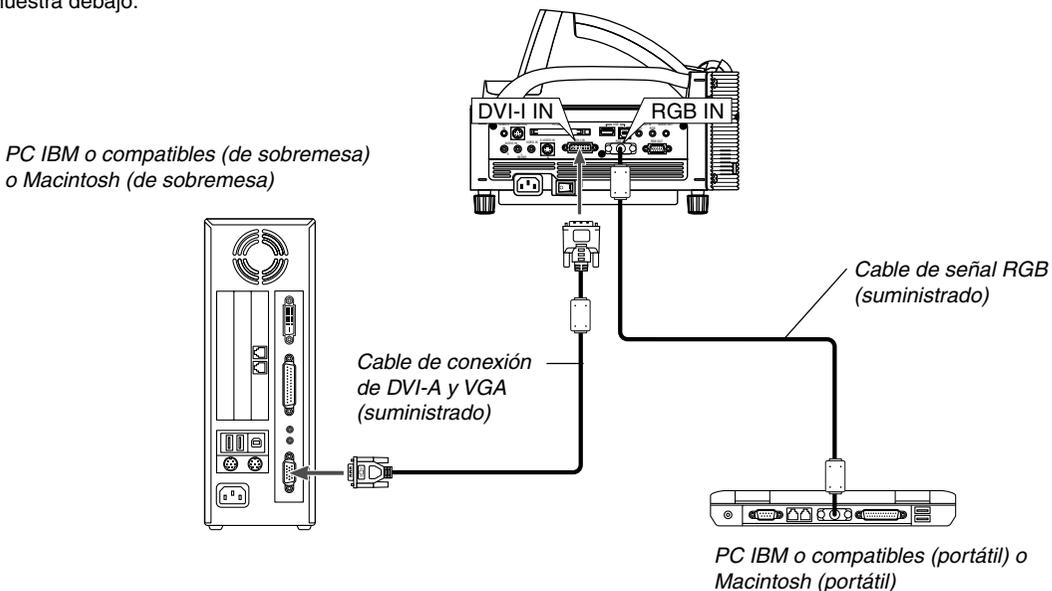


1. Desconecte la alimentación del proyector y del equipo de vídeo.
 2. Use el adaptador ADP-SC1 SCART de NEC y un cable SCART (disponible en el comercio) para conectar la entrada RGB del proyector y la salida SCART (RGB) del equipo de vídeo.
 3. Conecte la alimentación del proyector y del equipo de vídeo.
 4. Use el botón RGB del mando a distancia para seleccionar la entrada RGB.
 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 RGB] → [Scart].
- SCART es un conector audiovisual europeo estándar para televisores, videograbadoras y reproductores de DVD. También se le conoce como conector Euro.

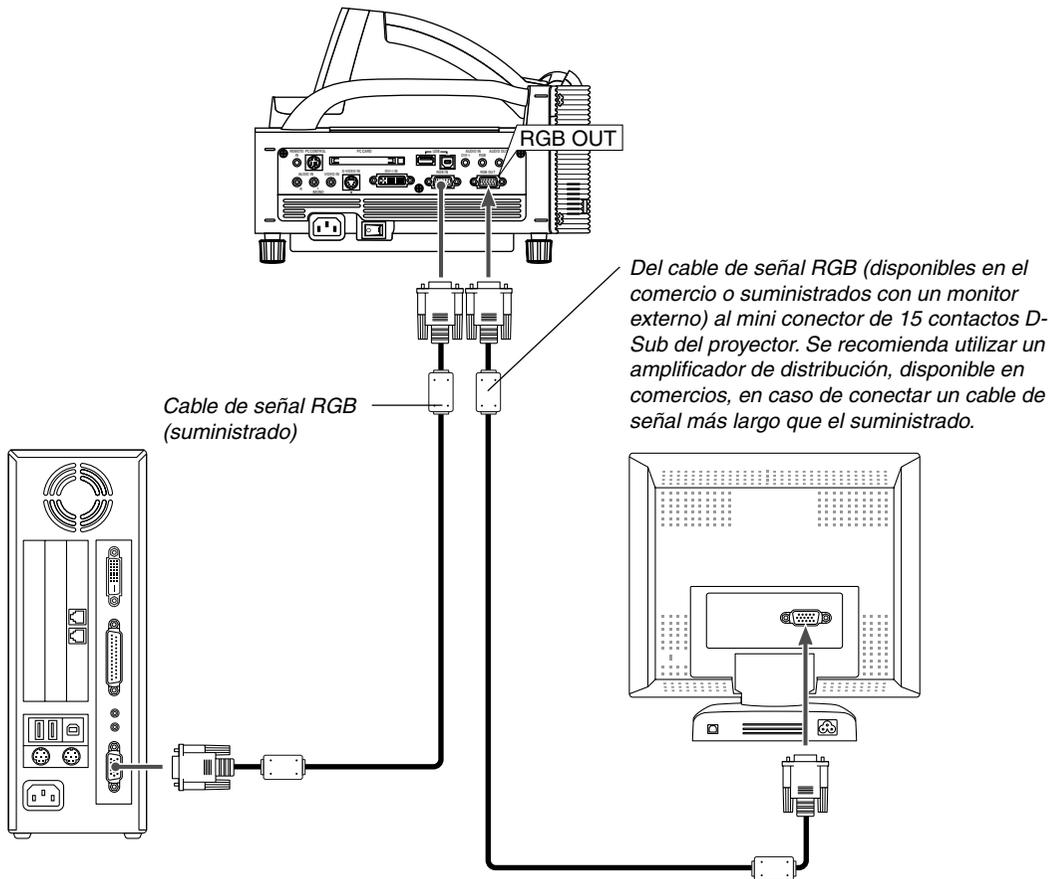
NOTA: Puede obtener el adaptador ADP-SC1 SCART de un distribuidor NEC en Europa. Para más información, póngase en contacto con un distribuidor NEC en Europa.

Utilización de dos entradas RGB simultáneamente

Si necesita utilizar dos entradas RGB simultáneamente, conecte el cable de conexión de DVI-A y VGA suministrado, como se muestra debajo:



Conexión a un monitor externo



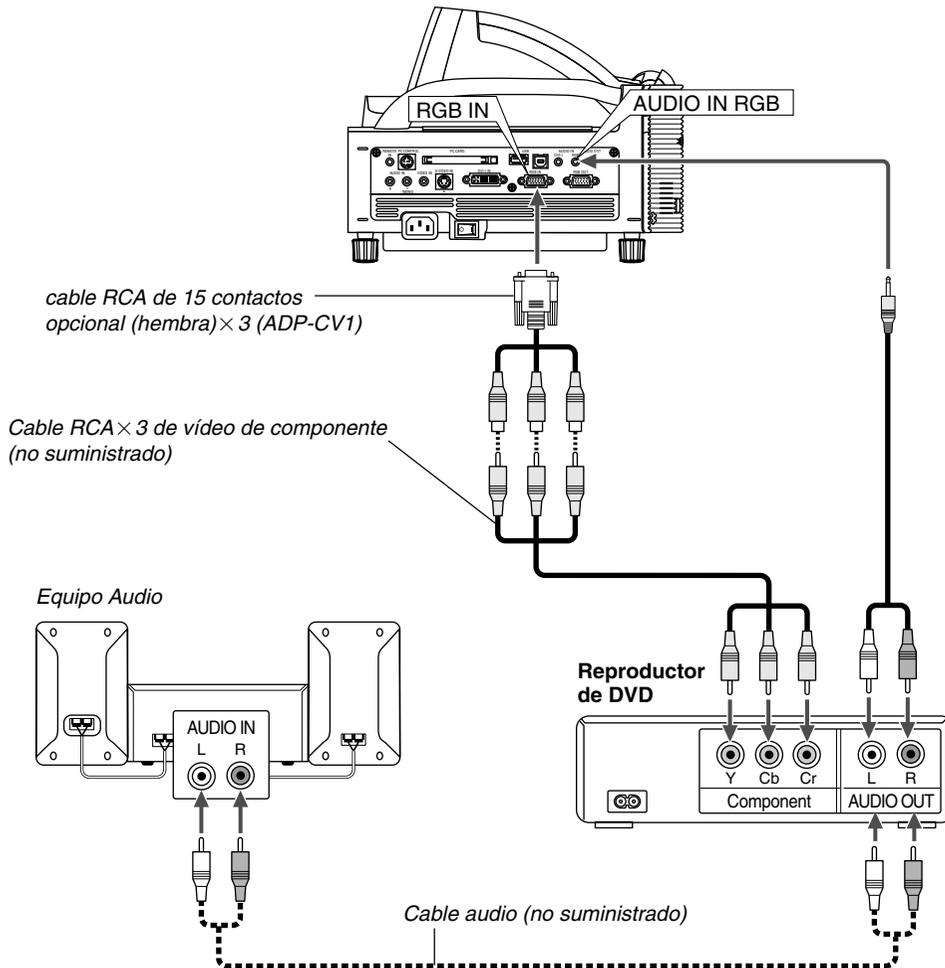
Puede conectar un monitor externo separado al proyector para ver simultáneamente en el monitor la imagen RGB analógica que está proyectando. Para ello:

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

NOTA:

- El conector RGB OUT puede emitir señales RGB aun durante el modo de desactivación (Consulte la página 6-17 para obtener información de como habilitar el modo de inactividad). Cuando el proyector entra en el modo de régimen mínimo, la imagen del monitor externo desaparece durante un momento. Tenga presente que el conector de salida RGB OUT no emitirá la señal RGB durante el modo de espera.
- Cuando el proyector esté en el modo de régimen mínimo es posible que la imagen no se visualice de forma correcta cuando los ventiladores de refrigeración estén en funcionamiento inmediatamente después de encender o apagar la alimentación de corriente. Tenga presente que el conector de salida RGB OUT no emitirá la señal RGB durante el modo de espera.
- La conexión tipo cadena de margarita no es posible.

Conexión del reproductor de DVD

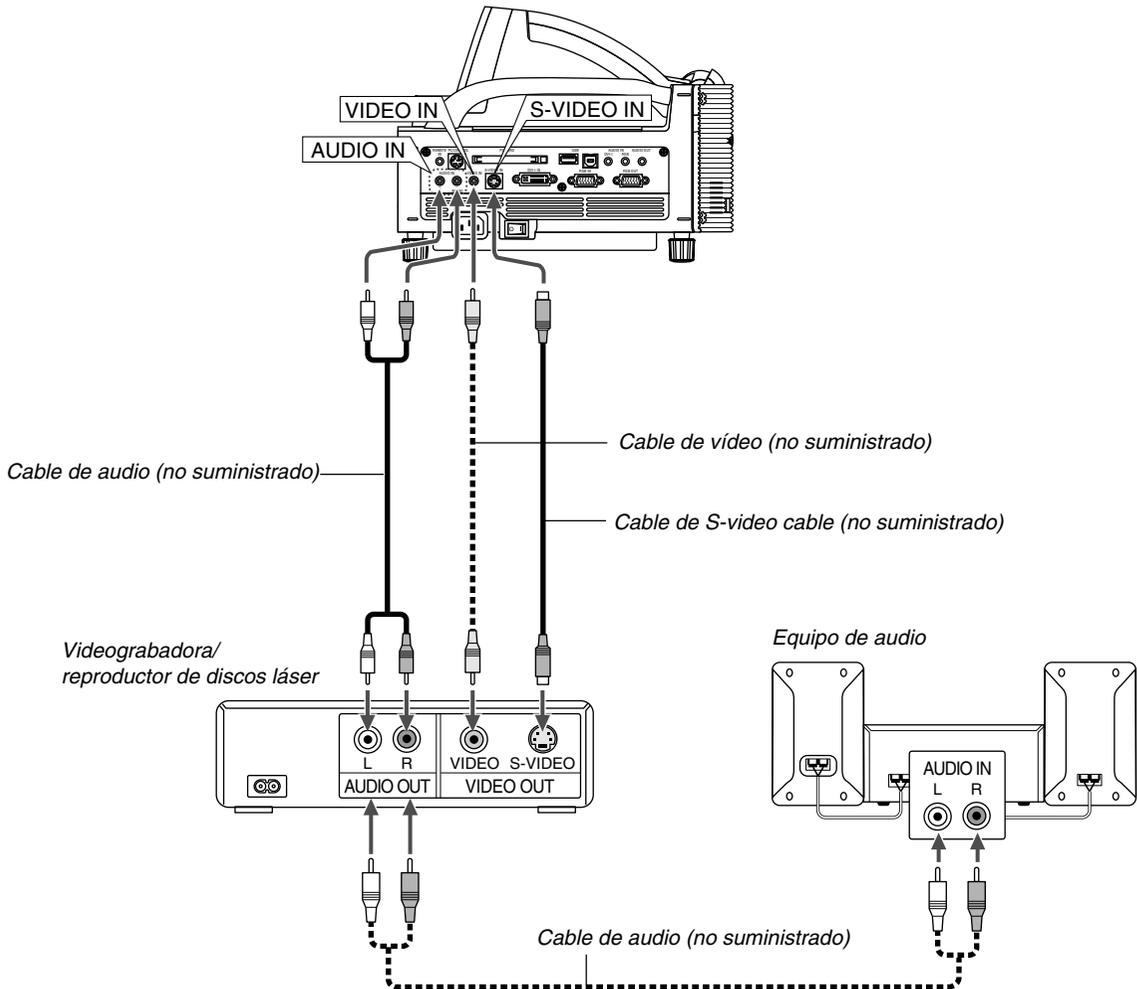


Puede conectar el proyector a un reproductor de DVD con la salida de componente o con la salida de vídeo. Para realizar esto simplemente deberá:

1. *Desconectar la alimentación del proyector y del reproductor de DVD.*
2. *Si su reproductor de DVD está equipado con una salida de vídeo de componente (Y,Cb,Cr), utilice un cable de vídeo de componente disponible en el mercado (RCA × 3) y el cable opcional de 15 conectores a RCA (hembra) 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 fabricante del reproductor de DVD para obtener más información sobre los requisitos de la salida de vídeo del reproductor de DVD.

Conexión de una videgrabadora o reproductor de discos láser



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

Para realizar estas conexiones sólo tiene que:

1. Desconecte la alimentación del proyector y de la videgrabadora, reproductor de discos láser o cámara de documentos.
2. Conecte un extremo del cable RCA al conector de salida de video situado en la parte posterior de la videgrabadora 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 videgrabadora o reproductor de discos láser al equipo de

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

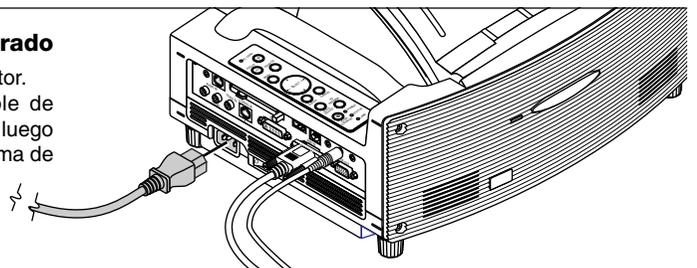
3. Encienda el proyector y la videgrabadora o reproductor de discos láser.

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

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

Conexión del cable de alimentación suministrado

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



3. PROYECCIÓN DE UNA IMAGEN (FUNCIONAMIENTO BÁSICO)

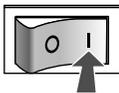
En esta sección se describe la forma de encender el proyector y proyectar una imagen en la pantalla.

3-1. Para encender el proyector

NOTA:

- Cuando enchufe o desenchufe el cable de corriente suministrado, asegúrese de que el interruptor de la corriente principal esté en posición de apagado. Si no lo hace, puede dañar el proyector.
- 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 6-23.

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, asegúrese de que la fuente del ordenador o de vídeo están encendidas y que la cubierta del espejo está abierta.



Sólo después de pulsar 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:

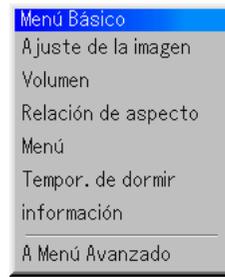
1. Utilice el botón SELECT ▲ o ▼ para seleccionar uno de los siete idiomas disponibles para el menú.



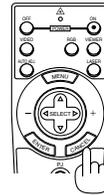
2. Pulse el botón ENTER para ejecutar la selección.



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



Para cerrar el menú, pulse el botón CANCEL.



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

Si lo desea, puede seleccionar el idioma del menú más adelante. Consulte "Idioma" en la página 6-14.

NOTA: Para encender el proyector enchufando el cable de alimentación, primero active ON el interruptor de alimentación principal y use el menú para habilitar la función "Encendido automático". (Consulte la página 6-16.) 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 y si el indicador STATUS se enciende intermitentemente en un ciclo de seis, espere un minuto completo antes de conectar alimentación.
- * Cuando la cubierta del espejo está cerrada.
- * Si el sensor de temperatura detecta un calor excesivo en la parte inferior del espejo o en la trayectoria de luz, el proyector no se encenderá. Limpie el polvo o retire cualquier objeto de la parte inferior del espejo.
- * El proyector tiene un sensor que detecta cualquier objeto que se encuentre en frente del espejo más grande o en la trayectoria de luz. Si el sensor detecta algún objeto, el proyector no se encenderá. Retire el objeto.
- * No ilumine el proyector con una fuente de luz intensa, como la de una lámpara halógena.

Hacerlo podría causar que el sensor de detección del objeto funcionara incorrectamente, lo que llevaría a que el proyector no se encendiera.

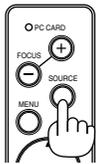
3-2. Selección de una fuente

Para seleccionar la fuente de ordenador o vídeo
Utilizando el mando a distancia



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

Selección de la lista de fuentes

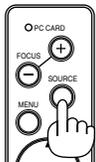


Lista de fuentes



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: "RGB" (ordenador o DVD con salida de componente), "DVI (DIGITAL)", "DVI (ANALÓGICO)", "Video" (videgrabadora, cámara de documentos, o reproductor de discos láser), "S-Video", "Visor" (diapositivas de una tarjeta PC), o "LAN" (señal con cables o sin cables 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 1 segundo; el proyector buscará la siguiente fuente de entrada disponible. Cada vez que pulse y mantenga pulsado el botón SOURCE, la fuente de entrada cambiará de la siguiente forma:

RGB → DVI (DIGITAL) → DVI (ANALÓGICO) → Video → S-Video → Visor → ...

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

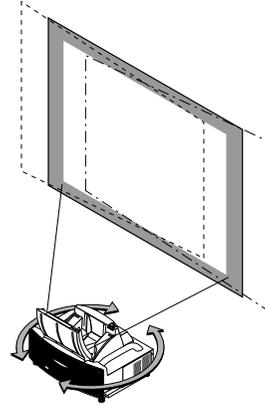
Pulse el botón ENTER.

3-3. Ajuste del tamaño y la posición de la imagen

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

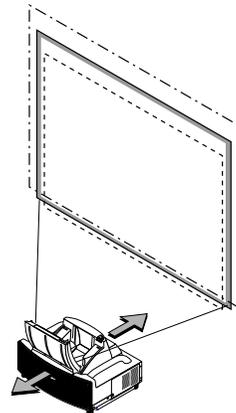
2. Cómo obtener una imagen cuadrada

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



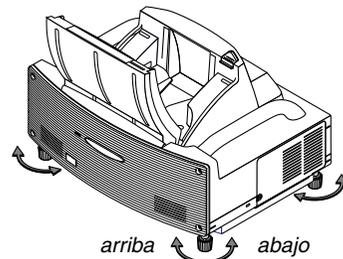
3. Ajuste del tamaño de la imagen proyectada

Utilice el gráfico de proyección que aparece en la página 2-2 para ajustar el tamaño de la imagen.



4. Ajuste finamente la altura para mantener el proyector nivelado

Para ajustarla con precisión, utilice el pie de la parte delantera o trasera.



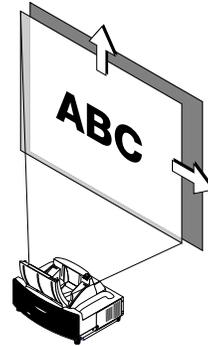
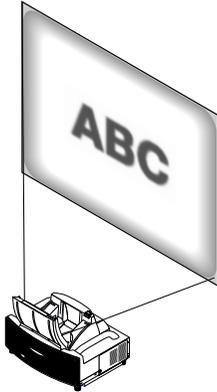
La altura de cada una de las patas se puede cambiar hasta un máximo de 1,2 pulgadas (30 mm).

3. PROYECCIÓN DE UNA IMAGEN (FUNCIONAMIENTO BÁSICO)

5. Ajuste del enfoque

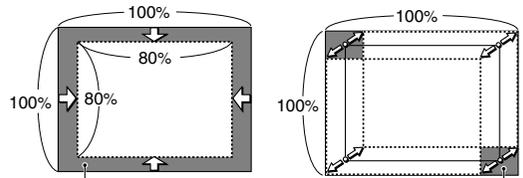
Utilice el botón **FOCUS** <+/-> en el mando a distancia o en el gabinete del proyector para reducir la distorsión trapezoidal. Cuando el borde superior de una imagen es más corto que el inferior, pulse el botón **FOCUS +** para corregir la distorsión. El ajuste del enfoque hará cambiar ligeramente la posición de la imagen.

Vuelva a colocar el proyector, si es necesario.



NOTA:

- La opción "Horizontal/Vertical Position" se puede ajustar dentro de un margen del 100%.



Área ajustable para zoom

Área móvil de la imagen visualizada

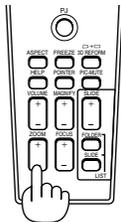
6. Repita los pasos anteriores si es necesario.

7. Reducción de la imagen (Zoom digital)

Puede reducir y mover la imagen proyectada.

Pulse el botón **ZOOM** del mando a distancia para ver el menú Digital Zoom.

Utilice los símbolos ▲ o ▼ para seleccionar Reduction Ratio, Horizontal Position o Vertical Position.



Zoom

Es posible reducir el tamaño de la imagen entre un 80% y un 100% utilizando el botón **ZOOM** (+/-).

Horizontal Position

Utilice ◀ o ▶ para mover la imagen a la derecha o a la izquierda.

Vertical Position

Utilice ▲ o ▼ para ajustar la imagen hacia arriba o abajo.

- Cuando se realice cualquier ajuste en la opción "Piedra angular" o "Keystone", la opción "Zoom digital" no estará disponible.

* La opción **Zoom Digital** puede poner borrosa una imagen debido a que la imagen está comprimida electrónicamente.

* La opción **Zoom Digital** puede reducir la imagen hasta un 80% por debajo de su tamaño original mientras mantiene la misma relación de aspecto que la imagen original.

8. Corrección de la distorsión

Utilice el botón **3D Reform** en el mando a distancia o en el gabinete del proyector para corregir la distorsión. Consulte la página 6-10 para obtener mayor información.

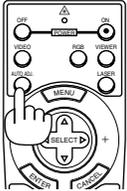
3-4. Optimización automática de la imagen RGB

Ajuste de la imagen utilizando la función de Ajuste automático

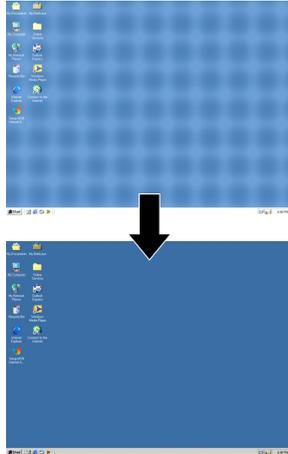
Optimización automática de la imagen RGB

Pulse el botón de AUTO ADJ para optimizar la imagen RGB automáticamente.

[Poor picture]



[Normal picture]



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 borran las franjas horizontales de la imagen. Esta función también ajusta la fase del reloj para disminuir el ruido de vídeo, interferencias de puntos o interferencias de reflejos. (Esto resulta evidente cuando parte de la imagen parece tener reflejos.)

Este ajuste puede ser necesario al conectar el ordenador por primera vez.

NOTA:

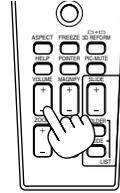
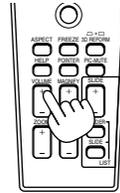
- Algunas señales pueden no visualizarse correctamente o pueden tardar en aparecer.
- La función de ajuste automático no puede utilizarse con señales de componente y vídeo.
- Si la operación de ajuste automático no puede optimizar la señal RGB, intente ajustar el Reloj y la Fase de forma manual. Consulte la página 6-8.

3-5. Aumento o disminución del volumen

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

Aumente el volumen

Disminuya el volumen



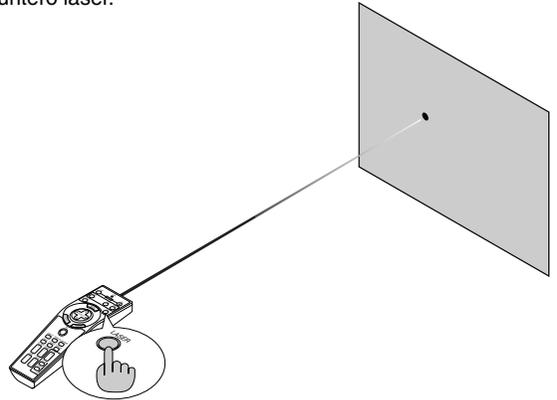
Barra de volumen



3-6. 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 el botón LASER para activar el puntero láser.



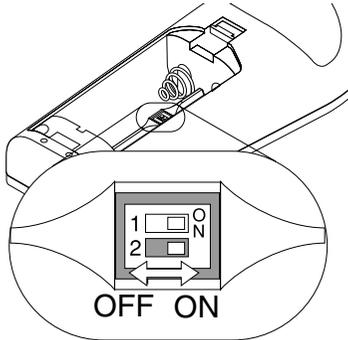
PRECAUCIÓN:

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

3. PROYECCIÓN DE UNA IMAGEN (FUNCIONAMIENTO BÁSICO)

Ajuste del interruptor de función

En la parte inferior de la caja de la batería hay dos interruptores: un interruptor para seleccionar el proyector (1) y un interruptor para activar o desactivar el modo láser (2). En este modelo, el interruptor 1 no se utiliza. Decida si desea activar o desactivar el láser y después coloque este interruptor en la posición correspondiente con ayuda de un bolígrafo con punta fina.



Interruptor (2)

- On: Habilitado (el láser se enciende cuando se pulsa el botón de LASER) [Ajustes de fábrica]
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.

3-7. Para apagar el proyector

Para apagar el proyector:

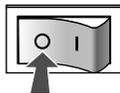
Primero, pulse el botón POWER (ON/STAND BY) en la cubierta del proyector o el botón POWER OFF en el mando distancia durante un mínimo de dos segundos. El indicador de alimentación se iluminará de color naranja. Una vez que el proyector se apaga, los ventiladores de refrigeración siguen funcionando durante 90 segundos (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 de la pared o no apague la corriente principal bajo ninguna de las siguientes circunstancias. De lo contrario, el proyector podrá sufrir daños:

- Mientras se visualiza el icono de reloj de arena.
- Mientras se visualiza el mensaje "Por favor, espere un poco.". Este mensaje aparece después de que se apaga el proyector.



4. FUNCIONES CONVENIENTES

4-1. 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).

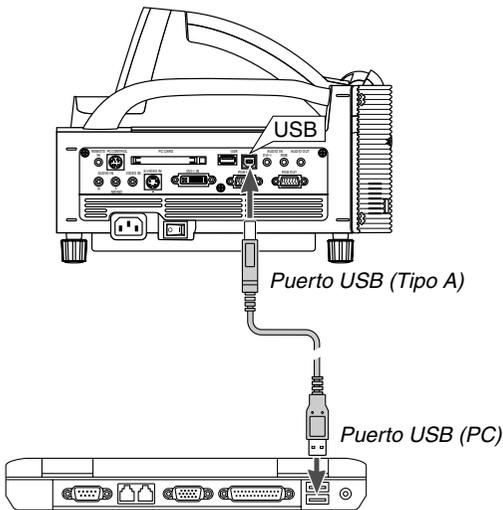
Conexión del ordenador para usar la función de "ratón remoto"

Si desea usar la función de ratón remoto, use el cable USB suministrado para conectar el puerto USB (PC) 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 utilizando el puerto USB

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

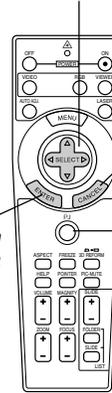


NOTA: Después de desconectar el cable USB, espere al menos 5 segundos antes de volver a conectarlo y viceversa. El ordenador puede no identificar el receptor de ratón incorporado si éste es conectado y desconectado repetidamente a cortos intervalos.

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 ratón para el ordenador.



Funciona como botón de clic derecho para el ordenador.

Funciona como botón de clic izquierdo para el ordenador.

No encendido

Funciona como el botón de SELECT del proyector.



Funciona como el botón de CANCEL del proyector.

Funciona como el botón ENTER del proyector.

Encendido rojo

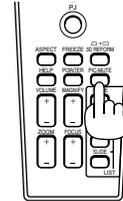
- Cuando se pulsa el botón MENU, el botón PJ se ilumina de color rojo para indicar que el mando a distancia se encuentra en el modo de proyector, que le permite controlar los menús del proyector con los tres botones.
- Cuando se pulsa el botón POINTER, el botón PJ se ilumina de color rojo para indicar 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 ratón 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 cancelar el modo de desplazamiento, pulse el botón ENTER de nuevo (haga clic izquierdo) o pulse el botón CAN-CEL (haga clic derecho.)

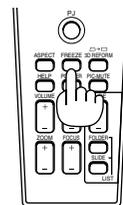
4-2. Interrupción de la imagen y del sonido

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



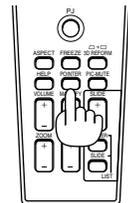
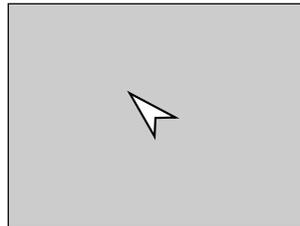
4-3. Congelación de una imagen

Pulse el botón FREEZE para congelar una imagen. Púselo de nuevo para reanudar el movimiento.



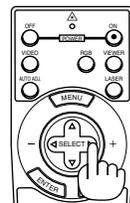
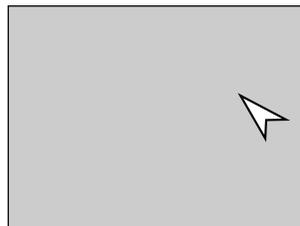
4-4. Uso del puntero

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 POINTER para visualizar el puntero.

Pulse el botón POINTER para visualizar el puntero.



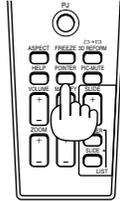
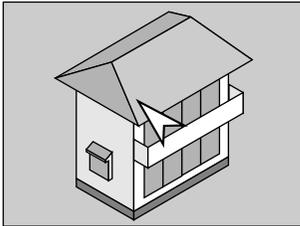
Utilice el botón SELECT para mover el puntero.

Utilice el botón SELECT para mover el puntero. Pulse el botón POINTER de nuevo para ocultar el indicador.

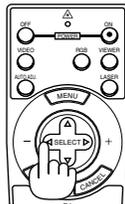
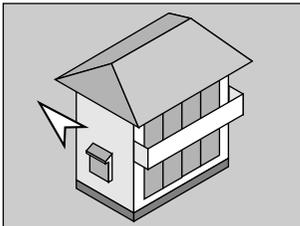
4-5. Ampliación y movimiento de la imagen

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

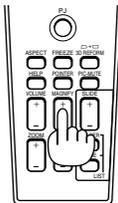
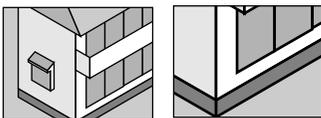
1. Pulse el botón **POINTER** para visualizar el puntero.



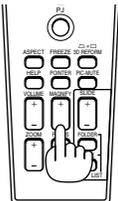
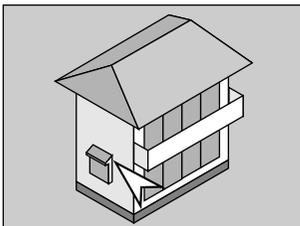
2. Mueva el puntero al área que desea ampliar.



3. Amplíe el área seleccionada. Cuando se pulsa el botón **MAGNIFY (+)** la imagen se amplía. Para mover la lupa, utilice el botón **SELECT**.



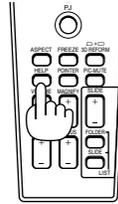
4. Devuelva la imagen a su tamaño original.



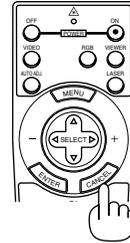
4-6. Para obtener ayuda en línea

Accede a los temas de ayuda.

Visualice Ayuda

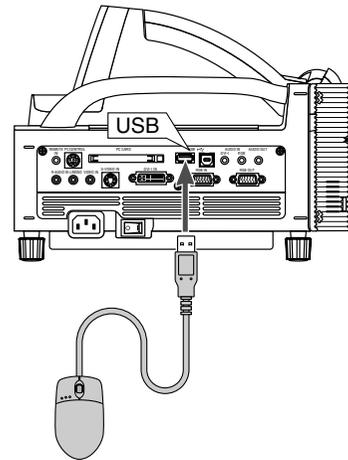


Salga de Ayuda



4-7. Uso de un ratón USB

Si usa un ratón USB, el manejo será más sencillo y cómodo. Necesitará un ratón USB de venta en tiendas.



NOTA: Puede haber ciertas marcas de ratón USB que no son compatibles con el proyector. El botón de desplazamiento del ratón USB no funciona 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.

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 se visualiza el menú o cuadro de diálogo de ajustes y configuración, se regresará al menú principal.

Utilizando el botón del medio en el ratón

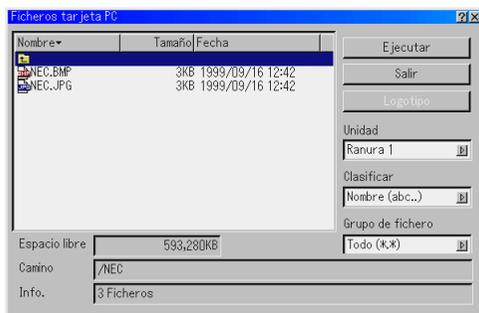
El proyector es compatible con el botón del medio de su ratón. Con el botón del medio se puede usar una barra de desplazamiento cuando esta esté disponible o hacer clic en este botón para visualizar o esconder la barra de herramientas del Pizarra.

4-8. Para cambiar el logotipo de fondo

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

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

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



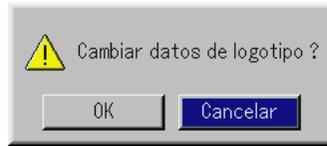
2. El botón Logo le permite seleccionar uno de los ficheros gráficos almacenados en la tarjeta PC para usarlo como logotipo de fondo.

3. Use el botón SELECT ▲ o ▼ para seleccionar un fichero JPEG o BMP como logotipo de fondo.

4. Use el botón SELECT ▶ y ▼ para seleccionar "Logotipo".

5. Pulse el botón ENTER en el mando a distancia o en el proyector. Aparecerá el cuadro de diálogo de confirmación.

6. Seleccione "OK" y pulse el botón ENTER. Esto completa el cambio de logotipo de fondo.



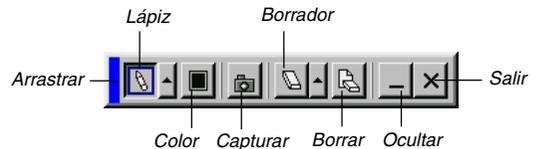
- * Una vez que haya cambiado el logotipo NEC usado como imagen de fondo por otro, podrá restablecerlo utilizando los ajustes de fábrica. Para ello, repita los pasos anteriores. El archivo logo de NEC se incluye en el Supportware de usuario del proyector, CD-ROM NEC suministrado. (Logo/nec_b_x.jpg).

4-9. 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 Haga clic izquierdo y arrastre para dibujar. Haga clic izquierdo en ▲ o clic derecho en el icono de lápiz para visualizar la paleta del lápiz que contiene cuatro líneas de distinto espesor, de entre las cuales puede elegir la que desee haciendo clic izquierdo.

Color Para seleccionar un color. Haga clic izquierdo para visualizar la paleta de colores, donde puede elegir el color que desea usar haciendo clic izquierdo.

Capturar ... Haga clic izquierdo para capturar y guardar dibujos de estilo libre en la tarjeta PC.

Borrador ... Haga clic izquierdo y arrastre para borrar parte de un dibujo. Haga clic izquierdo en ▲ o clic derecho en el icono de borrador para visualizar la paleta del borrador que contiene cuatro borradores de distinto grosor, de entre los cuales puede elegir el que desee haciendo clic izquierdo.

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

Ocultar Oculta la barra de herramientas mediante un clic izquierdo. Haga clic derecho en cualquier parte de la pantalla para volver a mostrar la barra de herramientas de pizarra.

Salir Para borrar el dibujo completo y salir de la pizarra.

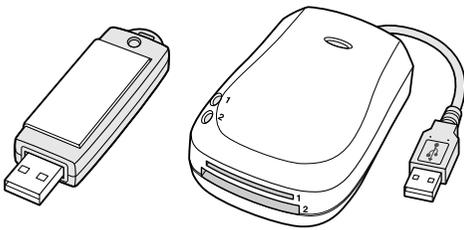
NOTA:

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

4-10. Soporte de dispositivo de memoria USB o de Lector de tarjeta de memoria USB

El proyector es compatible con el dispositivo de memoria USB o con el lector de tarjeta de memoria USB el cual soporta al visor y a las funciones de seguridad.

- Para utilizar un dispositivo de memoria USB o un lector de tarjeta de memoria USB, conecte el dispositivo al puerto USB (tipo A).
- Seleccione uno de los iconos de unidad en la pantalla de ajuste de la barra de herramientas del visor, de captura y del fichero de tarjeta PC. Se pueden aceptar como máximo 4 unidades.
- Para utilizar el dispositivo de memoria USB como una clave de protección para la función de seguridad, seleccione uno de los iconos de la unidad en la pantalla de ajuste de seguridad.

**NOTA:**

- Puede haber ciertos dispositivos de memoria USB (marcas) o lectores de tarjeta de memoria USB que no funcionen.
- No es posible utilizar un dispositivo de memoria USB y un lector de tarjeta de memoria USB cuando se conecta un mouse USB al proyector.
Tampoco es compatible el uso de un HUB USB que permite múltiples dispositivos de memoria o lectores de tarjeta.
- No realice lo siguiente mientras que el indicador de acceso del dispositivo de memoria USB o del lector de tarjeta de memoria USB esté encendido o parpadeando (mientras los datos se están procesando). Hacer esto puede dañar su dispositivo de memoria USB o la tarjeta de memoria USB en el lector. Haga una copia de reserva de sus datos en caso de que estos necesiten restaurarse.
 - * Sacar el dispositivo de memoria USB o el lector de tarjeta de memoria USB del puerto USB del proyector.
 - * Sacar la tarjeta de memoria del lector de tarjeta de memoria USB.
 - * Apagar el interruptor de alimentación principal o desconectar el cable de alimentación.
- La unidad para "USB 1-4" se visualiza solo cuando el dispositivo de memoria USB o el lector de tarjeta de memoria USB se conecta al proyector. La unidad para "USB 1-4" puede ser visualizada en forma diferente a la visualización obtenida en el lector de la tarjeta de memoria USB.
- Algunos de los dispositivos de memoria USB (marcas) o tarjetas de memoria no se pueden utilizar como llaves de protección para la función de seguridad del proyector.

5. 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. Remítase a la guía impresa de instalación de la utilidad de software *NEC* para la instalación. Para crear materiales de presentación, consulte la descripción de la función *Presentación* en el manual en línea de *Dynamic Image Utility 2.0*.
- Para insertar la entrada de audio para entrada *DVI*, seleccione *Visor*.

5-1. 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 le permite visualizar diapositivas guardadas en una tarjeta de memoria de PC (en este manual denominada tarjeta de PC) en el proyector. Incluso si no hay un ordenador disponible, las presentaciones se pueden llevar a cabo simplemente con el proyector. Esta función sirve para hacer presentaciones en reuniones u oficinas y para reproducir imágenes grabadas con cámaras digitales.

Fácil de usar

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

Imágenes de alta calidad

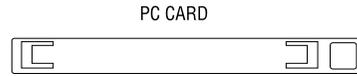
- Alta resolución de hasta 1024 x 768 puntos
- Reproducción a todo color de 24 bits
- Visualización de imágenes tomadas con cámaras digitales

Software utilitario simple (para ordenador)

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

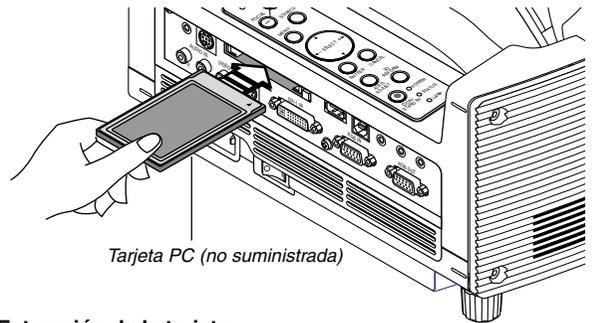
Inserción y extracción de una tarjeta PC

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



Inserción de la tarjeta PC

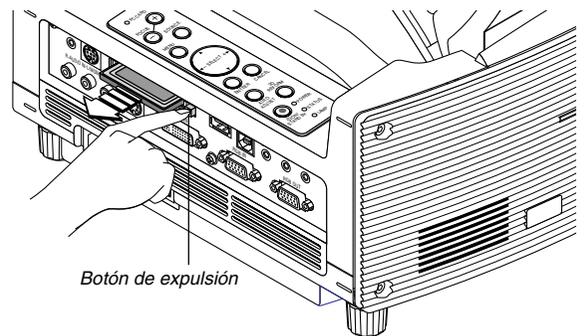
- Sostenga la tarjeta PC horizontalmente e insértela lentamente en la ranura de la tarjeta PC con la parte superior de cara arriba.
- El botón de expulsión se desplaza hacia fuera una vez que la tarjeta PC queda completamente introducida. Compruebe que la tarjeta PC quede completamente introducida en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



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.

NOTA: 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 tarjetas del tipo CompactFlash, excepto las tarjetas de memoria flash. Si las utiliza junto con un adaptador de tarjeta para PC, podrían dañarse.

5-2. Control de la función Viewer desde el proyector (reproducción)

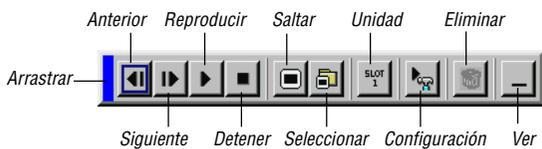
Esta sección describe la operación que se debe realizar para mostrar diapositivas de documentos de presentación creados con la función visor del proyector. También es posible crear diapositivas directamente a partir de las imágenes proyectadas con el proyector.

Proyección de diapositivas (Visor)

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

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

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



La barra de herramientas incluye los siguientes botones:

- 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 a la siguiente diapositiva o carpeta. También le permite reproducir diapositivas.
- Reproducir** La reproducción comienza automáticamente o manualmente dependiendo del ajuste de las opciones de visor en el menú. Cuando se selecciona "Reprod.manual", esta opción permite avanzar a la siguiente diapositiva.
- Detener** Cuando se selecciona "Reprod.autom.", esta opción permite detener la reproducción automática y reanudarla desde la diapositiva o carpeta seleccionada.
- Saltar** Muestra una lista de diapositivas durante la reproducción.
- Seleccionar** .. Muestra una lista de carpetas durante la reproducción.
- Unidad** Cambia entre la ranura para tarjeta PC y la memoria USB.
- Configuración** Muestra el cuadro de diálogo opciones de visor en la página 2 del cuadro de diálogo configuración.

- Eliminar** 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.

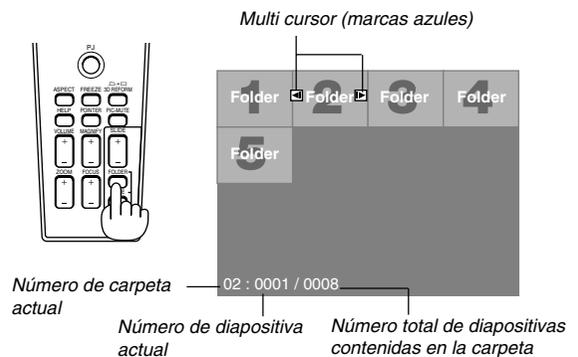
NOTA: Si no se introduce una tarjeta de memoria en la ranura PC CARD, no hay señal y se visualiza un fondo negro, azul o un logotipo, dependiendo del ajuste.

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.

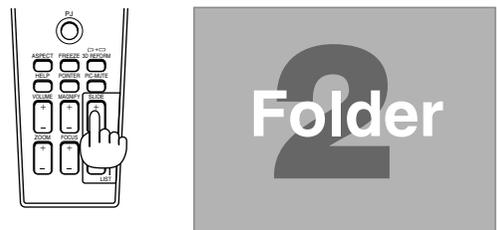
Se puede visualizar hasta 12 índices en la lista de las carpetas. La carpeta que aparece en la parte inferior derecha es de uso exclusivo para imágenes capturadas, pero se visualiza sólo cuando se han capturado imágenes.

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.

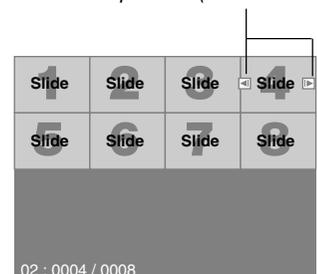


Use el botón SLIDE +/- para avanzar a la siguiente carpeta o volver a la carpeta anterior.



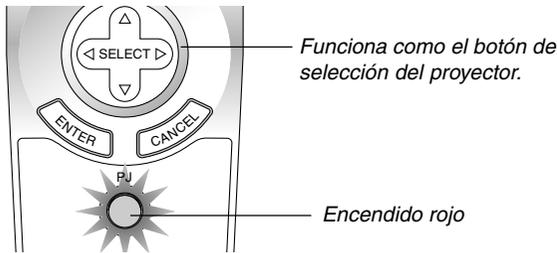
Use el botón SLIDE +/- para avanzar a la siguiente diapositiva o volver a la diapositiva anterior.

Cursor de diapositiva (marcas verdes)



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

Si utiliza el botón ◀ y ▶ del mando a distancia para la función Viewer, pulse el botón PJ para cambiar al modo de proyector y el botón PJ se iluminará de color rojo.



Para guardar en la tarjeta PC imágenes visualizadas en el proyector (Capturar)

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

NOTA:

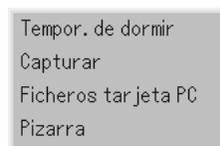
- * La función de captura sólo está disponible cuando hay una tarjeta PC insertada en la ranura de tarjeta PC del proyector.
- * La visualización "Error de tarjeta" significa que no hay suficiente espacio disponible en la tarjeta PC para guardar imágenes. En este caso, libere espacio en la tarjeta borrando las imágenes que no necesite (utilizando su PC). El número de imágenes que se puede capturar depende del tamaño de la tarjeta PC.
- * 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:

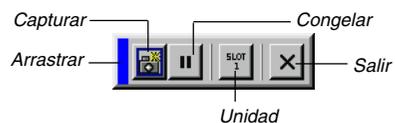
Inserte la tarjeta PC en la ranura de tarjeta. Inserte la tarjeta PC asegurándose de introducir primero el extremo que tiene la flecha que indica la dirección de inserción.

* Pulse el botón de expulsión para expulsar la tarjeta.

1. *Proyecte la imagen que desea guardar en el proyector.*
2. *Seleccione "Capturar" en el menú herramientas.*



3. *Aparecerá una barra de herramientas.*



La barra de herramientas incluye los siguientes botones:

- 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 archivo JPEG en una tarjeta PC.
- Congelar Congela y descongela imágenes.
- Unidad Alterna entre la ranura de tarjeta para PC y la memoria USB.
- 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.

Modo de reproducción automática

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

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

Cambio a diapositivas directamente desde otros modos de entrada

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

Ejemplo: Al hacer presentaciones utilizando una combinación de diapositivas e imágenes en movimiento de una videograbadora, etc., se puede cambiar desde la diapositiva del Viewer 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 Viewer. 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.

NOTA:
Puede comprimir un fichero (JPEG) capturado utilizando las opciones de captura en el cuadro de diálogo configuración. Consulte la página 6-15.

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

- El tamaño del fichero de la imagen capturada varía según la resolución de la señal de entrada.
- En la pantalla de visualización del proyector aparece un reloj de arena indicando que se está capturando una imagen. No expulse la tarjeta PC ni desconecte la alimentación del proyector mientras visualiza este icono. De lo contrario, los datos de la tarjeta PC se dañarán. Si se dañan los datos de la tarjeta PC, utilice un ordenador para repararlos.
- 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.

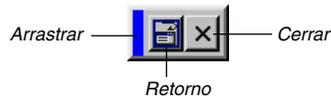
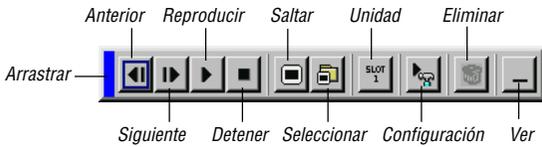
La función ficheros de tarjeta PC le permite visualizar una lista de todos los ficheros almacenados en la tarjeta PC y seleccionar el fichero que desea visualizar. También puede ordenar los ficheros por nombre o fecha, o visualizar un fichero en particular. Aun cuando se muestra una lista de todos los ficheros contenidos en la tarjeta PC, sólo es posible ver ficheros en formato idx, texto, HTML, JPEG y BMP. Al seleccionar archivos BMP y JPEG se cambia automáticamente a la fuente de visor. Consulte también la página 6-6.

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 ENTER 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.

Borrar imágenes capturadas

La utilización del botón Delete en la barra de herramientas para Viewer puede borrar imágenes capturadas.



Arrastrar Mueve la barra de herramientas.

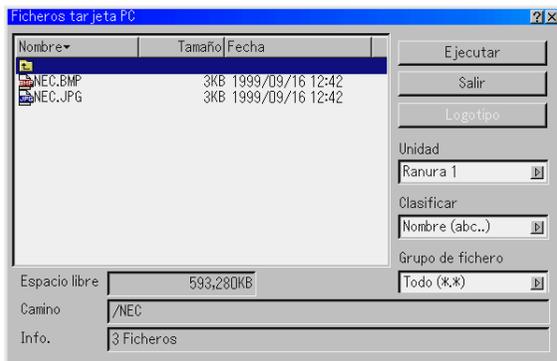
Retorno Vuelve a la pantalla de Archivos de Tarjeta de PC.

Cerrar Cierra la barra de herramientas.

Para borrar imágenes capturadas:

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

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



6. USO DEL MENÚ EN PANTALLA

6-1. Operaciones básicas

Uso de los menús

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

1. Pulse el botón MENU en el mando a distancia o en la cubierta del proyector para visualizar el Menú Básico, Avanzado o Usuario.

NOTA: Cuando utilice un ratón USB, haga clic con el botón del ratón para visualizar el menú. Para otras operaciones, proceda de la misma forma que al utilizar el ratón de su PC.

2. Pulse los botones SELECT ▲▼ en el mando a distancia o en la cubierta del proyector para resaltar el ítem de menú que desea ajustar o seleccionar.
3. Pulse el botón SELECT ► o el botón ENTER en el mando a distancia o en la cubierta del proyector para seleccionar un submenú o un ítem.
4. Ajuste el nivel o active o desactive el ítem seleccionado utilizando el botón SELECT ◀ 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 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 ENTER Intro del mando a distancia o del proyector, puede habilitar todos los ítems dentro de dicho submenú. También puede activar un ítem dentro de un submenú sin poner una marca de comprobación en el ítem del menú principal.

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

3. Para que los cambios tengan efecto, use el botón SELECT ◀ o ► del mando a distancia o 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 preseleccionados del menú son:

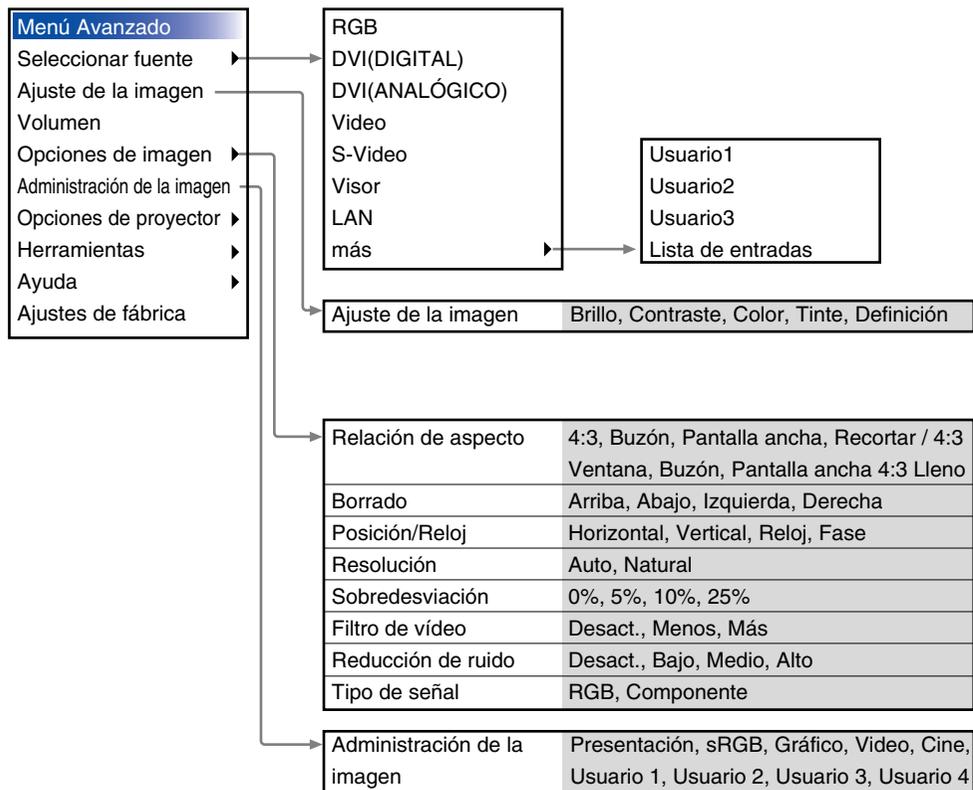
Seleccionar fuente (RGB, DVI [DIGITAL/ANALÓGICO], Video, S-Video, Visor y LAN), Ajuste de la imagen, Volumen, Opciones de imagen (Relación de aspecto), Administración de la imagen, Opciones de proyector (3D Reform, Menú, Configuración, Ajuste de la lámpara, Pantalla y Modo LAN), Herramientas (Tempor. de dormir, Capturar, Ficheros tarjeta PC y Pizarra) y Ayuda (Contenido 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.

6-2. Árbol de menús



Menú Avanzado
Seleccionar fuente ▶
Ajuste de la imagen
Volume
Opciones de imagen ▶
Administración de la imagen
Opciones de proyector ▶
Herramientas ▶
Ayuda ▶
Ajustes de fábrica

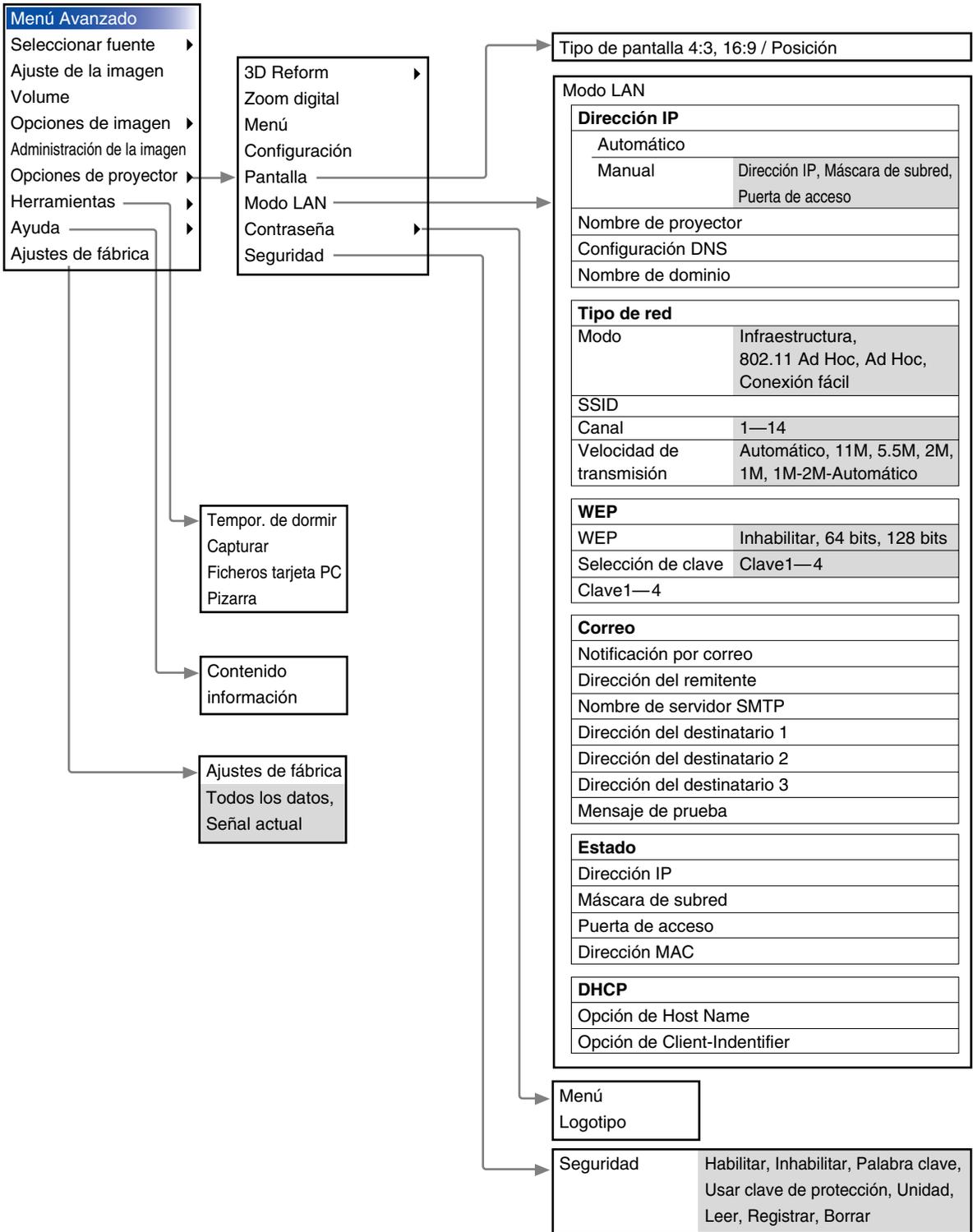
3D Reform ▶
Zoom digital
Menú
Configuración
Pantalla
Modo LAN
Contraseña ▶
Seguridad

Almohadilla para alfileres	Izquierda/Derecha, Arriba, Abajo
Piedra angular	
Keystone	Horizontal, Vertical

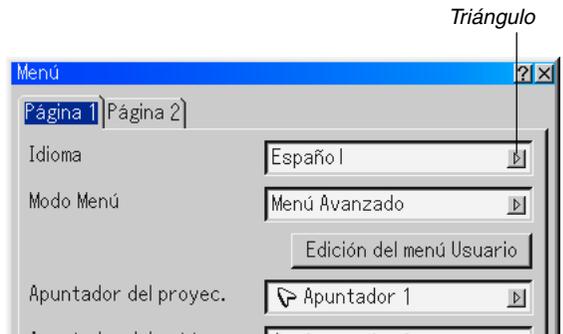
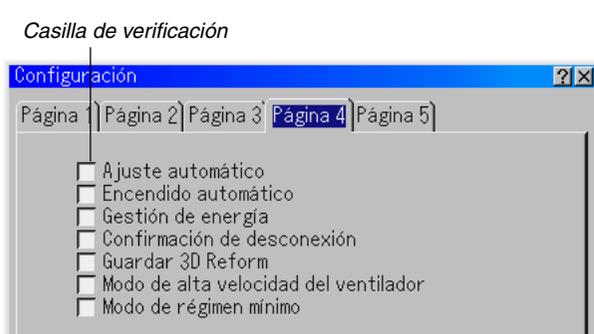
Zoom, Posición horizontal, Posición vertical
--

Menú	
Página 1	
Idioma	English, Deutsch, Français, Italiano, Español, Svenska 日本語
Modo Menú	Menú Básico Menú Usuario Menú Avanzado Edición del menú Usuario
Apuntador del proyec.	Apuntador 1—9
Apuntador del delratón	Apuntador 1—9
Tiempo visual. menú	Manual, Auto 5 seg, Auto 15 seg, Auto 45 seg
Página 2	
Visual. de fuente	Act., Desact.
Mensaje	Act., Desact.
Selección de color de menú	Color, Monocromo

Configuración	
Página 1	
Modo lámpara	Normal, Eco
Orientación	Escritorio frontal, Techo posterior, Escritorio posterior, Techo frontal
Fondo	Azul, Negro, Logotipo
RGBOUT Terminal	Última, RGB, DVI (ANALÓGICO)
Leyenda cerrada	Desact., Leyenda 1-4, Texto 1-4
Página 2	
Opciones de visor	Mostrar lista de carpetas Reprod. autom., Reprod. manual, Intervalo
Opciones de captura	Alta calidad, Normal, Alta compresión
Ratón	Botón Mano derecha, izquierda
Sensibilidad	Rápido, Medio, Lento
Página 3 Seleccionar señal	
RGB	RGB/Componente, RGB, Componente, Scart
DVI(ANALÓGICO)	RGB/Componente, RGB, Componente, Scart
Video	Auto, PAL-M/PAL-N/3.58NTSC, 3.58NTSC, S-Video
S-Video	4.43NTSC, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM
Página 4	
Ajuste automático, Encendido automático, Gestión de energía, Confirmación de desconexión, Guardar 3D Reform, Modo de alta velocidad del ventilador, Modo de régimen mínimo, Borrar cont.de hora de lámpara	
Página 5	
Velocidad de Comunicación	4800, 9600, 19200, 38400
Selección de Fuente predeterminada	Última, Auto, Seleccionar(RGB, DVI(DIGITAL), DVI(ANALÓGICO)Video, S-Video, Visor, LAN)
Bloqueo tecla del panel de control	Habilitar, Inhabilitar



6-3. Elementos de los menús



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.
- 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 OK** Haga clic en este botón para confirmar el ajuste. Volverá al menú anterior.
- Botón Cancel** 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".

6-4. Introducción de caracteres alfanuméricos utilizando el menú

Para la dirección IP o el nombre del proyector se utilizan caracteres alfabéticos o numéricos. Para introducir la dirección IP o el nombre del proyector, use el teclado del software. Para obtener información sobre cómo usar el teclado del software, consulte la página 10-5.



6-5. Descripción y funciones de los menús

Seleccionar fuente

Esta función le permite seleccionar una fuente de vídeo como una videgrabadora, 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 a la fuente que desea proyectar.

RGB

Selecciona el ordenador conectado a RGB 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 - videgrabadora, reproductor de discos láser, reproductor de DVD o cámara de documentos.

S-Vídeo

Selecciona el equipo conectado a la entrada S-Vídeo del proyector - videgrabadora, 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.

DVI (DIGITAL/ANALÓGICO)

Selecciona el ordenador conectado al conector de entrada DVI.

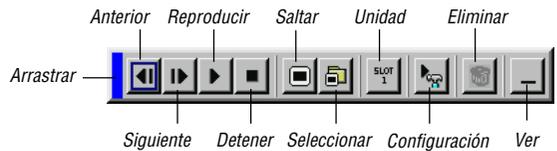
Visor

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 página S. La pantalla inicial del visor variará dependiendo de los ajustes en la página 2 de la configuración. Para más detalles acerca de la configuración, consulte la página 6-15.

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 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 a la siguiente diapositiva o carpeta. También le permite reproducir diapositivas.
- Reproducir La reproducción comienza automáticamente o manualmente dependiendo del ajuste de las opciones de visor en el menú. Cuando se selecciona "Reprod.manual", esta opción permite avanzar a la siguiente diapositiva.
- Detener Cuando se selecciona "Reprod.autom.", esta opción permite detener la reproducción automática y reanudarla desde la diapositiva o carpeta seleccionada.
- Saltar Muestra una lista de diapositivas durante la reproducción.
- Seleccionar Muestra una lista de carpetas durante la reproducción.
- Unidad Alterna entre la ranura de tarjeta para PC y la memoria USB.
- Configuración .. Muestra el cuadro de diálogo opciones de visor en la página 2 del cuadro de diálogo configuración.
- Eliminar 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.

LAN

Selecciona una tarjeta de la tarjeta LAN conectada a la ranura de la tarjeta del proyector.

Lista de entradas



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

Uso de la lista de entradas

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

NOTA: Se puede registrar hasta 100 preajustes.

Comandos de edición de entrada



Puede editar señales en la lista de entradas.

- Cargar Le permite seleccionar una señal de la lista.
- Guardar Le permite guardar la señal actualmente proyectada.
- Coutar Le permite extraer una señal seleccionada de la lista y colocarla en el "portapapeles" del proyector.
- Copiar Le permite copiar una señal seleccionada de la lista y colocarla en el "portapapeles" del proyector.
- 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 "More" en la selección de fuentes.

Nombre de fuente: Introduzca un nombre de señal. Se pueden usar hasta 18 caracteres alfanuméricos.

Terminal de entrada: .. Cambie el terminal de entrada. RGB está disponible para señal RGB y DVI (ANALOG/DIGITAL); Video y S-Video están disponibles para señal compuesta.

Lista de fuentes: Fije el método de selección de señales.

Bloquear: Ajustelo de modo que la señal seleccionada no pueda borrarse al ejecutar "Borrar todo"

Omitir: Ajustelo de modo que la señal seleccionada se omita durante a búsqueda automática.

Cuando termine, seleccione OK y luego pulse ENTER. Para salir sin guardar el ajuste, seleccione cancelar. Seleccione "Nombre de fuente" y pulse ENTER para visualizar la ventana edición de nombre de fuente. En esta ventana puede cambiar el nombre de la fuente. Pulse [▼] para visualizar el teclado del software, donde podrá introducir caracteres alfanuméricos. Para obtener información sobre las funciones de las teclas del teclado del software, consulte la página 10-5.

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

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

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

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

Para ajustar del brillo, contraste, color, tinte y nitidez

- 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

Ajusta el nivel de sonido del altavoz del proyector y AUDIO OUT (miniclavija).

Opciones de imagen

Selección de Relación de aspecto (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 Normal 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 Lados derecho e izquierdo estirados
Lados derecho e izquierdo cortados.
Disponible solamente para 4:3.

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

- Ventana 4:3 reducida para mostrar el formato de pantalla verdadero con bordes negros en los lados derecho e izquierdo.
- Buzón Formato 16:9 estándar
- Pantalla ancha Los lados derecho e izquierdo se extienden para mostrar el formato de pantalla verdadero.
- 4:3 Lleno extendido 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 6-18 "Selección de formato de pantalla y posición de pantalla".

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 "Tipo de 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.

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.

Enmascaramiento de áreas no deseadas [Borrado]

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

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

Ajuste de la Posición y el 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 6-16.

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 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 6-16.

NOTA:

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

* Cuando visualice una imagen con resolución más alta que la resolución native del proyector la resolución "Resolución" no está disponible.

Selección del porcentaje de Sobredesviación

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

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

NOTA: Cuando se selecciona "4:3 Lleno" o "Recortar" en "Relación de aspecto", esta función no está disponible.

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

Selección del nivel del Filtro de vídeo (no disponible para Vídeo, Visor y LAN)

Esta función reduce el ruido de vídeo.

- Desact. 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.

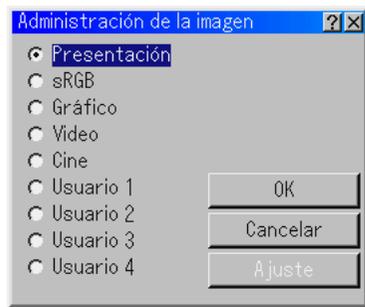
Tipo de señal

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

- RGB Señal RGB
- Componente ... Señales de componente como Y/Cb/Cr, Y/Pb/Pr

NOTA: Esta función está disponible solamente en la entrada RGB. Si no consigue una imagen mejor cuando ajuste "Seleccionar señal" a "Componente" en Configuración, ajuste ésta en "Componente".

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", "Graphic", "Video" o "Movie", 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. Puede personalizar cada color o matiz. Para ello, primero seleccione [Ajuste] y pulse el botón ENTER y continúe luego con los siguientes pasos.

Selección de modo de Corrección 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
- Natural Ajuste normal
- Detalle de negro Para las partes oscuras de la imagen

Selección de Corrección de color

Ajusta independientemente los colores Rojo, Verde, Azul, Amarillo, Magenta, 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 del color y del balance de blanco

Esta función permite ajustar la Temperatura del color mediante la barra deslizable.

La opción "Temperatura del color" habilita la deslizable de temperatura del color y deshabilita el botón "Balance de blancos". Despeje "Temperatura del color" y pulse el botón "Balance de blancos" para acceder al ajuste de contraste y brillo para R, G, y B.

NOTA: "Temperatura del color" y "Balance de blancos" están desactivadas.

ELa opción Balance de blancos no está 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
- sRGB
- Gráfico
- Vídeo
- Cine

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 6-17.)

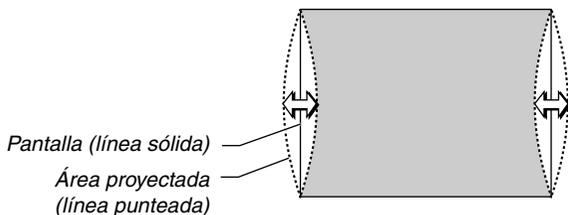
1. Corrección de la distorsión diagonal

Si los lados horizontal y vertical se tuercen hacia fuera, utilice Almohadilla para alfileres para corregir la distorsión.



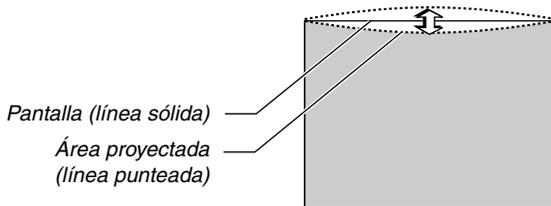
[Izquierda/Derecha]

Corrige los lados izquierdo y derecho en la imagen proyectada para nivelarlos como se muestra en el dibujo.



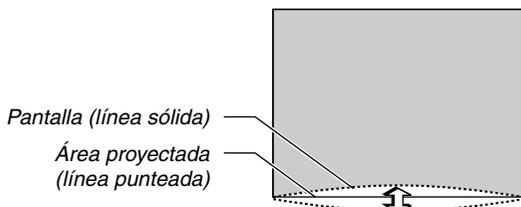
[Arriba]

Corrige la parte superior de la imagen proyectada para nivelarla como se muestra en el dibujo.



[Abajo]

Corrige la parte inferior de la imagen proyectada para nivelarla como se muestra en el dibujo.



NOTA:

- En la pantalla [Almohadilla para alfileres], cuando el valor de ajuste [Arriba] sea "0", no será posible el ajuste del valor [Abajo]*. Tenga también en cuenta que cuando el valor de ajuste de [Arriba] sea pequeño (en el orden de +5), apenas habrá cambios en la imagen, incluso cuando se haya ajustado el valor [Abajo]*.
- En la pantalla [Almohadilla para alfileres], cuando el valor de ajuste [Abajo] es inferior a "0", puede perderse una pequeña parte en área inferior de la imagen. Para mostrar la parte perdida, utilice la función [Zoom digital] para reducir el tamaño de la imagen proyectada*.
- Cuando ya se ha ajustado [Piedra angular] o [Keystone], la selección de [Almohadilla para alfileres] no será posible. Para mostrar [Almohadilla para alfileres], vuelva a establecer los valores de ajuste [Piedra angular] o [Keystone] como los originales de fábrica.

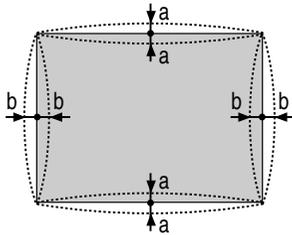
* Todas las notas para [Arriba] y [Abajo] se invierten cuando se selecciona [Techo posterior] o [Techo frontal] en [Orientación].

Referencia

- Distorsión esferoide o almohadilla para alfileres en este proyector

La cantidad de distorsión esferoide y almohadilla para alfileres de este proyector es igual o inferior al 2% (distorsión de la TV) en cada una de las direcciones vertical y horizontal (en pantallas de 40 a 100 pulgadas).

Por ejemplo, la cantidad de distorsión con una pantalla de 60 pulgadas (121,9 cm ancho x 91,4 cm alto) es de unos 12 mm aproximadamente en dirección horizontal y de 9 cm en dirección vertical. Cuando se utiliza este proyector con un tamaño de pantalla de 60 pulgadas, la cantidad de distorsión esferoide y almohadilla para alfileres es mínima.



a: 1% o menos de la altura de la pantalla
(2% o menos de distorsión de TV)

b: 1% o menos del ancho de la pantalla
(2% o menos de distorsión de TV)

Si la cantidad de distorsión esferoide o almohadilla para alfileres supera el 2% (distorsión de TV), compruebe si las condiciones de instalación del proyector y de la pantalla son las adecuadas.

2. Corrección de la distorsión piedra angular

Utilice la función 3D Reform para corregir la distorsión que hace la parte superior o inferior y los lados izquierdos o derechos de la pantalla más largos o más cortos, de tal forma que la imagen proyectada es rectangular.

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

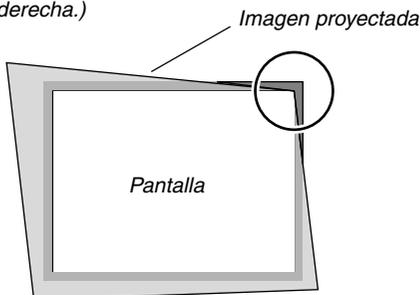


Cuando utilice el USB conectado al proyector

Preparación: Conecte el ratón USB al proyector. Consulte la página 4-3 "Uso de un ratón USB".

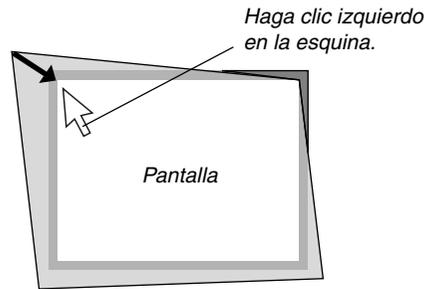
1. *Proyecte una imagen de modo que la pantalla sea menor que el área de trama.*

2. *Seleccione una de las esquinas y alinee la esquina de la pantalla con la de la imagen. (La ilustración muestra la esquina superior derecha.)*

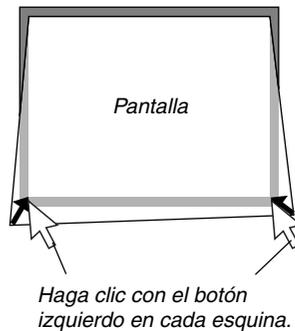


3. *Pulse el botón 3D REFORM en el mando a distancia. Se visualiza la pantalla de ajuste Cornerstone. La pantalla de ajuste Cornerstone desaparecerá cuando mueva el cursor del ratón USB.*

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



5. *Siga el mismo paso 4 con las dos otras esquinas de forma que el área proyectada sea menor que la pantalla.*



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

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

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

Puede guardar sus cambios Cornerstone. Los cambios se guardan cuando usted apaga el proyector. Para ello, seleccione [Opciones de proyector] → [Configuración] → [Página 4]. Seleccione la casilla de comprobación de Guardar de 3D Reform. Esta no viene seleccionada cuando viene del distribuidor.

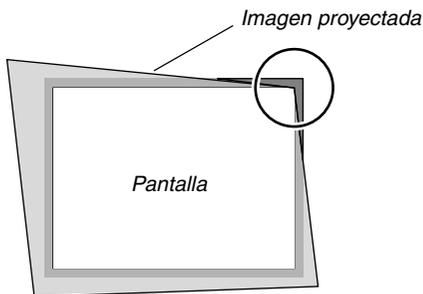
* Existen limitaciones de formas que pueden corregirse mediante el ajuste Cornerstone.

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

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

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

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

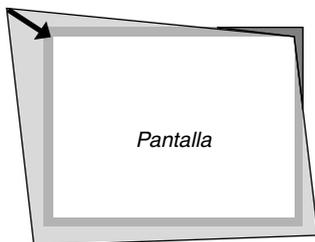


3. Pulse el botón 3D REFORM en el mando a distancia. Se visualiza la pantalla de ajuste CORNERSTONE.



NOTA: Cada vez que pulsa el botón 3D REFORM, la opción cambiará de la siguiente manera: "Almohadilla para alfileres" → "Piedra angular" → "Keystone" →

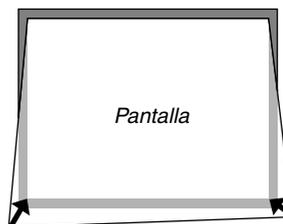
4. Use el botón SELECT ▲▼◀▶ para seleccionar el icono que apunta en la dirección en que desea mover el cuadro de imagen proyectado.



5. Pulse el botón ENTER.

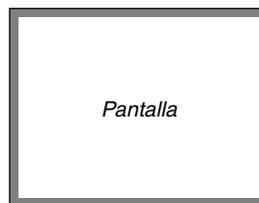
6. Use el botón SELECT ▲▼◀▶ para mover el cuadro de imagen proyectado como se muestra en el ejemplo.

7. Pulse el botón ENTER.



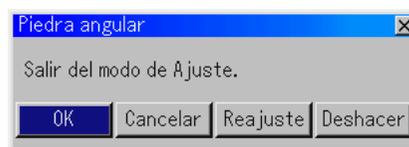
8. Use el botón SELECT ▲▼◀▶ para seleccionar otro icono que señale la dirección.

9. Para ajustar la imagen repita los pasos anteriores del 5 al 7.



10. Después de ajustar la imagen, seleccione "Salir".

Aparece la pantalla de confirmación.



11. 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.

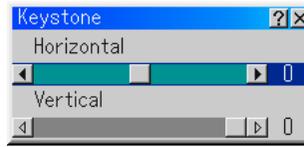
NOTA: Durante el ajuste 3D Reform, las opciones "Relación de aspecto" y "Pantalla" pueden no estar disponibles. Si esto sucediera, primero cancele los datos 3D Reform y luego realice cada ajuste. A continuación, repita el ajuste 3D Reform. El cambio del ajuste de Formato y/o Pantalla puede limitar el margen de ajuste de 3D Reform.

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

- Horizontal Max $\pm 5^\circ$ aprox.
- Vertical Max -5° a 0° aprox.

- * Con el ángulo máximo indicado anteriormente, se deben cumplir las siguientes condiciones:
 - 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.
 - Cuando se selecciona "4:3 Lleno" en formato, no están disponibles "Piedra angular", "Horizontal Keystone" y "Almohadilla para alfileres".

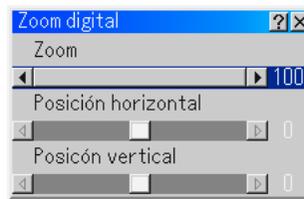
3. Corrección de la distorsión keystone



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

- * Cuando "Resolución" está ajustada en "Natural", "Piedra angulars", "Keystone" y "Almohadilla para alfileres" no están disponibles.
- * Cuando se realice cualquier ajuste a la opción Zoom Digital o Distorsión en corsé, las opciones de Distorsión cornerstone y Distorsión trapecoidal no estarán disponibles.

Zoom digital

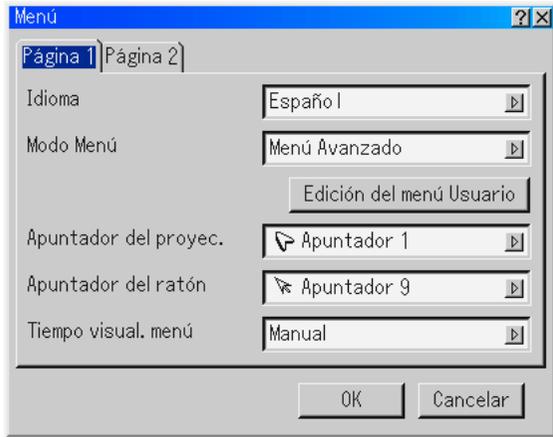


Consulte la página 3-3 para la utilización del Zoom Digital.

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 [Idioma]:

Puede elegir uno de entre siete idiomas para las instrucciones que aparecen en pantalla. Las opciones disponibles son: inglés, alemán, francés, italiano, español, sueco y japonés.

Selección de modo de menú [Modo Menú]:

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

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

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

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

Personalización del menú:

Para obtener instrucciones sobre cómo personalizar el menú, consulte la página 6-1.

Selección del icono del puntero de proyección [Apuntador del proyec.]:

Esta opción le permite seleccionar entre nueve iconos de puntero distintos para el botón "Apuntador" del mando a distancia.

Después de mover el icono de puntero al lugar deseado de la pantalla, pulse el botón MAGNIFY del mando a distancia para ampliar el área seleccionada de la pantalla. Para más detalles, consulte la página 4-3.

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).

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.

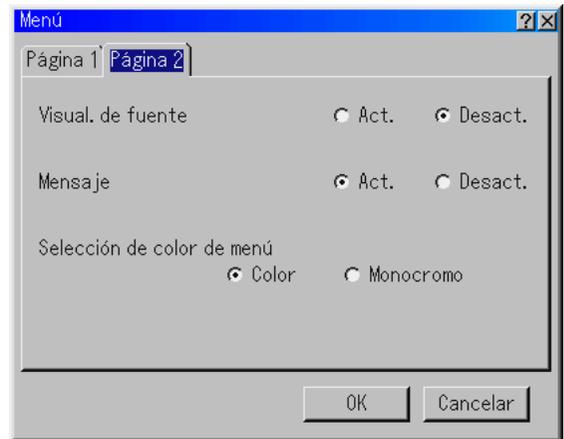
Manual Se puede apagar el menú manualmente.

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]



Activar/desactivar visualización de nombre de fuente [Visual. de fuente]:

Esta opción permite activar o desactivar la visualización de nombre de fuente, como RGB, DVI (DIGITAL/ANALÓGICO), Vídeo y no se visualizará ninguna fuente en la esquina superior derecha de la pantalla.

Activar/desactivar la visualización de mensajes [Mensaje]:

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, "Por favor, espere un poco".

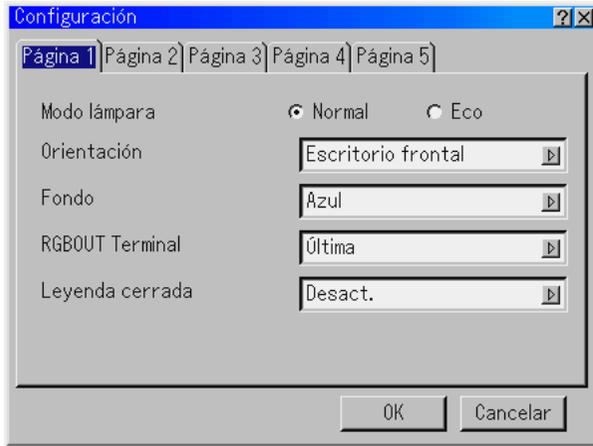
Selección de color para el menú [Selección de color de menú]:

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 [Orientación]:
Esta función reorienta la imagen de acuerdo con el tipo de proyección. Las opciones disponibles son: Escritorio frontal, Techo posterior, Escritorio posterior y Techo frontal.

Selección de un color o logotipo para el fondo [Fondo]:
Use esta función para visualizar una pantalla Azul, Negro 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 las páginas Consulte la páginas 4-4 y 6-25 para obtener información sobre el cambio de logotipo.

Selección de RGB para RGB OUT [RGB OUT Terminal] (sólo analógico):
Esta opción le permite determinar qué fuente RGB se emite a través del conector RGB OUT durante el modo de espera.

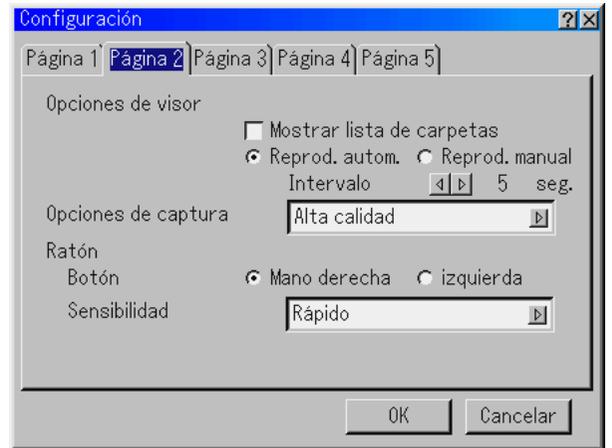
- Última La señal de la última entrada RGB se emite al conector RGB OUT.
- RGB La señal de RGB IN se emite al conector RGB OUT.
- DVI (ANALÓGICO) La señal de DVI (ANALÓGICO) IN se emite al conector RGB OUT.

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.

- Leyenda 1-4 El texto se superpone.
- Texto 1-4 El texto se visualiza en toda la pantalla.
- Desact. Para salir del modo de leyenda cerrada.

[Página 2]



Ajuste de opciones de visor [Opciones de visor]:
Mostrar lista 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 (Reprod.autom.):
Si esta opción está activada cuando se selecciona la fuente visor en el proyector, la reproducción de cualquier diapositiva comienza automáticamente.

Intervalo de reproducción automática (Intervalo):
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 (Reprod.manual):
Permite ver una diapositiva manualmente cuando se selecciona la fuente Visor.

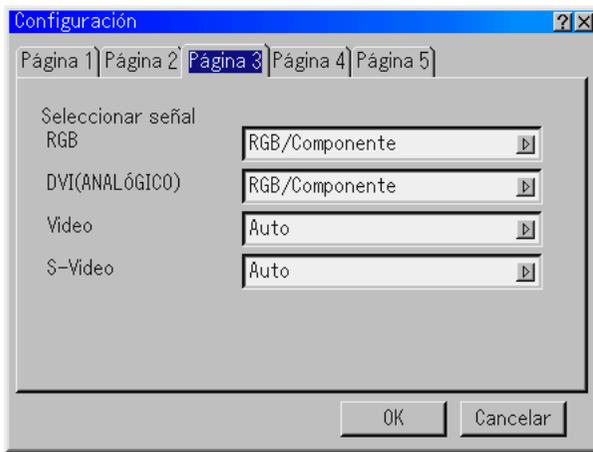
Selección de opciones de captura [Opciones de captura]:
(sólo disponible para JPEG)
Estas opciones se utilizan para la función Capture que puede seleccionar en el menú Tools. Hay tres opciones para la calidad de compresión JPEG: alta calidad, normal y alta compresión.

- Alta calidad Le da prioridad a la calidad de JPEG.
- Normal Proporciona calidad JPEG normal.
- Alta compresión Le da prioridad a la compresión.

Ajuste de los botones y la sensibilidad del ratón [Ratón]:
 Esta opción le permite cambiar los ajustes del ratón USB. La función de ajustes de ratón sólo está disponible para ratón USB. Elija los ajustes que desea:

- Botón “Mano derecha” o “izquierda”
- Sensibilidad “Rápido”, “Medio” o “Lento”

[Página 3]



Selección de formato de señal [Seleccionar señal]:

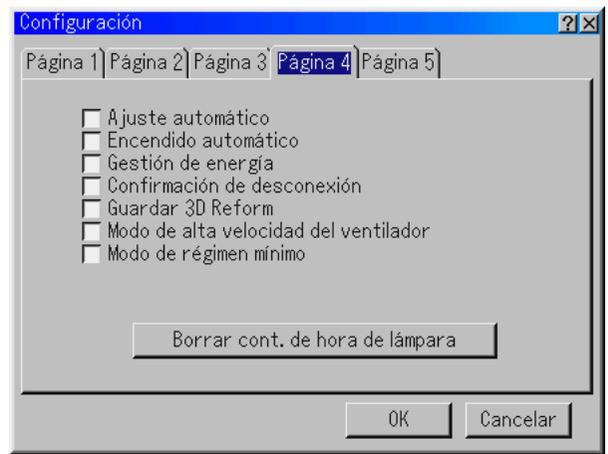
RGB y DVI (ANALÓGICO):

Le permite elegir “RGB” o “DVI (ANALÓGICO)” 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 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 [Ajuste automático]:

Cuando la opción “Ajuste automático” esté activada (Act.), el proyector determina automáticamente la mejor resolución para la señal de entrada RGB actual para proyectar una imagen utilizando la tecnología de mezcla inteligente de píxeles Advanced AccuBlend de NEC. La posición y la estabilidad de la imagen se ajustan automáticamente; “Horizontal Position”, “Vertical Position”, “Reloj”, “Fase” y “Resolución”.

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

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

Habilitación de la función de encendido automático [Encendido automático]:

El proyector se enciende automáticamente cuando se enchufa el cable de alimentación en una toma de corriente y se activa el interruptor de alimentación principal. Esto elimina la necesidad de usar siempre el botón POWER del mando a distancia o del proyector.

Habilitación de la función de gestión de energía [Gestión de energía]:

Cuando esta opción está activada y no hay entrada RGB durante cinco minutos o más tiempo, el proyector se apaga automáticamente.

Habilitación del mensaje de confirmación de desconexión [Confirmación de desconexión]:

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

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:

[Guardar 3D Reform]:

Esta opción le permite guardar los ajustes 3D Reform actuales. El guardar los cambios una vez afecta a todas las fuentes. Los cambios se guardan cuando usted apaga el proyector.

Habilitación del modo de alta velocidad del ventilador

[Modo de alta velocidad del ventilador]:

Esta opción le permite seleccionar dos modos para la velocidad del ventilador: modo de alta velocidad y modo de velocidad normal.

Si desea bajar rápidamente la temperatura en el interior del proyector, marque está casilla.

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

Habilitación del modo de régimen mínimo [Modo de régimen mínimo]:

El proyector tiene dos modos de espera: régimen mínimo y espera.

El modo de espera le permite poner el proyector en estado de espera, que consume menos energía que el modo de régimen mínimo. El proyector viene preajustado de fábrica al modo de régimen mínimo.

Cuando se activa esta casilla de verificación, el conector RGB OUT puede emitir la señal RGB durante el modo de régimen mínimo.

NOTA:

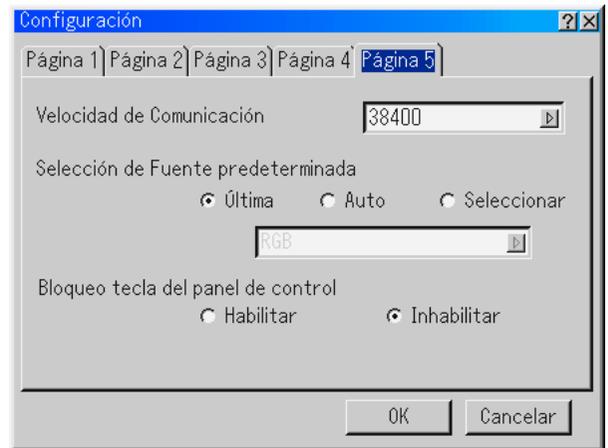
- * El conector RGB OUT no emitirá la señal durante el modo de espera.
- * A través de la interfaz USB, el proyector puede encenderse desde el PC mediante el software Dynamic Image Utility 2.0 durante el modo de Espera o Régimen mínimo. En la conexión LAN, el proyector puede controlarse o monitorizarse desde el PC mediante el software Dynamic Image Utility 2.0 (sólo en el modo de Régimen mínimo).
- * Las funciones de servidor HTTP no están disponibles durante el modo de Espera.

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 [Verocidad de Comunicación]:

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 [Selección de Fuente predeterminada]:

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

Última La última entrada activa se selecciona de forma predeterminada cada vez que se enciende el proyector.

Auto El proyector busca una fuente activa en el orden de RGB → DVI(DIGITAL) → DVI (ANALÓGICO) → Video → S-Video → Visor → RGB y muestra la primera fuente que encuentra.

Seleccionar Muestra la fuente de entrada seleccionada cada vez que se enciende el proyector. Seleccione una entrada en el menú desplegable.

Inhabilitación de los botones de la cubierta [Bloqueo tecla del panel de control]:

Esta opción activa o desactiva la función de bloqueo de teclas del panel de control.

NOTA:

- * Esta función de bloqueo de las teclas del panel de control no afecta al mando a distancia ni a las funciones de control del PC.
- * Cuando los botones de la cubierta están desactivados, mantener pulsado el botón CANCEL durante unos 10 segundos los activará

Selección de formato de pantalla y posición de pantalla [Pantalla]



Tipo de pantalla:

Selección pantalla 4:3 o pantalla 16:9 según el tipo de pantalla que va a usar. Consulte también "Relación de aspecto" en la página 6-8.

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

Posición

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

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

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

NOTA: Esta opción no está disponible cuando se selecciona la opción "4:3" en Tipo de pantalla y se selecciona la opción "Buzón" como formato de pantalla.

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

Ajuste del Modo LAN

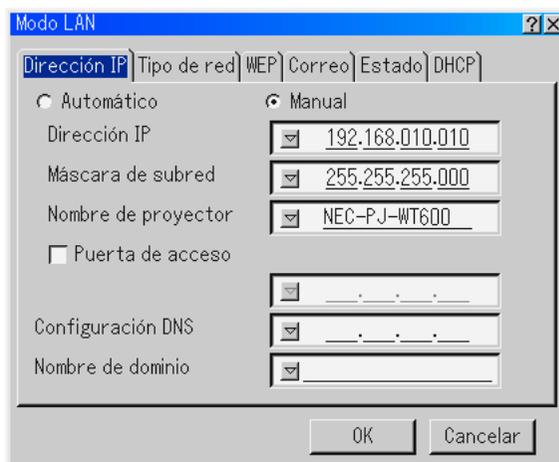
Esta función permite ajustar diversos ítems cuando el proyector se usa en una red.

Consulte al administrador de la red acerca de estos ajustes.

NOTA: Se requiere una tarjeta LAN para realizar una conexión LAN; hay disponible una tarjeta LAN inalámbrica de NEC. Para obtener más información sobre cómo insertar y expulsar una tarjeta LAN, consulte las páginas 5-1.

PRECAUCIÓN: Asegúrese de retirar la tarjeta LAN durante el modo de Espera (NO en el modo de Régimen mínimo) o cuando la alimentación principal esté desconectada. Si no lo hace, contenidos en la tarjeta LAN podrán dañarse.

Dirección IP



El servidor DHCP puede asignar automáticamente una dirección IP a este proyector. Si la red no le asigna una dirección IP automáticamente, pídale al administrador de la red que le dé una dirección y regístrela manualmente.

- Automático 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 norma de comunicación inalámbrica IEEE802.11.

Ad Hoc Seleccione esta opción si utiliza la LAN inalámbrica para comunicarse con un ordenador en correspondencia uno a uno.

Conexión fácil Le permite configurar fácilmente una conexión LAN inalámbrica. Consulte la Guía de instalación de utilidades de software para obtener más información.

SSID (nombre de red):
 Introduzca un identificador (SSID) para LAN inalámbrica. La comunicación solo puede establecerse con el equipo cuyo SSID coincida con el SSID de su LAN inalámbrica. Puede utilizar hasta 32 caracteres alfanuméricos (distingue entre mayúsculas y minúsculas).

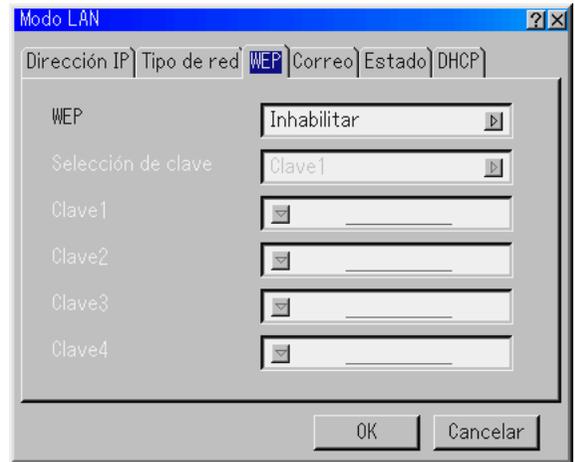
NOTA: Para inhabilitar SSID, seleccione un espacio (nulo) o "ANY" (todas mayúsculas).

Canal:
 Marque esta opción cuando seleccione [802.11 Ad Hoc] o [Ad Hoc] en [Modo]. Seleccione un número de canal de 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:
 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.

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

128bit Se utiliza una longitud de datos de 128 bits para una transmisión segura de información. Esta opción proporciona mayor privacidad y seguridad en comparación con el cifrado que utiliza una longitud de datos de 64 bits.

NOTA: Los ajustes WEP deben ser los mismos que los de dispositivos de comunicación como el PC o el punto de acceso a su red inalámbrica. Cuando utilice WEP, la velocidad de transmisión de imagen disminuirá.

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 el botón "HEX" del teclado de software, para cambiar al código "ASCII" y ajustar los dígitos de teclado ASCII. Puede alternar este botón entre "ASCII" y "HEX".

Cuando ajuste la clave en dígitos hexadecimales:

- * El "0x" (numeral y alfabeto respectivamente) aparecerá automáticamente justo en frente de su código de clave.
- * 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.

Nombre de servidor SMTP:

Escriba el nombre del servidor SMTP al que se va a conectar el proyector. Puede usar hasta 60 caracteres alfanuméricos.

Dirección de destinatario 1 a 3:

Escriba la dirección del destinatario. Puede usar hasta 60 caracteres alfanuméricos y símbolos.

Mensaje de prueba:

Envíe un mensaje de prueba para comprobar que los ajustes que ha realizado son correctos.

NOTA: Si introduce una dirección incorrecta al realizar la prueba, puede suceder que no reciba una notificación por correo. Si esto sucediera, compruebe que la dirección del remitente esté registrada correctamente.

NOTA: Si no se selecciona la opción "Dirección del remitente", "Nombre de servidor SMTP" o "Dirección del destinatario 1-3", la opción "Mensaje de prueba" no estará disponible.

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

Correo



NOTA: Para disponer de la función de notificación por correo en la conexión LAN, seleccione la opción "Infraestructura" para "Modo" en "Tipo de red". "Mensaje de prueba" sólo estará disponible si hay una tarjeta LAN insertada en la ranura para tarjetas 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.

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

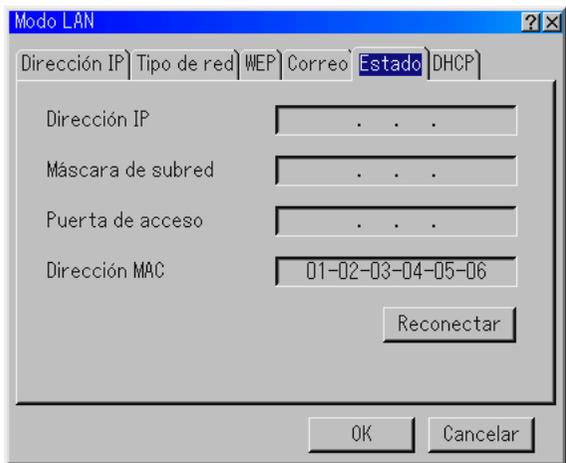
Contador de la lámpara: xxxx [H]

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.

Estado



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.

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.

DHCP



Dependiendo del entorno de red, puede resultar 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.

Ajustar una contraseña

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

Hay dos opciones para contraseña: una para menú y otra para logotipo.

Cuando se ha establecido una contraseña, la pantalla de introducción de contraseña aparece si se realiza cualquiera de las cuatro operaciones siguientes.

Para menú:

- * Cambiar al menú Avanzado
- * Editar el menú Usuario

Para logotipo:

- * Cambiar el fondo
- * Cambiar los datos del logotipo en Ficheros de tarjeta PC

El procedimiento para establecer una contraseña es igual para menú y logotipo.

Introducción

Para asignar una contraseña:



NOTA: Puede usar hasta 15 caracteres alfanuméricos.



1. **Escriba una contraseña.**
Marque la opción "Entrada" y pulse el botón ENTER . Aparecerá la pantalla "Introducir la contraseña en la pantalla".

Asegúrese de que la opción "▼" está marcada y a continuación pulse el botón ENTER .

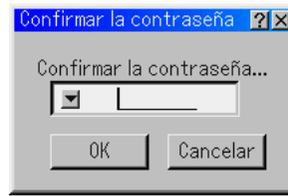
Aparecerá el teclado del software. Utilice el teclado del software para escribir una contraseña y después pulse "OK" en la pantalla "Introducir la contraseña " y pulse el botón ENTER.

Aparecerá entonces la pantalla [Confirmar la contraseña].

2. **Vuelva a escribir la misma contraseña.** *Pulse "OK" en la pantalla "Introducir la contraseña" y pulse el botón ENTER.*

Su contraseña quedará asignada.

Borrar



Para borrar la contraseña:

1. *Marque la opción [Borrar] y pulse el botón ENTER . Aparecerá la pantalla "Contraseña actual".*
2. *Utilice el teclado del software para escribir la contraseña. Pulse "OK" en la pantalla "Contraseña actual" y después pulse el botón ENTER.*

Su contraseña se borrará.

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

1. *Seleccione el menú avanzado en el menú básico. Aparecerá la pantalla de entrada de "Contraseña " .*
2. *tilice el teclado del software para escribir la contraseña "1111". Marque "OK" en la entrada "Contraseña " y después pulse el botón ENTER. Aparecerá el mensaje "¡Contraseña de aviso!".*
3. *Utilice el teclado del software para escribir la contraseña "3333". Marque "OK" en la pantalla de entrada "Contraseña" y después pulse el botón ENTER. Aparecerá el mensaje "¡Contraseña de aviso!".*
4. *Utilice el teclado del software para escribir la contraseña "5555". Marque "OK" en la entrada "Contraseña " y después pulse el botón ENTER. Aparecerá el cuadro de diálogo "Borrar contraseña. ¿Está seguro? Sí/No".*
5. *Utilice el botón SELECT ◀ o ▶ para marcar "Si" y pulse el botón ENTER.*

Su contraseña se borrará.

Seguridad

La función Seguridad le permite proteger el proyector de modo que éste no proyecte una señal si no se introduce una palabra clave. También hay una opción que permite bloquear el proyector mediante el uso de una tarjeta PC registrada como clave de protección. Una vez que haya registrado la tarjeta PC como una clave de protección, deberá insertar la tarjeta PC registrada en la ranura de tarjeta PC del proyector cada vez que encienda el proyector. Puede habilitar la función Seguridad utilizando solamente una palabra clave.



Habilitar/Inhabilitar .. Esto activa o desactiva la función Seguridad.

Palabra clave Introduzca una palabra clave apropiada al usar la función Seguridad.

(Puede usar hasta 10 caracteres).

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

Usar clave de protección

..... Marque esta casilla para bloquear su proyector cuando utilice una tarjeta PC. Para usar una palabra clave sin utilizar una tarjeta PC, no active esta casilla.

Unidad Interruptores entre ranura de tarjeta PC.

Leer Lee datos de una tarjeta PC.

Registrar Registra datos de una tarjeta PC.
La función Seguridad no estará disponible si no se registra al menos una tarjeta PC.(Si se ha seleccionado la casilla de verificación "Usar clave de protección") Pueden registrarse hasta 5 tarjetas de PC.

Borrar Elimina los datos de una tarjeta PC registrada.

Para configurar una clave para activar la función Security sin utilizar una tarjeta de PC registrada

1. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Palabra clave" y, a continuación, use el teclado del software para introducir una palabra clave.

NOTA: Asegúrese de anotar su palabra clave.

2. Utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Habilitar" y utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "OK" y se activará la función de seguridad. Aparecerá el mensaje "¿Está usted seguro?". Utilice el botón SELECT ◀▶ y pulse el botón ENTER.

La función Seguridad queda habilitada.

Para registrar una tarjeta PC como una clave de protección

1. Inserte una tarjeta PC en la ranura de tarjeta PC del proyector.
2. Utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Usar clave de protección" y pulse el botón ENTER. Se colocará una marca de verificación.
3. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Leer" y pulse el botón Intro. Los datos de la tarjeta PC se descargarán al proyector.
4. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Register" y pulse el botón Intro. Los datos descargados se registran y aparecen en la ventana de lista.
5. Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Palabra clave" y, a continuación, use el teclado del software para introducir una palabra clave.

NOTA: Para poder usar una tarjeta PC como clave de protección, también debe establecer una palabra clave. Asegúrese de anotar su palabra clave.

Esto completa el registro de la tarjeta PC.

Para habilitar la función Seguridad, utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Habilitar" y utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "OK" y se activará la función de seguridad. Aparecerá el mensaje "¿Está usted seguro?". Utilice el botón SELECT ◀▶ y pulse el botón ENTER.

La función Seguridad queda habilitada.

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

1. Pulse y mantenga pulsado el botón POWER durante al menos dos segundos. El proyector se encenderá y mostrará un mensaje indicando que está protegido mediante una función de seguridad.
2. Seleccione [Opciones de proyector] → [Seguridad] en el menú y pulse el botón ENTER. Aparecerá la pantalla Introducción de código de liberación.
3. Introduzca la palabra clave en la pantalla Introducción de código de liberación. Podrá ver la imagen proyectada.

NOTA: No olvide su palabra clave. Sin embargo, si olvida la palabra clave, NEC o su distribuidor le proporcionarán el código de liberación. Para más información, consulte el final de esta sección.

Para encender el proyector cuando la función Seguridad está habilitada (utilizando una tarjeta PC como clave de protección)

1. *Inserte la tarjeta PC registrada en la ranura de tarjeta PC del proyector.*
2. *Pulse y mantenga pulsado el botón POWER durante al menos dos segundos.
El proyector se encenderá y reconocerá la tarjeta PC. Una vez que se haya proyectado la imagen, el proyector podrá seguir funcionando sin la tarjeta PC.*

- El modo de desactivación de seguridad se mantiene hasta que se desconecte la alimentación principal (ajustando el interruptor de alimentación principal a la posición "O" o desenchufando el cable de alimentación).

En los siguientes casos, se le pedirá que marque la clave de protección o que introduzca la palabra clave:

- (1) Cuando se selecciona la opción "OK" en una imagen con la parámetros de seguridad y se desconecta y se vuelve a conectar la alimentación
 - (2) Cuando la alimentación principal se desconecta y se vuelve a conectar mientras la función de seguridad está activada
 - (3) Cuando intenta mostrar una imagen con parámetros de seguridad cuando la función de seguridad está activada
- No pueden utilizarse espacios en blanco en la sección de palabras clave.

Para eliminar los datos de tarjeta PC que ha registrado

1. *Utilice el botón SELECT ▲▼ para seleccionar "Borrar" y utilice el botón SELECT ◀ para seleccionar la ventana de la lista.*
2. *Use el botón SELECT ▲▼ para seleccionar los datos de tarjeta PC que desea eliminar.*
3. *Pulse el botón SELECT ▶ para seleccionar "Borrar" y pulse el botón ENTER.
Se borran los datos de la tarjeta PC registrada.*

Si extravía la tarjeta PC que ha registrado, proceda de la siguiente forma:

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

1. *Pulse y mantenga pulsado el botón POWER durante al menos dos segundos.
El proyector se encenderá y mostrará un mensaje indicando que está protegido mediante una función de seguridad.*
2. *Seleccione [Opciones de proyector] → [Seguridad] en el menú y pulse el botón ENTER.
Aparecerá la pantalla Introducción de código de liberación, así como el código de solicitud (24 caracteres alfanuméricos).*
3. *Introduzca el código de liberación en la pantalla Introducción de código de liberación.*

- * Si enciende el proyector introduciendo el código de liberación, la función Seguridad se inhabilitará.

NOTA:

- * *Algunos tipos de tarjeta PC no pueden registrarse como clave de protección.*
- * *Le recomendamos registrar dos o más tarjetas PC para el caso de que una de las tarjetas PC registradas se extravíe o dañe.*
- * *Si da formato a la tarjeta PC registrada, la función de clave de protección quedará inhabilitada.*

NOTA:

Para más información, visite:

E.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 "Capture" y "PC Card Files" 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 capturar

Le permite capturar una imagen desde la fuente que se está visualizando. La imagen se guarda como un fichero JPEG en la tarjeta PC. Cuando se selecciona captura en el menú, aparece una barra de herramientas. Se puede capturar una imagen directamente utilizando la barra de herramientas cuando no se visualiza el menú. (Consulte la página 5-3.)

Uso de la función Ficheros tarjeta PC

La función ficheros 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 5-4.)

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. (Consulte la página 4-4.)

Uso de la función Pizarra

La función pizarra le permite escribir anotaciones y dibujar en una imagen proyectada. (Consulte la página 4-4.)

NOTA: Esta función sólo está disponible cuando se usa un ratón USB. (Consulte la página 4-3.)

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:

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.

[Página 1]	[Página 2]	[Página 3]
Nombre de fuente	Tipo de señal	Restante de la lámpara (%)
Terminal de entrada	Tipo de vídeo	Cont. de hora de lámpara (H)
Entrada N°	Tipo de sincronización	Uso del proyector (H)
Frecuencia horizontal	Entrelazo	
Frecuencia vertical		
Polaridad de sincronización		

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 de Configuración de fábrica le permite modificar los ajustes y la configuración a los valores predeterminados en fábrica.

- Todos los datos Restablece todos los ajustes y configuraciones de todas las señales a los valores predeterminados de fábrica, excepto Restante de la lámpara, Cont. de hora de lámpara, Uso del proyector, Idioma, Fondo, Modo de régimen mínimo, Verocidad de Comunicación, Modo LAN y Contraseña.
Incluyendo lista de entradas:
También elimina todas las señales de la lista de entradas y restablece los valores predeterminados de fábrica.
- 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 imagen" y "Administración de la imagen" puede reajustarse.

7. MANTENIMIENTO

Esta sección describe los sencillos procesos de mantenimiento que deberá seguir para cambiar la lámpara, limpiar la cabina y el espejo.

7-1. Reemplazo de la lámpara

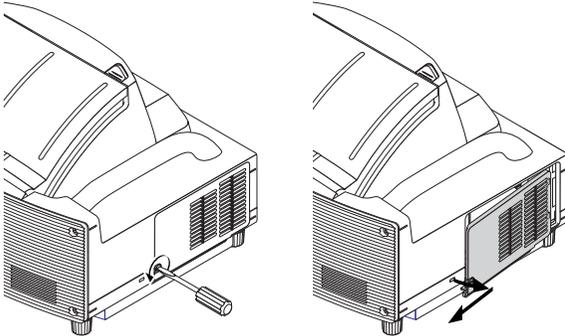
Después de 2000 horas (hasta 3000 horas: modo Eco) de uso de la lámpara, el indicador "Lamp" de la cubierta del proyector comienza a parpadear de color rojo y se visualiza el mensaje correspondiente. Aun cuando la lámpara puede seguir funcionando, reemplácela después de 2000 horas de uso (hasta 3000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

PRECAUCIÓN

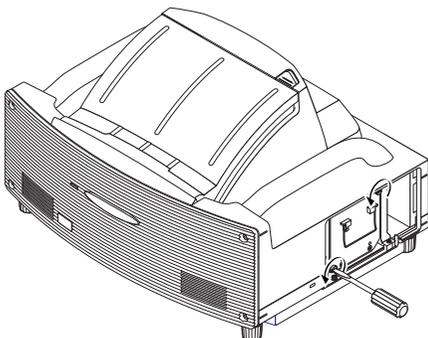
- **NO TOQUE LA LÁMPARA** inmediatamente después de utilizarla. Estará muy caliente. Apague el proyector, espere 90 segundos, desactive el interruptor de alimentación principal y desconecte el cable de alimentación. Antes de manipular la lámpara, espere al menos una hora hasta que se enfríe.
- **NOQuite 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:

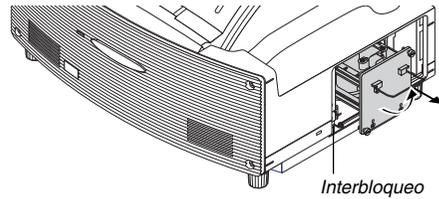
1. Afloje el tornillo de la cubierta de la lámpara hasta que el destornillador gire libremente y retire la cubierta de la lámpara. El tornillo de la cubierta de la lámpara no es extraíble.



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



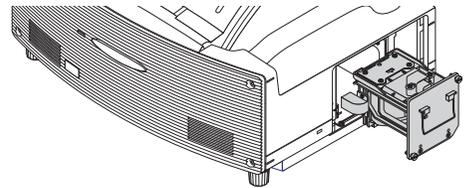
3. Retire el bastidor de la lámpara tirando del mango.



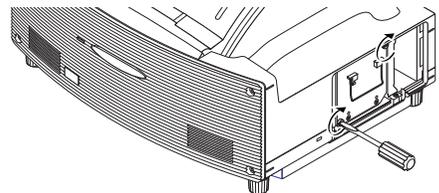
NOTA: Esta caja tiene un dispositivo de interbloqueo que reduce el riesgo de descargas eléctricas. No intente burlar el dispositivo de interbloqueo.

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

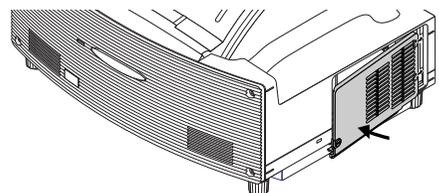
PRECAUCIÓN: Utilice solamente la lámpara de repuesto NEC (LT60LPK).



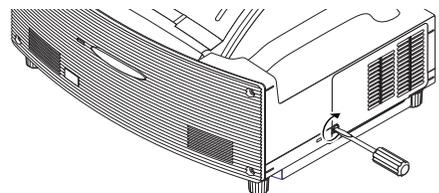
5. Asegure el bastidor con los dos tornillos. Asegúrese de apretar bien los tornillos.



6. Instale la cubierta de la lámpara.



7. Apriete el tornillo de la cubierta de la lámpara. Asegúrese de apretar bien el tornillo.



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.

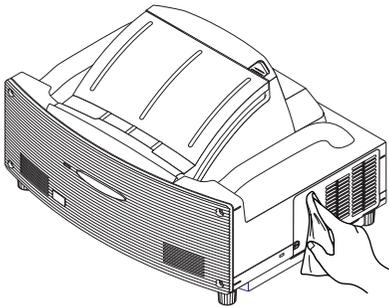
Si el proyector no se enciende después de 2100 horas (hasta 3100 horas: modo Eco) de uso, pulse y mantenga pulsado el botón [Help] del mando a distancia durante al menos diez segundos para poner el temporizador de la lámpara en cero.

7-2. Limpieza

Limpieza de la cubierta

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.



* El proyector tiene un sensor que detecta un objeto enfrente del espejo más grande o en la trayectoria de luz. Si el sensor detecta algún objeto, el proyector no se encenderá. Si esto sucede mientras el proyector está encendido, la imagen se silenciará. En cualquier caso el indicador STATUS parpadeará de color rojo.

* El proyector tiene un sensor de temperatura que detecta el calor excesivo. Si el sensor detecta calor en la parte inferior del espejo o en la trayectoria de luz, el proyector no se encenderá. Si esto sucede mientras el proyector está encendido, el proyector se apagará (el modo de inactividad). En cualquier caso el indicador STATUS parpadeará de color rojo.

Manejo y cuidado de la superficie del espejo

Si no va a utilizar el proyector durante un largo período de tiempo, cierre la cubierta del espejo.

Así, protegerá el proyector de cualquier objeto que se le pueda caer encima y evitará que se acumule el polvo.

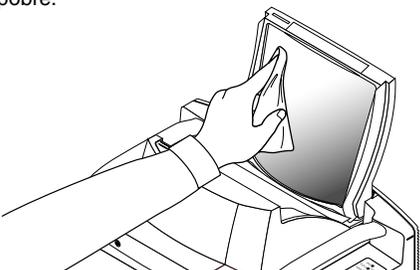
Consulte a su distribuidor cuando utilice el proyector y lo exponga a humo o polvo.

Si lo expone durante mucho tiempo a sulfuros, la superficie del espejo puede corroerse.

Limpieza de la superficie del espejo

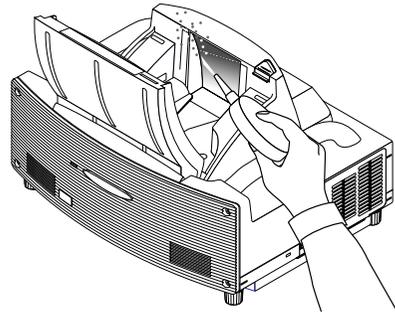
No deje ninguna huella en la superficie del espejo. No la arañe con un objeto pesado ni puntiagudo.

Si se deja algún defecto en la superficie del espejo, obtendrá una sombra no deseada en la imagen o la calidad de la misma será pobre.



Si la superficie del espejo está cubierta de huellas o polvo, elimínelos con la bayeta que se incluye.

Cuando retire polvo arenoso, utilice un soplador para remover el polvo o cepíllelo suavemente y limpie la superficie del espejo con el trapo de limpieza suministrado.



No dirija su respiración hacia la superficie del espejo, pues esto puede hacer que caiga saliva accidentalmente sobre la superficie de este.

Si deja manchas de grasa, huellas digitales grasosas o sal en la superficie del espejo, puede provocar daños a la capa reflectora de la superficie del espejo.

Utilice solamente el trapo de limpieza suministrado para limpiar la superficie del espejo. De lo contrario se puede dañar la superficie del espejo.

No ejerza fuerza con el trapo sobre la superficie del espejo, ni aplique una presión excesiva sobre esta. No raye la superficie con sus uñas mientras limpia.

No utilice nunca detergentes fuertes ni disolventes tales como quitapintura o benceno. De lo contrario puede corroerse la superficie reflectora en la superficie del espejo.

Si la superficie del espejo está demasiado sucia y la limpieza con el trapo no funciona, utilice alcohol etílico al cien por ciento. Después de que se seque la superficie del espejo, límpiela nuevamente con el trapo de limpieza.

Lave el trapo de limpieza suministrado en caso de que esté ensucio. Se recomienda que lo lave después de dos o tres usos. No permita el contacto cercano y prolongado con productos de caucho o vinilo debido a que esto puede hacer que la capa reflectora de la superficie del espejo se deteriore.

No rocíe sobre la superficie del espejo sustancias volátiles tales como insecticidas.

8. DETECCIÓN DE FALLOS

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

8-1. Indicador de alimentación (POWER)

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.
		2,5 seg. ENCENDIDO, 0,5 seg. APAGADO,	El proyector se encuentra en el modo Tempor. de dormir.	–
	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 régimen mínimo o espera.	–

8-2. Indicador de estado (STATUS)

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.
			Error en la cubierta del espejo.	Compruebe que la cubierta del espejo está cerrada. El proyector no puede encenderse si la cubierta está cerrada.
		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.
			Error de la temperatura debido al polvo	Elimine el polvo que hay en el haz de luz.
		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.
	Rojo		El haz de luz está bloqueado por una mano u objeto.	Quítelo del haz de luz.
	Verde		Condición de régimen mínimo	–

8-3. Indicador de lámpara (LAMP)

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.	–

8-4. 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 2-7 y 3-1. • Asegúrese de que la cubierta de la lámpara está instalada correctamente. Consulte la página 7-1. • 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. • Compruebe que la función Bloqueo tecla del panel de control esté habilitada. Si lo está, cáncélela pulsando y manteniendo pulsado el botón CANCEL de la caja durante un mínimo de 10 segundos o mediante el menú. Consulte la página 6-17.
No hay imagen	<ul style="list-style-type: none"> • Use el menú o el botón SOURCE para seleccionar la fuente (Vídeo, S-vídeo, RGB, DVI (DIGITAL), DVI (ANALÓGICO), o visor). Consulte la página 3-2 o 6-6. • Asegúrese de que los cables están conectados correctamente. • Use los menús para ajustar el brillo y el contraste. Consulte la página 6-7. • Abra la cubierta del espejo. Consulte la página 1-3. • Devuelva las configuraciones o ajustes a los valores predeterminados de fábrica utilizando la función ajustes de fábrica del menú ajuste. Consulte la página 6-25. • 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 se pone en blanco mientras esta utilizando su ordenador portátil, esto puede ser ocasionado por el protector de pantalla o el software de administración 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. <p>Para proyectar una señal digital DVI, asegúrese de conectar el PC y el proyector con un cable de señal DVI-D (suministrado) antes de encender el PC o proyector. Encienda primero el proyector y seleccione DVI (DIGITAL) en el menú fuente antes de encender el PC. Si no lo hace quizá no se activará la salida digital de la tarjeta de gráficos y ello dará lugar a que no se visualice la imagen. Si ocurriera esto, reinicie el PC.</p> <p>No desconecte el cable de señal DVI-D mientras el proyector esté en marcha. Si se desconecta el cable de señal y se vuelve a conectar, puede que la imagen no se visualice correctamente. Si se diera este caso, reinicie el PC.</p>
La imagen no aparece rectangular en la pantalla	<ul style="list-style-type: none"> • Mueva el proyector para mejorar el ángulo de éste respecto de la pantalla. Consulte la página 3-2. • Use la función 3D Reform para corregir la distorsión trapezoidal. Consulte la página 6-10 a 6-13.
La imagen se ve borrosa	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste el enfoque. Consulte la página 3-3. • Mueva el proyector para mejorar el ángulo de éste respecto de la pantalla. Consulte la página 3-2. • Asegúrese de que la distancia entre el proyector y la pantalla está dentro del margen de ajuste del espejo. Consulte la página 2-2. • Es posible que se forme condensación en el espejo si el proyector está frío, colóquelo en un lugar más cálido y luego enciéndalo. Si esto sucede, deje reposar el proyector hasta que no haya condensación en el espejo.
La imagen se desplaza verticalmente, horizontalmente o en ambas direcciones	<ul style="list-style-type: none"> • Use los menús o el botón SOURCE 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 1-8. • 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 1-8. • 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 4-1.
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 8-1.
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 6-8 y 6-16.
El ratón USB no funciona	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que el ratón USB esté conectado correctamente al proyector. Puede haber ciertas marcas de ratón USB que no son compatibles con el proyector.

Para más información, consulte a su distribuidor.

9. ESPECIFICACIONES

Esta sección proporciona información técnica acerca del funcionamiento del proyector WT600.

Número de modelo WT600

Sección óptica

DMD	Dispositivo de microespejo digital de chip único (Single Chip Digital Micromirror Device [DMD])
Resolución	1024 x 768 píxeles* hasta UXGA (hasta SXGA para la señal digital) con Advanced AccuBlend
Espejo	Espejo esférico × 4
Lámpara	220 W CC, estándar (176W: Modo Eco)
Tamaño de la imagen	40" - 100" (1,0 m - 2,5 m) diagonal
Distancia de proyección	2,52" - 25,94" / 64 mm - 659 mm
Ángulo de proyección	55°

Sección eléctrica

Entradas	1 RGB, 1 DVI-I , 1 S-Video, 1 Video, 1 tarjeta PC, 2 miniconectores de audio, 1 (L/R) estéreo, 1 control de PC, 1 mando a distancia
Salidas	1 RGB, 1 miniconectores de audio
Puerto USB	1 A Type, 1 B Type
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 kHz to 100 kHz (RGB: 24 kHz or over) Vertical: 50 Hz to 120 Hz
Ancho de banda de vídeo	RGB: 100 MHz (-3dB)
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)
Control externo	RS232, IR, LAN (opcional)
Compatibilidad de sincronización	Sincronización separada/sincronización compuesta/sincronización en verde
Altavoces incorporados	5 cm × 7 cm tipo oval (× 2)
Potencia de salida de sonido de	1 W × 2
Alimentación	100 – 120 V CA/200 – 240 V CA, 50/60 Hz
Corriente de entrada	3,2 A (100 – 120 V CA)/1,6 A (200 – 240 V CA)
Consumo	290 W (0,6 W espera)

* Los píxeles efectivos son más del 99.99%.

Sección mecánica

Instalación Orientación	escritorio/frontal, escritorio/retroproyección, techo/frontal, techo/retroproyección
Dimensiones	15,0" (W) × 12,3" (H) × 12,3" (D) (con la cubierta del espejo abierta) 15,0" (W) × 8,9" (H) × 11,7" (D) (con la cubierta del espejo cerrada) 380 mm (W) × 313 mm (H) × 313 mm (D) (con la cubierta del espejo abierta) 380 mm (W) × 227 mm (H) × 296 mm (D) (con la cubierta del espejo cerrada)
Peso neto	13,0 lbs / 5,9 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/NZS Cispr 22 : 2002, clase B Cumple con las directrices de la EMC (EN55022, EN55024, EN61000-3-2, EN61000-3-3) Cumple con la directriz sobre baja tensión (EN60950, aprobado por TUV GS) CE

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 y DLP son marcas comerciales registradas de Texas Instruments.

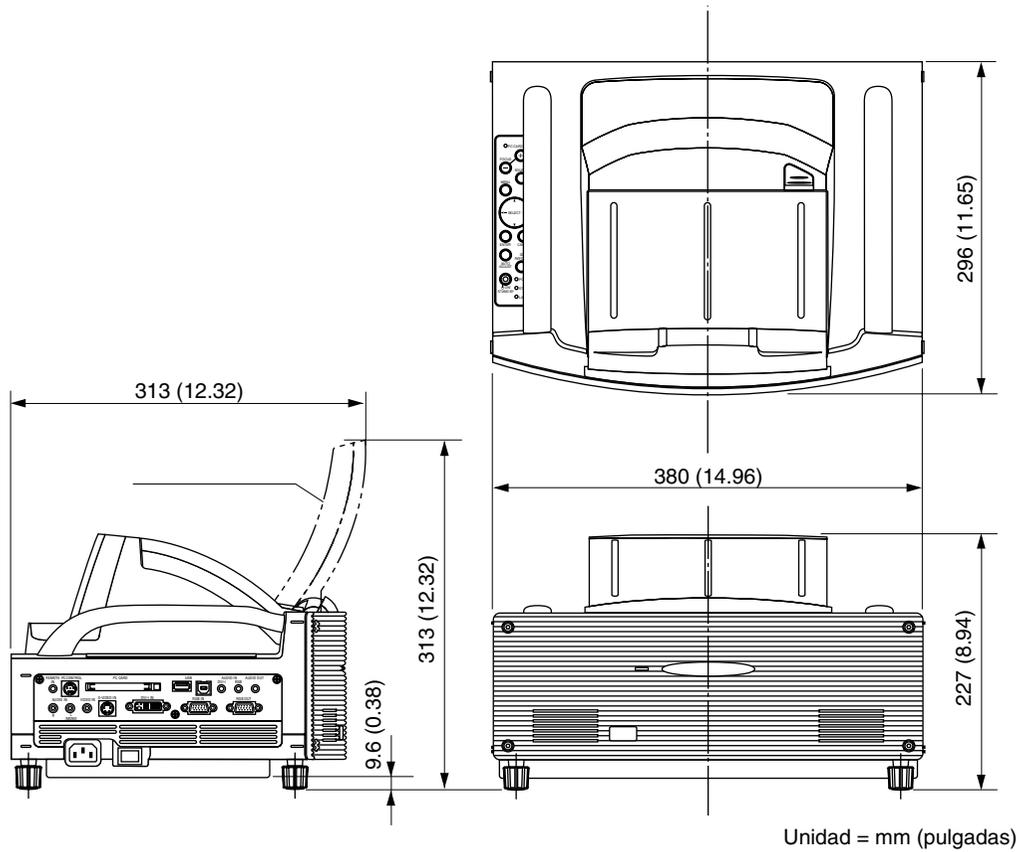
Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.



El logotipo DLP™ y el medallón DLP™ son marcas registradas de Texas Instruments.

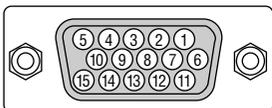
10. APÉNDICE

10-1. Dimensiones de la cubierta



10-2. 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

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	Sincronización SCART	
12	DATOS bidireccionales (SDA)*	
13	Sincronización horizontal o sincronización compuesta	
14	Sincronización vertical	
15	Reloj de datos	

* Es compatible sólo con la entrada de RGB (RGB IN).

10-3. 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	–
PAL60	–	15,734	60	–
SECAM	–	15,625	50	–
D 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
D VESA	640 × 480	37,86	72,81	31,5
D VESA	640 × 480	37,5	75	31,5
IBM	640 × 480	39,375	75	31,49
D VESA	640 × 480	43,269	85,01	36
IBM	720 × 350	31,469	70,09	28,322
D 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
D VESA	800 × 600	35,16	56,25	36
D VESA	800 × 600	37,879	60,32	40
D VESA	800 × 600	48,077	72,19	50
D VESA	800 × 600	46,88	75	49,5
D 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
D VESA	1024 × 768	48,363	60	65
D VESA	1024 × 768	56,476	70,07	75
MAC	1024 × 768	60,241	74,93	80
D VESA	1024 × 768	60,023	75,03	78,75
D VESA	1024 × 768	68,677	85	94,5
# D 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
# D VESA	1280 × 960	60	60	108
# D VESA	1280 × 1024	63,981	60,02	108
# 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.

D: Las imágenes arriba marcadas con una "D" son compatibles con señal digital.

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.

10-4. Códigos de control de PC y conexión de cables

Códigos de control de PC

Función	Datos de código								
POWER ON	02H	00H	00H	00H	00H	02H			
POWER OFF	02H	01H	00H	00H	00H	03H			
INPUT SELECT RGB	02H	03H	00H	00H	02H	01H	01H	09H	
INPUT SELECT DVI (ANALOG)	02H	03H	00H	00H	02H	01H	02H	0AH	
INPUT SELECT DVI (DIGITAL)	02H	03H	00H	00H	02H	01H	1AH	22H	
INPUT SELECT VIDEO	02H	03H	00H	00H	02H	01H	06H	0EH	
INPUT SELECT S-VIDEO	02H	03H	00H	00H	02H	01H	0BH	13H	
INPUT SELECT VIEWER	02H	03H	00H	00H	02H	01H	1FH	27H	
PICTURE MUTE ON	02H	10H	00H	00H	00H	12H			
PICTURE MUTE OFF	02H	11H	00H	00H	00H	13H			
SOUND MUTE ON	02H	12H	00H	00H	00H	14H			
SOUND MUTE OFF	02H	13H	00H	00H	00H	15H			
ON SCREEN MUTE ON	02H	14H	00H	00H	00H	16H			
ON SCREEN MUTE OFF	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.

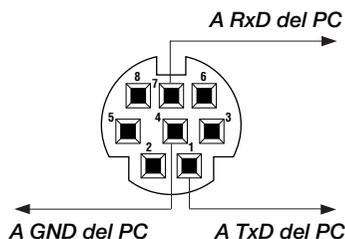
Conexión de cables

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

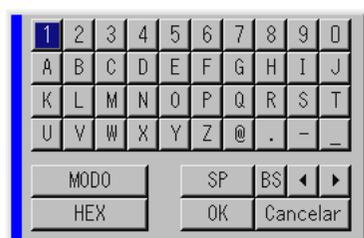
NOTA: Dependiendo del equipo, puede ser preferible elegir una velocidad en baudios menor en caso de que se utilicen cables largos.

Conector de control de PC (DIN-8P)



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

10-5. 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".

10-6. 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 6-18.)

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

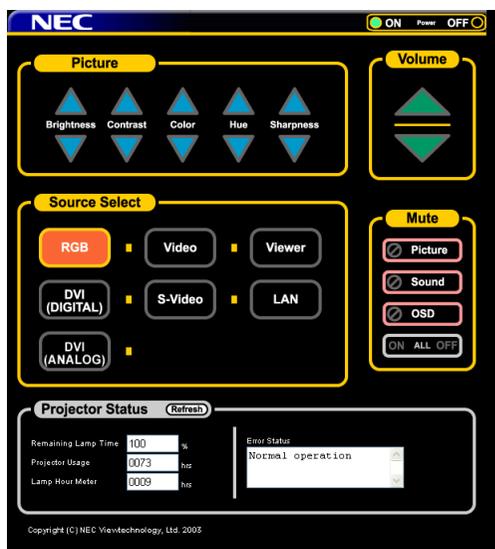
Respecto de la dirección que se introduce en el campo de dirección o en la columna de URL para controlar el proyector desde un navegador, se puede usar el nombre del servidor tal como está si el nombre de servidor correspondiente a la dirección IP del proyector ha sido registrado como nombre de servidor 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.

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.

RGB Selecciona el conector RGB 1.

DVI (DIGITAL) Selecciona el conector DVI-I .

DVI (ANALÓGICO) Selecciona el conector DVI-I .

Vídeo 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.