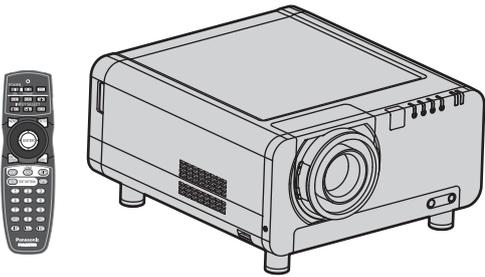


Panasonic®



Instrucciones de funcionamiento

Proyector basado en la tecnología de 3-chips DLP®

Para uso comercial

Modelo **PT-DW100E**



Lea estas instrucciones completamente antes de utilizar el equipo.

Estimado cliente de Panasonic:

Este manual de instrucciones le brinda toda la información necesaria para usar su proyector. Esperamos que le ayudará a obtener las mejores prestaciones de su nuevo producto y que se sentirá satisfecho con el proyector DLP® de Panasonic.

El número de serie del producto se encuentra en la parte posterior del mismo. Anótelo en el espacio brindado a continuación y conserve este folleto en caso de que necesite servicio.

Modelo: **PT-DW100E**

Número de serie:

Contenido

Asegúrese de leer la sección “AVISO IMPORTANTE DE SEGURIDAD” y las “Precauciones respecto a la seguridad”. (pág. 4–9)

AVISO IMPORTANTE DE SEGURIDAD	4
Precauciones respecto a la seguridad	6
Antes de utilizar el proyector	10
Localización y función de las partes	12
Uso el mando a distancia	17
Instalación	19
Conexión	25
Instalación del módulo de entrada (opcional)	28
Cómo instalar y desmontar el objetivo de proyección (opcional)	34

Comienzo

Proyección	35
Cómo ajustar el objetivo	38
Registro de datos de señal de entrada	43
Operaciones básicas con el mando a distancia	46
Menús en pantalla	49
Ajuste de la imagen	52
Ajuste de la posición	58
Cómo utilizar el MENÚ AVANZADO	62
Selección del PANTALLA DE IDIOMA	67

Funcionamiento
básico

Visualización de opciones	68
Configuración del proyector	75
I SOBRE I	83
Visualización de la imagen de prueba interna	85
Configuración de seguridad	86
Cómo utilizar la función de red	89
Uso del protocolo PJLink™	103
Uso de los terminales en serie	104
Uso del terminal REMOTE 2	108

Características
especiales

Lámparas indicadoras	109
Limpieza y sustitución del filtro de aire	110
Sustitución de la lámpara	112
Notas al instalar el soporte de montaje para techo	114
Antes de solicitar servicio ··· vuelva a comprobar los puntos siguientes.	115
Indicación de autodiagnóstico	116
Especificaciones	118
Apéndice	120
Dimensiones	123
Índice	124

Información

AVISO IMPORTANTE DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA: ESTE APARATO DEBE SER CONECTADO A TIERRA.

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

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

ADVERTENCIA:

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

PRECAUCIÓN:

Para garantizar una conformidad permanente, siga las instrucciones de instalación adjuntas, en las que se describe el uso de cables de interfaz blindados para conectar el equipo a un ordenador o a un dispositivo periférico.

Pursuant to at the directive 2004/108/EC, article 9(2)
Panasonic Testing Centre
Panasonic Service Europe, a division of
Panasonic Marketing Europe GmbH
Winsbergring 15, 22525 Hamburg, F.R. Germany

IMPORTANTE: CLAVIJA MODULAR (SOLO PARA REINO UNIDO)

PARA SU SEGURIDAD LEA CUIDADOSAMENTE EL SIGUIENTE TEXTO.

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

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

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

Si la clavija modular suministrada no es apropiada para la toma de corriente de su hogar, deberá retirar el fusible y cortar la clavija y desecharla de forma segura. Existe peligro de una descarga eléctrica severa si se inserta la clavija en una toma de corriente de 13 amperios.

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

Si tuviera alguna duda, consulte a un electricista cualificado.

ADVERTENCIA: –ESTE APARATO DEBE SER CONECTADO A TIERRA.

IMPORTANTE: –Los conductores del cable de alimentación están codificados con color según lo siguiente: –

Verde y amarillo:	Tierra
Azul:	Neutro
Marrón:	Corriente

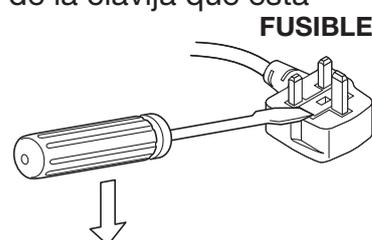
Si los colores de los conductores en el cable de este aparato no corresponden con las marcas coloreadas identificadoras de color en los terminales de su clavija, proceda de la siguiente manera.

El conductor de color VERDE Y AMARILLO debe ser conectado al terminal de la clavija que está marcado con la letra E o con el símbolo de tierra W o es de color VERDE o VERDE Y AMARILLO.

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

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

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



Precauciones respecto a la seguridad

ADVERTENCIA

■ **Si ocurre un problema (p. ej., ausencia de imagen) o si observa que el proyector emite humo o un olor extraño, desconecte la alimentación eléctrica y desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente de la pared.**

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

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

- Si el lugar de instalación no es lo suficientemente fuerte, el proyector puede caerse o volcarse, lo cual podría causar heridas o daños serios.
- El trabajo de instalación (tal como la colocación en el techo) debería ser realizado solamente por un técnico calificado.
- Si la instalación no se realiza correctamente, pueden producirse descargas eléctricas o heridas.

■ **Si entran objetos extraños o agua en el proyector, si el proyector se cae o si la cubierta se rompe, desconecte la alimentación eléctrica y desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente de la pared.**

- Si continúa usando el proyector en estas condiciones podría producirse un incendio o descargas eléctricas.
- Póngase en contacto con un centro de servicio autorizado para la reparación.

■ **No cubra el filtro de aire, la entrada de aire ni las aberturas de escape.**

- La no observación puede dar lugar a que el proyector se recaliente y causar un incendio o daños al proyector.

■ **No sobrecargue la toma de corriente de la pared.**

- Si se sobrecarga el suministro de alimentación (por ejemplo, usando demasiados adaptadores), puede producirse un recalentamiento que podría ocasionar un incendio.

■ **No quite la tapa ni la modifique de ninguna manera.**

- La alta tensión puede causar incendios o descargas eléctricas en el interior del proyector.
- Para cualquier trabajo de inspección, ajuste y reparación, consulte a un centro de servicio autorizado.

■ **Limpie la clavija del cable de alimentación periódicamente para evitar que se cubra de polvo.**

- Si se acumula polvo en la clavija del cable de alimentación, la humedad resultante puede dañar el aislamiento, lo que a su vez puede causar fuego. Desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente de la pared y límpielo con un paño seco.
- Cuando no vaya a utilizar el proyector durante un período prolongado de tiempo, desenchufe la clavija del cable de alimentación de la toma de corriente de la pared.

■ **No haga nada que pueda dañar el cable de alimentación o la clavija del mismo.**

- No dañe el cable de alimentación, no lo modifique de ninguna forma, no lo sitúe cerca de objetos calientes, no lo doble, tuerza ni tire de él excesivamente, no coloque objetos pesados encima del cable y no lo enrolle demasiado.
- Si se utiliza el cable de alimentación dañado, pueden ocurrir descargas eléctricas, cortocircuitos o incendios.
- Si es necesario, solicite la reparación del cable de alimentación a un centro de servicio autorizado.

- **No manipule la clavija del cable de alimentación con las manos mojadas.**
 - Si no observa esto podrían producirse descargas eléctricas.
- **Inserte la clavija del cable de alimentación de forma segura en la toma de corriente de la pared.**
 - Si la clavija no se inserta correctamente, podrían ocurrir descargas eléctricas o recalentamiento.
 - No utilice clavijas que estén dañadas ni tomas de corriente que no se encuentren correctamente apretadas.
- **No coloque el proyector encima de superficies que sean inestables.**
 - Si se coloca el proyector en una superficie inclinada, inestable, éste puede caerse o volcarse, y podría ocasionar heridas o daños.
- **No coloque el proyector en el agua ni permita que se moje.**
 - Si no observa esto podría producirse un incendio o descargas eléctricas.
- **No desmonte la lámpara.**
 - La rotura de la sección de la lámpara puede causar lesiones.
- **No coloque recipientes de líquido encima del proyector.**
 - Si se derrama agua en el proyector o penetra dentro de él, podría producirse un incendio o descargas eléctricas.
 - Si penetra agua dentro del proyector, consulte a un centro de servicio autorizado.
- **No inserte ningún objeto extraño dentro del proyector.**
 - No inserte ningún objeto de metal ni objetos inflamables dentro del proyector ni los deje caer sobre el proyector. La no observación podría ocasionar un incendio o descargas eléctricas.
- **Después de retirar las pilas del mando a distancia, manténgalas fuera del alcance de los niños.**
 - Las pilas pueden causar muerte por sofocación si son ingeridas.
 - En caso de ingestión, solicite asistencia médica inmediatamente.
- **No permita que los terminales + y – de las pilas entren en contacto con objetos metálicos como collares u horquillas para el pelo.**
 - Hacer caso omiso de esta precaución puede hacer que las pilas sufran fugas, se recalienten, exploten o se incendien.
 - Guarde las pilas en una bolsa plástica y manténgalas alejadas de objetos metálicos.
- **Aísle las pilas con cinta u otro material similar antes de desecharlas.**
 - Si las pilas entran en contacto con objetos metálicos o con otras pilas, pueden incendiarse o explotar.
- **La sustitución de la lámpara sólo debe ser realizada por un técnico cualificado.**
 - La lámpara tiene una alta presión interna. La manipulación incorrecta de la lámpara puede causar fallos.
 - La lámpara puede dañarse fácilmente si se la golpea contra objetos duros o si se la deja caer, lo que a su vez puede causar lesiones o mal funcionamiento.
- **Al instalar el equipo en el techo, asegúrese de utilizar el alambre (instalado en un lugar distinto que el soporte de montaje en techo) y los cáncamos accesorios como medida de seguridad adicional para evitar que el proyector caiga del techo.**
 - Si la instalación del proyector no es lo suficientemente segura, pueden ocurrir accidentes.
- **No apile los equipos uno arriba de otro.**
 - De lo contrario, podrían ocurrir accidentes.

Precauciones respecto a la seguridad (continuación)

- **No utilice el proyector con la tapa del objetivo (se vende por separado) instalada en el objetivo de proyección.**
 - De lo contrario, podría ocurrir un incendio
- **No mire hacia el objetivo mientras el proyector está en uso.**
 - El objetivo del proyector emite luz fuerte. Si mira directamente hacia esta luz, ésta puede herir sus ojos.
- **Mientras el proyector está en uso, no coloque su piel directamente en el rayo de luz.**
 - El objetivo del proyector emite luz fuerte. Si coloca la piel directamente en el rayo de luz, ésta puede resultar herida o se pueden causar lesiones.

Precaución

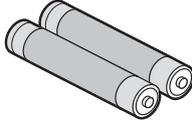
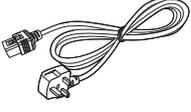
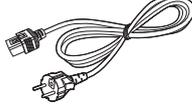
- **No instale el proyector en lugares húmedos o polvorientos o donde pueda entrar en contacto con humo o vapor.**
 - El uso del proyector en estas condiciones puede causar incendios o descargas eléctricas.
- **Al desconectar el cable de alimentación, tome la clavija, no el cable.**
 - Si tira del cable de alimentación, el cable se dañará, lo que puede causar incendios, cortocircuitos o descargas eléctricas severas.
- **Siempre desconecte todos los cables antes de mover el proyector.**
 - Mover el proyector con cables todavía conectados puede dañar los cables, lo cual podría causar un incendio o descargas eléctricas.
- **No coloque ningún objeto pesado encima del proyector.**
 - Si no observa esto podría ocasionar que el proyector se desequilibre y caiga, lo cual podría ocasionar daños o heridas.
- **No cortocircuite, caliente ni desarme las pilas, y no las tire al agua o al fuego.**
 - Si se hace caso omiso de esta precaución, las pilas pueden recalentarse, sufrir fugas, explotar o incendiarse, causando quemaduras u otras lesiones.
- **No mezcle pilas nuevas y usadas.**
 - Si las pilas no se introducen correctamente, pueden explotar o sufrir fugas, prender fuego, provocarle daños personales o contaminar el compartimiento de las pilas o sus alrededores.
- **Al instalar las pilas, asegúrese de que la polaridad (+ y -) de las mismas sea correcta.**
 - Si instala las pilas incorrectamente, pueden explotar o sufrir fugas, causando fuego, lesiones o contaminación del compartimiento de las pilas y del área circundante.
- **Utilice solamente el tipo de pilas especificado.**
 - Si se utilizan pilas de un tipo incorrecto, pueden explotar o sufrir pérdidas, causando fuego, lesiones o contaminación del compartimiento de las pilas y del área circundante, así como quemaduras y otros daños.
- **No acerque las manos u otros objetos a la abertura de salida de aire.**
 - El aire caliente sale por la abertura de salida de aire. No acerque las manos, cara u otros objetos que no resistan calor.
- **No utilice una lámpara antigua.**
 - La sección de la lámpara podría romperse.

- **La lámpara sólo debe sustituirse una vez que se haya enfriado por completo; de lo contrario, podrá sufrir quemaduras.**
- **Como medida de precaución, desconecte la clavija del cable de alimentación de la toma de corriente de la pared antes de realizar cualquier limpieza.**
 - Podría ocasionar descargas eléctricas si esto no se hace.
- **Pida a un Centro de servicio autorizado que limpie el interior del proyector al menos una vez al año.**
 - Si deja acumular polvo dentro del proyector sin limpiarlo, podría ocasionar un incendio o problemas de funcionamiento.
 - Es una buena idea limpiar el interior del proyector antes de la llegada de la estación húmeda. Pida al centro de servicio autorizado más cercano que limpie el proyector cuando sea necesario. Consulte con el centro de servicio autorizado el tema de los costos de la limpieza.
- **No acceda a las aberturas que hay junto al objetivo óptico durante el movimiento horizontal o vertical del mismo, ya que esto puede causar lesiones.**
- **Contribuya a mantener limpio el medio ambiente. Si el equipo ya no puede ser reparado, llévelo al distribuidor o a una compañía de reciclaje.**
- **No utilice proyectores cuyas patas ajustables o tapa del objetivo de proyección hayan sido desmontadas.**
 - Si se hace caso omiso de esta precaución, los equipos podrían no funcionar correctamente o podrían ocurrir accidentes.

Antes de utilizar el proyector

Accesorios

Compruebe que todos los accesorios que se indican a continuación han sido suministrados con el proyector.

Mando a distancia [N2QAYB000076 × 1]	Pilas para el mando a distancia (AA)	Cable de alimentación		Soporte anticaída	
		Para el Reino Unido [K2CT3YY00014 × 1]	Para Europa continental [K2CM3YY00007 × 1]	Cáncamo [TPAHE86 × 4]	Alambre [TTRA0143 × 4]
					

Precaución al mover el proyector

El objetivo de proyección es sensible a las vibraciones e impactos. Asegúrese siempre de desmontar el objetivo al transportar el equipo.

Precauciones durante la instalación

Asegúrese de tomar las siguientes medidas de precaución al instalar el producto.

- **Asegúrese de colocar la tapa del objetivo de proyección después de instalar el objetivo de proyección.**
De lo contrario, se acumulará polvo en el interior del proyector, lo que causara problemas.
- **Evite instalar el producto en un lugar expuesto a vibraciones o impactos.**
Si instala el proyector en un lugar donde se transmiten vibraciones desde una fuente motriz, etc., o si lo monta en un automóvil, las vibraciones o impactos pueden transmitirse al producto y dañar sus piezas internas, lo que causará un fallo. Instale el producto en un lugar que no esté expuesto a vibraciones e impactos.
- **No instale el proyector cerca de líneas de alta tensión o fuentes de alimentación.**
El producto puede ser afectado por interferencias si lo instala cerca de líneas de alta tensión o fuentes de alimentación.
- **No instale el proyector sobre una lámina de vinilo o una alfombra.**
Si la lámina de vinilo es aspirada y bloquea la abertura de entrada del filtro de aire, la temperatura interna del proyector puede aumentar excesivamente y activar el circuito de protección, causando la desconexión de la alimentación.
- **Si va a instalar el producto en el techo, asegúrese de solicitar la instalación a un técnico especializado.**
Si va a instalar el producto suspendido del techo, adquiera el accesorio de montaje en techo opcional (para techos altos: modelo n.º ET-PKD100H) (para techos bajos: modelo n.º ET-PKD100S) y solicite la instalación a un técnico especializado.
- **No utilice el proyector a más de 2 700 m sobre el nivel del mar. Cuando lo utilice a más de 1 400 m sobre el nivel del mar, ajuste la opción “MODO ALTITUD”, descrita en la página 76, a la posición “SÍ”.**
De lo contrario, la vida útil del producto podrá disminuir.
- **Al instalar y utilizar el proyector en un ángulo superior a 30° de la horizontal en dirección vertical, ajuste la opción “DIRECCIÓN” descrita en la página 76 a la posición “VERTICAL”.**

Notas sobre el uso

■ Para ver imágenes nítidas:

- El público no podrá disfrutar de imágenes nítidas y de alto contraste si la luz del exterior o la iluminación incide sobre la superficie de la pantalla. Cierre las cortinas o persianas, apague las luces cercanas a la pantalla o tome otras medidas apropiadas.
- En casos excepcionales, y dependiendo de las condiciones del entorno, la pantalla puede oscilar o moverse debido al aire caliente procedente de la abertura de escape. Asegúrese de que no haya otros equipos delante del proyector que hagan recircular el aire de escape del proyector o de otros equipos cercanos.

■ No toque la superficie del objetivo de proyección con las manos descubiertas.

Si el objetivo de proyección se marca con huellas dactilares u otras manchas, éstas se ampliarán al ser proyectadas en la pantalla. No toque el objetivo con las manos. Cubra el objetivo con la tapa suministrada cuando el proyector no esté en uso.

■ Chips DLP

Los chips DLP han sido fabricados utilizando tecnología de alta precisión. Tenga en cuenta, que en casos excepcionales puede que falten píxeles o que permanezcan encendidos, sin que por ello el dispositivo se encuentre averiado.

■ Lámpara

La fuente de luz de este producto es una lámpara de mercurio de alta presión interna. Una lámpara de mercurio de alta presión tiene las características siguientes:

- Puede explotar produciendo un sonido fuerte o dejar de funcionar (emitir luz) si es objeto de impactos o daños, o por el deterioro que se produce tras el uso normal.
- La vida útil de una lámpara de mercurio varía según las características individuales de cada lámpara o según las condiciones de uso. En particular, la conexión y desconexión de la alimentación de forma frecuente y/o repetida afecta considerablemente la vida útil de la lámpara.
- En casos excepcionales, la lámpara puede explotar al poco tiempo de empezar la proyección.
- La posibilidad de explosión aumenta cuando la lámpara se utiliza más allá de su vida útil.
- Al explotar la lámpara, el gas que contiene saldrá despedido y puede que parezca humo.
- Tenga preparada con anterioridad una lámpara de repuesto.

■ Mantenimiento

Asegúrese de desconectar la clavija del cable de alimentación del receptáculo antes de limpiar el proyector.

• Utilice un paño suave y seco para limpiar la cubierta.

Utilice un paño suave humedecido con agua caliente para quitar manchas de aceite. No utilice solventes como benceno, disolvente o alcohol, tampoco utilice detergentes para limpieza de cocinas o trapos con productos químicos. Se podría deformar la carcasa exterior y la pintura puede desprenderse.

• No limpie la superficie del objetivo con un paño que tenga pelusas o polvo.

Si se adhiere polvo al objetivo, las partículas se ampliarán al ser proyectadas en la pantalla. Utilice un paño suave y limpio para quitar el polvo.

PRECAUCIÓN:

Al conectar el proyector a un PC o un dispositivo externo, utilice el cable de corriente que se haya suministrado con el dispositivo correspondiente y un cable de interfaz blindado disponibles en el comercio.

Eliminación

Al desechar el producto, póngase en contacto con su ayuntamiento o proveedor para confirmar cuál es el procedimiento de eliminación de residuos correcto.

Notas sobre seguridad

Si utiliza la función de red de este producto, existe la posibilidad de ser objeto de los siguientes daños.

- Es posible que por medio de este producto se filtren datos personales.
- Este producto puede ser utilizado de forma maliciosa por una tercera persona sin su autorización
- Una tercera persona puede interferir o detener el funcionamiento de este producto.

Asegúrese de tomar las suficientes medidas de seguridad. (pág. 86-92)

- Utilice una contraseña que sea lo más difícil posible de adivinar.
- Cambie su contraseña con regularidad.
- Panasonic y sus afiliados no le pedirán en ningún momento que revele su contraseña.

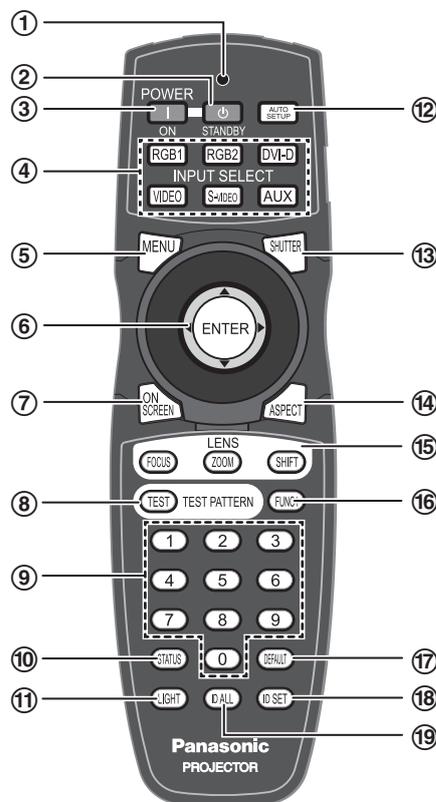
En caso de que una persona se lo pida directamente, no revele a esa persona su contraseña.

- Utilice una red en la que se hayan implantado medidas de seguridad como, por ejemplo un cortafuegos
- Establezca una contraseña y un límite a los usuarios que pueden registrarse.

Localización y función de las partes

Mando a distancia

■ Vista frontal



① Lámpara indicadora de mando a distancia

La lámpara parpadea cuando se pulsa cualquiera de los botones del mando a distancia.

② Botón POWER STANDBY (pág. 35, 37)

Cuando el proyector se encuentra en modo de proyección, con el interruptor MAIN POWER del mismo ajustado a la posición "I", este botón pone al proyector en modo de espera.

③ Botón POWER ON (pág. 36)

Cuando el proyector se encuentra en modo de espera, con el interruptor MAIN POWER del mismo ajustado a la posición "I", este botón pone al proyector en modo de proyección.

④ Botón selector de entrada (RGB1, RGB2, DVI-D, VIDEO, S-VIDEO, AUX) (pág. 46)

Utilícelos para cambiar entre los puertos de entrada RGB1, RGB2, DVI-D, VIDEO, S-VIDEO y AUX (módulo de entrada opcional).

⑤ Botón MENU (pág. 49, 51)

Utilice este botón para volver a la pantalla anterior mientras visualiza el submenú. Al mantenerlo sujeto al menos durante 3 segundos mientras que la función de visualización en pantalla está desactivada, ésta se volverá a activar.

⑥ Botones de dirección ▲▼◀▶ (pág. 51, 86)

Utilice estos botones para seleccionar elementos en la pantalla de menús, cambiar ajustes y ajustar el nivel.

Utilícelos también para introducir la contraseña de "SEGURIDAD".

Botón ENTER (pág. 51)

Pulse este botón para introducir la opción de menú que ha seleccionado o para ejecutar una función.

⑦ Botón ON SCREEN (pág. 46)

Utilice este botón para activar y desactivar la función de visualización en pantalla.

⑧ Botón TEST PATTERN (pág. 47)

Para visualizar la imagen de prueba.

⑨ Botones numéricos (0-9) (pág. 18, 82)

Estos botones se utilizan para sistemas que constan de más de un proyector. Sirven para introducir números de ID al seleccionar un ID, y los técnicos de servicio también los utilizan para introducir contraseñas cuando es necesario.

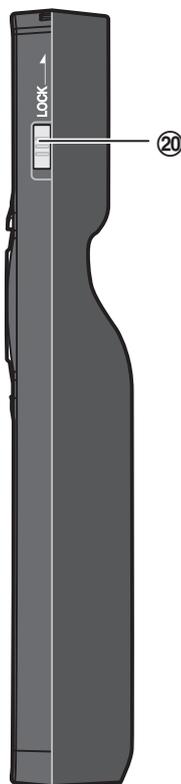
⑩ Botón STATUS (pág. 46)

Pulse este botón para visualizar información sobre el proyector. También, si se ha ajustado previamente la función de red, es posible enviar el estado del proyector por correo electrónico.

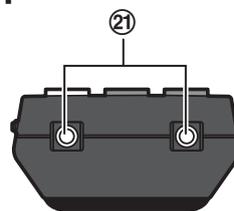
⑪ Botón LIGHT (pág. 47)

Cuando se pulsa este botón, se enciende la iluminación de los botones del mando a distancia. La iluminación se apaga aproximadamente 10 segundos después de que se deja de utilizar el mando a distancia.

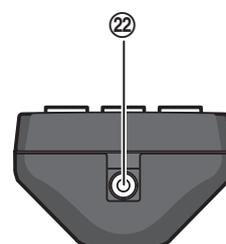
■ Vista lateral



■ Vista superior



■ Vista inferior



12 Botón AUTO SET UP (pág. 47)

Cuando se pulsa este botón durante la proyección de una imagen, se corrige automáticamente la posición de la imagen en la pantalla. Cuando la función de configuración automática está activa, en la pantalla aparece el mensaje "EN PROGRESIÓN...".

13 Botón SHUTTER (pág. 46)

Pulse este botón para oscurecer temporalmente la imagen.

14 Botón ASPECT (pág. 48)

Para cambiar la relación de aspecto de la imagen.

15 Botón LENS (FOCUS, ZOOM, SHIFT) · · (pág. 38)

Estos botones se utilizan para ajustar el objetivo de proyección.

16 Botón de función 1 (FUNC1) (pág. 47)

Este botón controla la función establecida en "FUNC1" de la pantalla "SETUP PROYECTOR" del MENÚ PRINCIPAL.

17 Botón DEFAULT (pág. 51)

Pulse este botón cuando desee restablecer los ajustes predeterminados de fábrica del elemento seleccionado en el menú.

18 Botón ID SET (pág. 18, 75)

Cuando el sistema consta de dos o más unidades principales, este botón se utiliza para especificar el ID del mando a distancia.

19 Botón ID ALL (pág. 18, 75)

Cuando el sistema consta de dos o más unidades principales, este botón se utiliza para cambiar al modo que permite controlarlas simultáneamente con un solo mando a distancia.

20 Botón LOCK

Este botón sirve para evitar que el proyector se ponga en funcionamiento por la pulsación accidental de algún botón, y para evitar que las pilas del mando a distancia se agoten.

21 Ventanilla transmisora del mando a distancia

Al utilizar el mando a distancia, apúntelo a la ventanilla receptora de mando a distancia de la unidad principal.

22 Terminal de mando a distancia alámbrico (pág. 18)

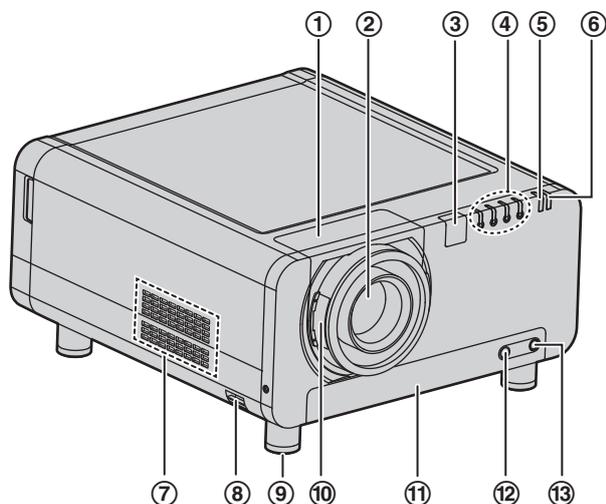
Para utilizar el terminal de salida alámbrica, conecte el mando a distancia a la unidad principal mediante el cable (se vende por separado).

Nota

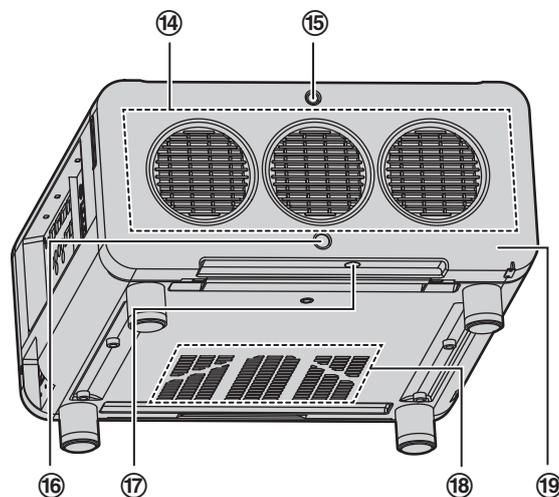
- El botón AUX, que se utiliza para cambiar de entrada, está inhabilitado cuando no hay un módulo de entrada opcional conectado.

Proyector (unidad principal)

■ Vista frontal

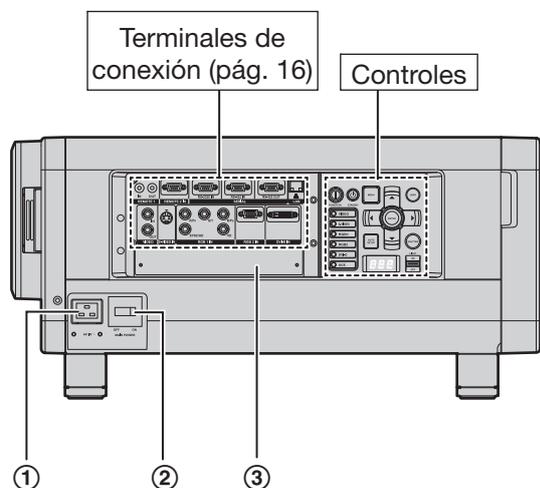


■ Vista posterior

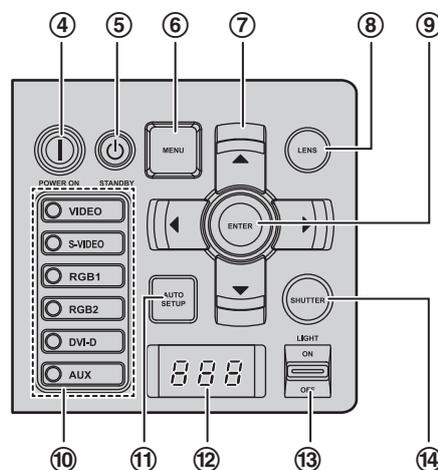


- ① **Tapa del objetivo de proyección** (pág. 34)
- ② **Objetivo de proyección (opcional)**
Objetivo para proyectar imágenes en la pantalla.
- ③ **Ventanilla receptora de infrarrojos (delantera)** (pág. 17)
Esta ventanilla recibe el haz de señales emitido desde el mando a distancia.
- ④ **Indicador LAMP (LAMP1, LAMP2, LAMP3, LAMP4)** (pág. 109)
Estos indicadores se iluminan cuando es necesario sustituir la lámpara. También parpadean si ocurre alguna anomalía en el circuito de la lámpara.
- ⑤ **Indicador de temperatura (TEMP)** ... (pág. 109)
Si esta lámpara se enciende o parpadea, significa que la temperatura interna es anormal.
- ⑥ **Lámpara indicadora de alimentación** ··· (pág. 35)
Esta lámpara se enciende de color rojo cuando se ajusta el interruptor MAIN POWER a la posición "I" (activado). Cambia a color verde cuando se pulsa el botón POWER ON del mando a distancia o de la unidad principal.
- ⑦ **Aberturas de entrada de aire**
No cubra estas aberturas.
- ⑧ **Gancho antirrobo**
Fije un cable antirrobo (disponible en el comercio) a este gancho.
- ⑨ **Patas de nivelación** (pág. 20)
Utilice estas patas para ajustar la inclinación del proyector.
(El equipo tiene patas de nivelación en su parte frontal, posterior, derecha e izquierda).
- ⑩ **Botón de bloqueo de la tapa del objetivo de proyección** (pág. 34)
Pulse este botón para bloquear y desbloquear la tapa desmontable del objetivo de proyección (opcional).
- ⑪ **Filtro de aire** (pág. 110)
- ⑫ **Indicador de limpieza del filtro de aire** (pág. 79, 110)
Parpadea de color azul durante la limpieza del filtro de aire. Se enciende de color rojo cuando hay algún problema con el filtro de aire.
- ⑬ **Tornillo de sujeción de la unidad de limpieza de filtro** (pág. 110)
Sirve para asegurar la cubierta del filtro de aire.
- ⑭ **Aberturas de salida de aire**
El aire caliente sale por las aberturas de salida de aire.
- ⑮ **Tornillo de la cubierta de unidad de lámpara** (pág. 113)
Sirve para asegurar la cubierta de la lámpara.
- ⑯ **Ventanilla receptora de infrarrojos (trasera)** (pág. 17)
Esta ventanilla también recibe el haz de señales procedente del mando a distancia.
- ⑰ **Ventanilla receptora de infrarrojos (inferior)** (pág. 17)
Esta ventanilla también recibe el haz de señales procedente del mando a distancia.
- ⑱ **Aberturas de entrada de aire**
No cubra estas aberturas.
- ⑲ **Cubierta de la lámpara** (pág. 113)
Cubierta del compartimento donde se aloja la lámpara.

■ Vista lateral



■ Controles



① Terminal AC IN (pág. 35)

Conecte el cable de alimentación suministrado a este terminal.
No conecte ningún otro cable a este conector.

② Interruptor MAIN POWER (pág. 35-37)

Utilice este interruptor para conectar "I" y desconectar "O" el suministro eléctrico (de la línea de CA comercial) al proyector.

③ Tapa de la ranura (pág. 29)

Instale aquí el módulo de entrada.

④ Botón POWER ON (I) (pág. 35, 36)

Cuando el proyector se encuentra en modo de espera, con el interruptor MAIN POWER del mismo ajustado a la posición "I", este botón pone al proyector en modo de proyección.

⑤ Botón POWER STANDBY (⏻) (pág. 35, 37)

Cuando el proyector se encuentra en modo de proyección, con el interruptor MAIN POWER del mismo ajustado a la posición "I", este botón pone al proyector en modo de espera.

⑥ Botón MENU (pág. 49, 51)

Utilice este botón para volver a la pantalla anterior mientras visualiza el submenú. Al mantenerlo sujeto al menos durante 3 segundos mientras que la función de visualización en pantalla está desactivada, ésta se volverá a activar.

⑦ Botones de dirección ▲ ▼ ◀ ▶ (pág. 51, 86)

Utilice estos botones para seleccionar elementos en la pantalla de menús, cambiar ajustes y ajustar el nivel.

Utilícelos también para introducir la contraseña de "SEGURIDAD".

⑧ Botón LENS (pág. 38)

Para cambiar al modo de ajuste de enfoque, zoom y desplazamiento (posición) del objetivo.

⑨ Botón ENTER (pág. 51)

Pulse este botón para introducir la opción de menú que ha seleccionado o para ejecutar una función.

⑩ Botón selector de entrada (VIDEO, S-VIDEO, RGB1, RGB2, DVI-D, AUX) (pág. 46)

Utilícelos para cambiar entre los puertos de entrada VIDEO, S-VIDEO, RGB1, RGB2, DVI-D y AUX (módulo de entrada opcional).

⑪ Botón AUTO SETUP (pág. 47)

Cuando se pulsa este botón durante la proyección de una imagen, se corrige automáticamente la posición de la imagen en la pantalla. Cuando la función de configuración automática está activa, en la pantalla aparece el mensaje "EN PROGRESIÓN...".

⑫ Indicación de autodiagnóstico (pág. 116-117)

⑬ Botón LIGHT ON/OFF

Este interruptor se utiliza para iluminar los terminales de conexión y los controles.

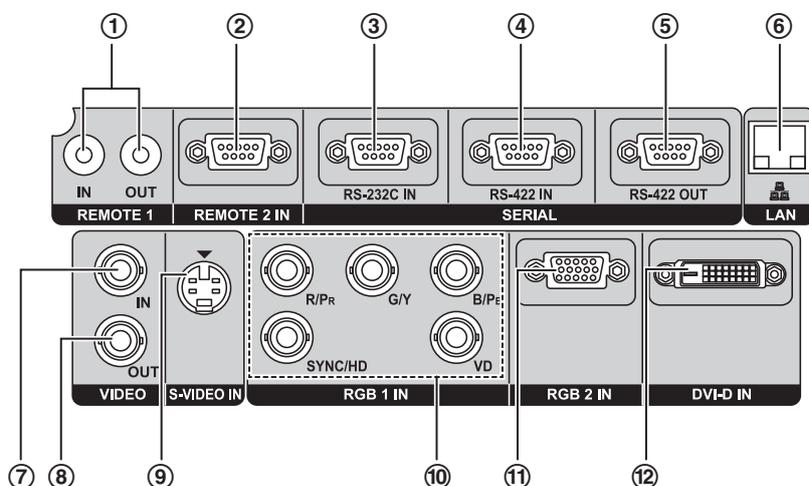
⑭ Botón SHUTTER (pág. 46)

Pulse este botón para oscurecer temporalmente la imagen.

Nota

- El botón AUX, que se utiliza para cambiar de entrada, está inhabilitado cuando no hay un módulo de entrada opcional conectado.

■ Terminales de conexión



- ① **Terminal REMOTE1 IN/OUT** (pág. 18)
 Cuando se utilizan dos o más unidades principales en el sistema, pueden conectarse y controlarse mediante un cable de mando a distancia alámbrico (conector M3).
- ② **Terminal REMOTE2 IN** (pág. 108)
 El usuario puede controlar la unidad principal a distancia conectando un circuito de control externo a este terminal (D-SUB hembra de 9 contactos).
- ③ **Terminal SERIAL IN** .. (pág. 26-27, 78, 104-107)
 Este terminal es un terminal de entrada que cumple con la norma RS-232C (necesaria para conmutación) que sirve para conectar el proyector a un PC y para controlar la unidad principal de forma externa (D-SUB hembra de 9 contactos).
- ④ **Terminal SERIAL IN** .. (pág. 26-27, 78, 104-107)
 Este terminal es un terminal de entrada que cumple con la norma RS-422 (necesaria para conmutación) que sirve para conectar el proyector a un PC y para controlar la unidad principal de forma externa (D-SUB hembra de 9 contactos).
- ⑤ **Terminal SERIAL OUT** (pág. 27, 104-107)
 Este terminal es un terminal de salida que cumple con la norma RS-422 (necesaria para conmutación) que sirve para suministrar señales al terminal de entrada en serie (D-SUB macho de 9 contactos).
- ⑥ **Terminal LAN (10BASE-T/100BASE-TX)** (pág. 26-27, 91)
 Este terminal se utiliza para conectar un cable LAN.
- ⑦ **Terminal VIDEO IN** (pág. 26)
 Terminal de entrada para señales de vídeo. (BNC)
- ⑧ **Terminal VIDEO OUT** (pág. 26)
 Terminal de salida (pasante activa) para señales de vídeo. (BNC)
- ⑨ **Terminal S-VIDEO IN** (pág. 26)
 Terminal de entrada para señales de vídeo S (Mini din de 4 contactos). Este terminal es compatible con señales S1 y alterna automáticamente entre 16:9 y 4:3 según el tamaño de las señales de entrada.
- ⑩ **Terminal RGB (YPBPR) 1 IN** (pág. 26, 27)
 Terminal que recibe señales RGB o YP_BPr.(BNC)
- ⑪ **Terminal RGB2 IN** (pág. 27)
 Terminal que recibe señales RGB o YP_BPr (D-SUB hembra de 15 contactos).
- ⑫ **Terminal DVI-D IN** (pág. 26, 27)
 Terminal de entrada para señales DVI-D.

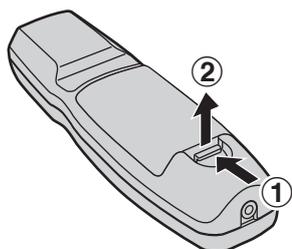
Uso el mando a distancia

Instalación de las pilas

Al instalar las pilas AA suministradas en el compartimiento de las pilas del mando a distancia, asegúrese de que la polaridad de las pilas sea correcta.

1. Abra la tapa del compartimiento de las pilas.

- Abra la tapa en el siguiente orden: ① luego ②.



2. Instale las pilas.

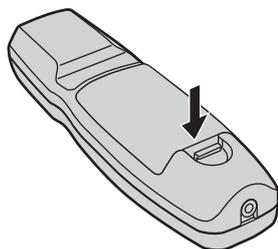
- Instálelas en el compartimiento de las pilas, con sus polaridades (+, -) orientadas como se indica en el compartimiento.

Pilas AA suministradas
(inserte el lado - primero).



3. Cierre la tapa del compartimiento de las pilas.

- Coloque la tapa del compartimiento de las pilas sobre el compartimiento y deslícela hasta que encaje en su sitio (escuchará un "clic").



Atención

- No deje caer el mando a distancia.
- No exponga el mando a distancia a ningún líquido.
- No utilice pilas de NiCd.
- Libere el botón LOCK antes de utilizar el mando a distancia. (pág. 13)

Alcance efectivo del mando a distancia

Normalmente se debe apuntar el mando a distancia hacia la ventanilla receptora de infrarrojos delantera o trasera del proyector (figura 1).

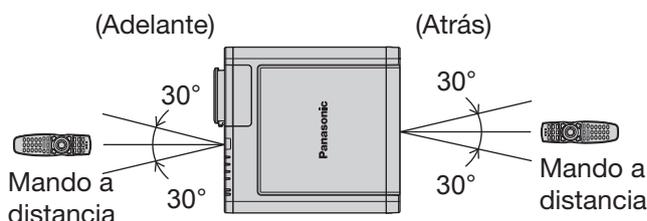
El alcance efectivo es de aproximadamente 30 metros desde la ventanilla receptora delantera o trasera.

También se puede apuntar el mando a distancia hacia la pantalla, en cuyo caso los comandos rebotarán hacia la ventanilla receptora delantera del proyector, como se muestra en la figura 2.

- Cuando se apunta el mando a distancia hacia la pantalla, el alcance efectivo del mismo puede disminuir debido a la pérdida óptica que se produce cuando la señal rebota en la pantalla.

Figura 1

- Vista superior



- Vista lateral

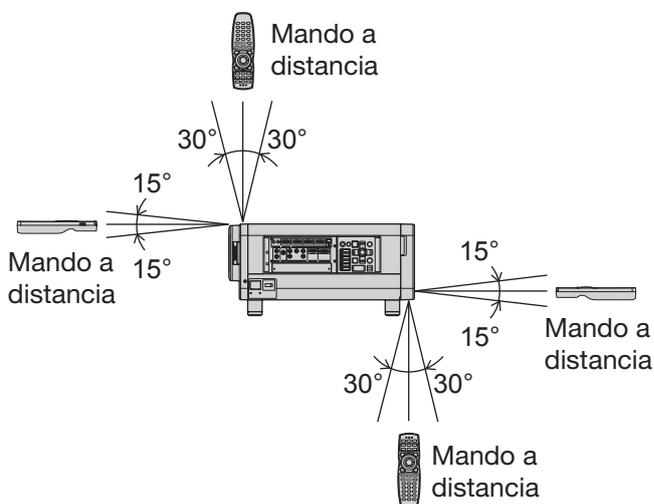
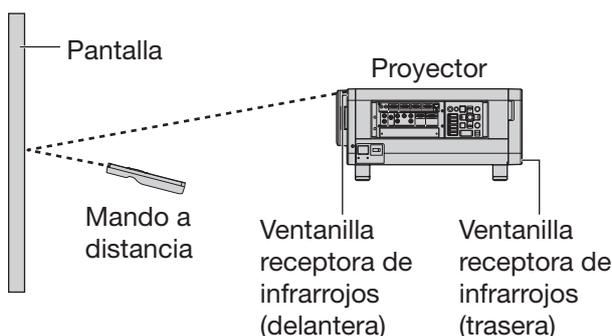


Figura 2



Uso el mando a distancia (continuación)

Nota

- El mando a distancia puede no funcionar correctamente si hay un objeto en la trayectoria de la luz.
- El receptor de mando a distancia puede no funcionar correctamente bajo una iluminación intensa, como la que producen las lámparas fluorescentes. Sitúe cuidadosamente el proyector de modo que la ventanilla receptora de infrarrojos no quede directamente expuesta a una luz intensa.

Ajuste del número de ID del proyector en el mando a distancia

Cada proyector tiene su propio número de ID; se debe ajustar el número de ID del proyector controlador en el mando a distancia de antemano para que el usuario pueda utilizar el mando a distancia. (pág. 75) **El proyector se entrega con su número de ID ajustado a "TODOS"; utilice el botón ID ALL del mando a distancia cuando sólo use un proyector.**

1. **Pulse ID SET y, a continuación, en el transcurso de 5 segundos, pulse los dos botones numéricos (0–9) que correspondan al número de ID establecido para el proyector.**

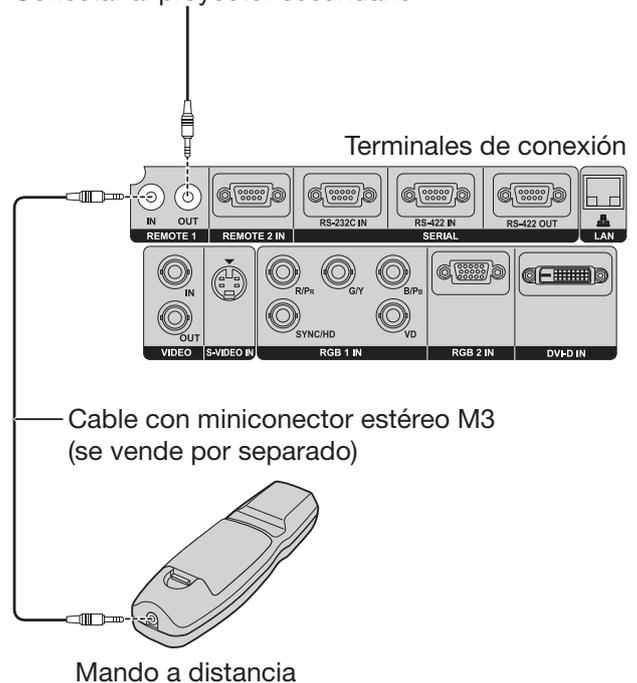
Atención

- Asegúrese de no pulsar el botón ID SET de forma accidental o descuidada, ya que el número de ID puede establecerse en el mando a distancia incluso si no hay ningún proyector cerca.
- Si no introduce el número de ID de dos dígitos en el transcurso de 5 segundos después de pulsar el botón ID SET, se mantendrá el número de ID establecido antes de que pulsara el botón ID SET.
- El número de ID que especifique se almacenará en el mando a distancia hasta que especifique uno nuevo. Sin embargo, el número de ID almacenado se borrará si las pilas del mando a distancia se agotan. Al sustituir las pilas, vuelva a establecer el mismo número de ID.
- El número de ID se puede ajustar a "TODOS" o del "1" al "64".

Uso de un mando a distancia alámbrico

Al conectar varias unidades principales como parte del sistema, conéctelas mediante un cable con miniconector estéreo M3 (se vende por separado) para controlar simultáneamente varias unidades principales por medio de un solo mando a distancia a través del terminal REMOTE1 IN/OUT. El uso de un mando a distancia alámbrico resulta efectivo en lugares donde hay obstáculos en la trayectoria de la luz o donde los dispositivos pueden ser afectados por la luz exterior.

Conectar al proyector secundario



Atención

- Utilice un cable blindado de dos conductores de 15 m de longitud como máximo. Si la longitud del cable excede de 15 m, el blindaje del cable puede ser insuficiente y el mando a distancia puede no funcionar.

Instalación

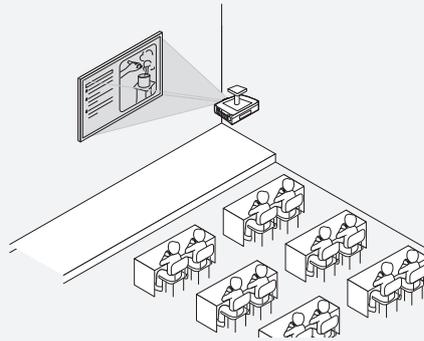
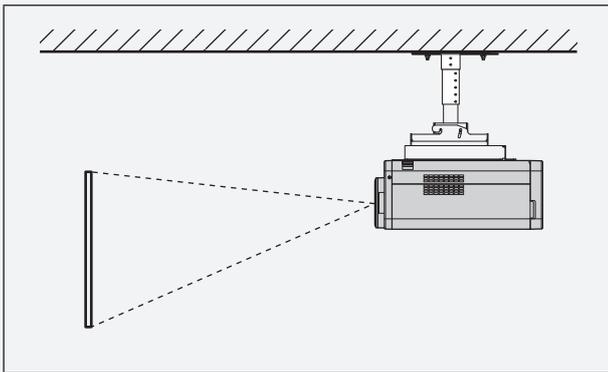
Ejemplos de expansión del sistema

El proyector se entrega con un número de terminales y accesorios opcionales que permiten expandir el sistema de diversas formas. Todos los terminales de la unidad principal tienen entradas y salidas.

Los siguientes son algunos ejemplos de expansión del sistema:

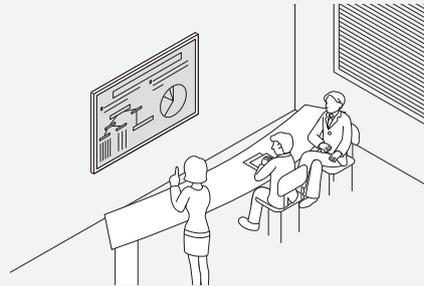
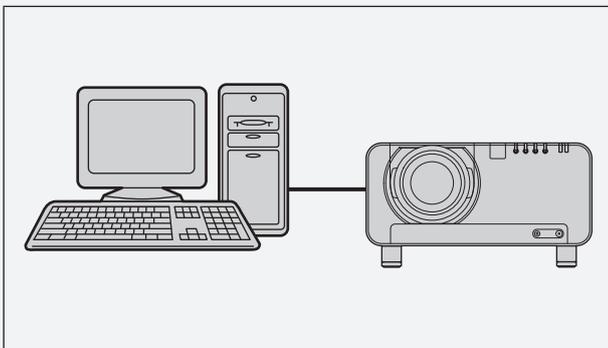
Sistema 1

El soporte de montaje opcional para techos altos o bajos ofrece gran flexibilidad de instalación, permitiendo instalar el proyector en distintos lugares.



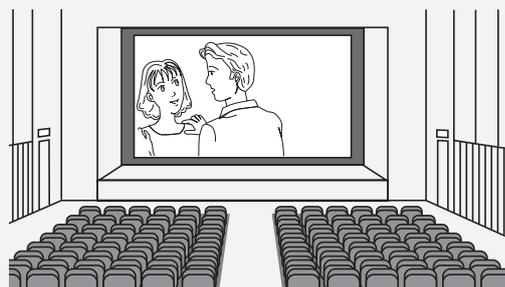
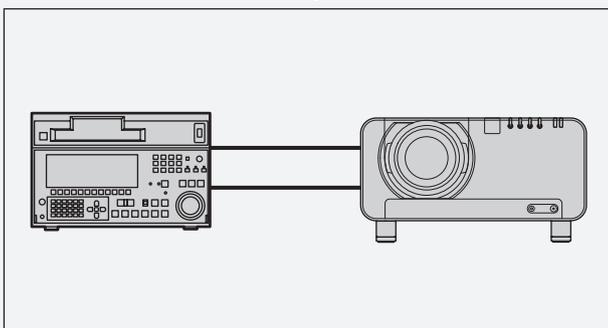
Sistema 2

Conexión a un ordenador a través del terminal DVI-D IN o del módulo de entrada DVI-D (opcional).



Sistema 3

La conexión a un HD-VTR o cualquier otro dispositivo para uso profesional se debe realizar por medio del módulo de entrada HD/SD-SDI (opcional) (compatible con sistemas avanzados).

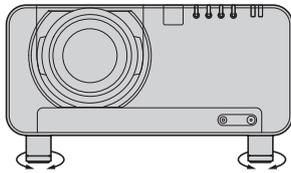


Instalación (continuación)

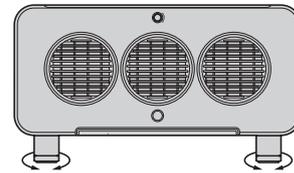
Ajuste de las patas

Las cuatro patas de nivelación (pág. 14) montadas en la parte inferior del proyector permiten ajustar el nivel (0 mm–15 mm), lo que resulta útil cuando la superficie del suelo no es horizontal.

(Vista frontal)



(Vista posterior)



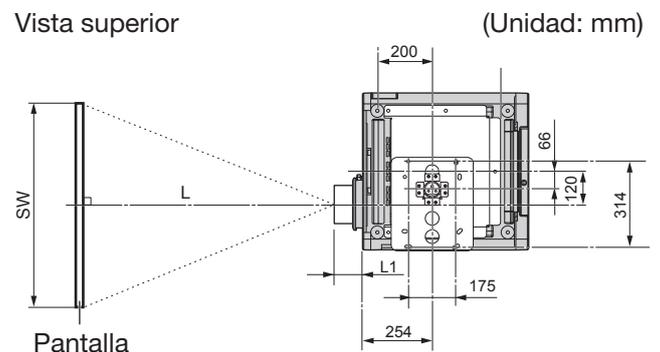
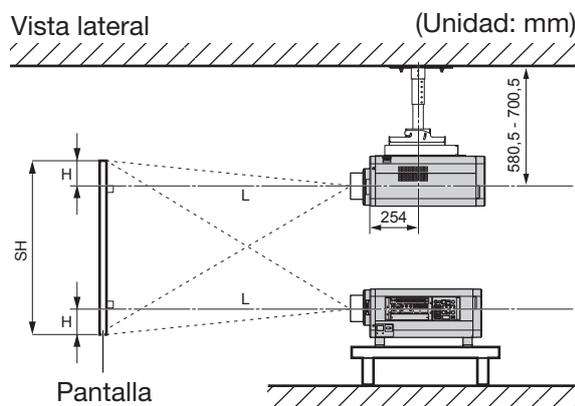
Esquema de proyección

El proyector puede utilizar cualquiera de los cuatro esquemas de proyección. Seleccione el esquema más apropiado para las condiciones del lugar donde va a utilizar el proyector. Utilice el menú CONFIGURACIÓN para seleccionar un esquema de proyección. (pág. 76)

Geometría de la instalación

Al planificar la geometría del proyector y la pantalla, utilice las ilustraciones siguientes y la información de la siguiente página como referencia. Después de situar el proyector de forma tentativa, se puede ajustar con precisión el tamaño y la posición vertical de la imagen mediante el objetivo zoom motorizado y el mecanismo de desplazamiento del objetivo.

● Al instalar un soporte opcional para montaje en techo (ET-PKD100H)



L	Distancia de proyección
SH	Altura de la imagen
SW	Anchura de la imagen
H	Distancia vertical entre el nivel del centro del objetivo y el borde inferior de la imagen proyectada

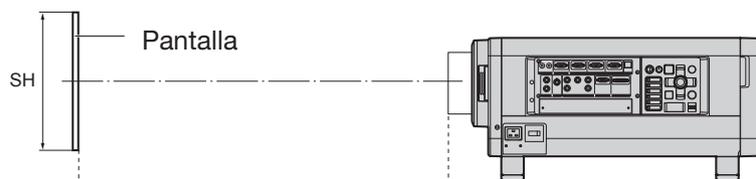
- * $H = -0,2 \times SH$ a $1,2 \times SH$
- * Sin embargo, si se ha instalado el ET-D75LE5, el valor queda fijo en $H=SH/2$. Si se ha instalado el ET-D75LE6, los valores serán $H = -0,1 \times SH$ a $1,1 \times SH$.

Objetivo	Dimensión de L1 (aprox.)
ET-D75LE1	62,5
ET-D75LE2	47
ET-D75LE3	50,5
ET-D75LE4	74,4
ET-D75LE5	150,5
ET-D75LE6	160
ET-D75LE8	202,5

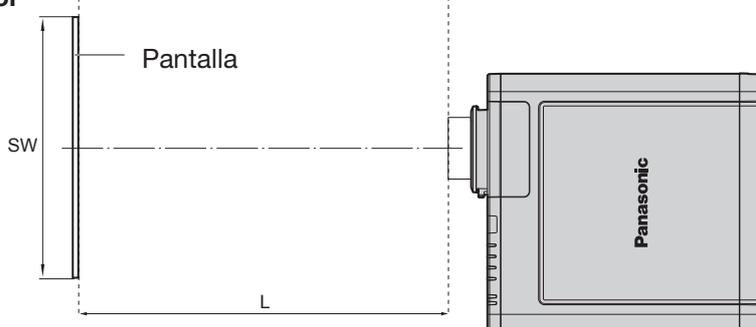
Distancias de proyección según el tipo de objetivo de proyección (opcional)

Cada tipo de objetivo de proyección opcional utiliza una distancia de proyección diferente para lograr el mismo tamaño de pantalla. Seleccione y adquiera el tipo de objetivo de proyección que sea más apropiado para el tamaño de la sala donde va a utilizar el proyector; consulte las tablas siguientes y las distancias de proyección por tipo de objetivo de proyección en la siguiente página.

Vista lateral



Vista superior



L : Distancia de proyección
SH : Altura efectiva de la pantalla
SW : Anchura efectiva de la pantalla

Nota

- Las distancias de proyección indicadas aquí tienen un error de $\pm 5\%$.
- Cuando se corrige la distorsión trapezoidal, el tamaño de la imagen disminuye respecto al tamaño original.

Instalación (continuación)

■ Distancias de proyección según el tipo de objetivo de proyección

● Para una relación de aspecto de 4:3 (unidades: m)

Tipo de objetivo			Objetivo zoom												Objetivo de enfoque fijo
Número de modelo del objetivo de proyección			ET-D75LE1	ET-D75LE2	ET-D75LE3	ET-D75LE4	ET-D75LE8	ET-D75LE6	ET-D75LE5						
Distancia focal ^{*1}			2,0-2,7 : 1	2,7-4,1 : 1	4,1-6,9 : 1	6,9-11,0 : 1	10,9-20,6 : 1	1,4-1,6 : 1	1,0 : 1						
Dimensiones de la pantalla			Distancia de proyección (L)												
Tamaño de pantalla (pulgadas)	Altura efectiva (SH)	Anchura efectiva (SW)	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Fijo
70	1,067	1,422	2,86	3,82	3,86	5,80	5,81	9,74	9,75	15,59	15,30	29,04	1,92	2,30	1,43
80	1,219	1,626	3,28	4,38	4,42	6,65	6,66	11,15	11,16	17,83	17,55	33,24	2,21	2,64	1,64
90	1,372	1,829	3,70	4,94	4,98	7,49	7,50	12,56	12,57	20,07	19,79	37,44	2,49	2,98	1,86
100	1,524	2,032	4,12	5,50	5,55	8,33	8,34	13,97	13,98	22,31	22,03	41,64	2,77	3,32	2,08
120	1,829	2,438	4,96	6,62	6,67	10,02	10,03	16,79	16,80	26,79	26,51	50,04	3,34	4,00	2,51
150	2,286	3,048	6,21	8,30	8,36	12,55	12,56	21,02	21,03	33,52	33,24	62,64	4,19	5,01	3,16
200	3,048	4,064	8,31	11,11	11,17	16,77	16,78	28,07	28,07	44,72	44,44	83,63	5,60	6,71	4,24
250	3,810	5,080	10,41	13,91	13,99	20,99	21,00	35,12	35,12	55,93	55,65	104,63	7,01	8,40	5,32
300	4,572	6,096	12,51	16,71	16,80	25,21	25,22	42,16	42,17	67,14	66,86	125,63	8,43	10,10	6,40
350	5,334	7,112	14,60	19,51	19,61	29,43	29,44	49,21	49,22	78,34	78,07	146,63	9,84	11,80	
400	6,096	8,128	16,70	22,31	22,43	33,65	33,66	56,26	56,26	89,55	89,28	167,63	11,26	13,49	
500	7,620	10,160	20,89	27,92	28,05	42,09	42,10	70,35	70,36	111,96	111,69	209,62	14,08	16,88	
600	9,144	12,192	25,09	33,52	33,68	50,53	50,54	84,45	84,45	134,38	134,11	251,62	16,91	20,27	

● Para una relación de aspecto de 16:9 (unidades: m)

Tipo de objetivo			Objetivo zoom												Objetivo de enfoque fijo
Número de modelo del objetivo de proyección			ET-D75LE1	ET-D75LE2	ET-D75LE3	ET-D75LE4	ET-D75LE8	ET-D75LE6	ET-D75LE5						
Distancia focal ^{*1}			1,5-2,0 : 1	2,1-3,1 : 1	3,1-5,2 : 1	5,2-8,2 : 1	8,2-15,4 : 1	1,0-1,2 : 1	0,8 : 1						
Dimensiones de la pantalla			Distancia de proyección (L)												
Tamaño de pantalla (pulgadas)	Altura efectiva (SH)	Anchura efectiva (SW)	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	Fijo
70	0,872	1,550	2,32	3,10	3,14	4,72	4,73	7,94	7,94	12,71	12,43	23,65	1,56	1,87	1,15
80	0,996	1,771	2,66	3,56	3,60	5,41	5,42	9,09	9,09	14,54	14,26	27,08	1,79	2,14	1,33
90	1,121	1,992	3,01	4,02	4,06	6,10	6,11	10,24	10,25	16,37	16,09	30,51	2,02	2,42	1,50
100	1,245	2,214	3,35	4,48	4,52	6,79	6,80	11,39	11,40	18,21	17,92	33,94	2,25	2,70	1,68
120	1,494	2,657	4,03	5,39	5,44	8,17	8,18	13,69	13,70	21,87	21,58	40,80	2,72	3,25	2,03
150	1,868	3,321	5,06	6,76	6,81	10,23	10,24	17,15	17,15	27,36	27,08	51,09	3,41	4,08	2,56
200	2,491	4,428	6,77	9,05	9,11	13,68	13,69	22,90	22,91	36,51	36,23	68,25	4,56	5,47	3,44
250	3,113	5,535	8,49	11,34	11,41	17,13	17,14	28,66	28,67	45,67	45,39	85,40	5,72	6,85	4,33
300	3,736	6,641	10,20	13,63	13,71	20,57	20,58	34,42	34,42	54,82	54,54	102,55	6,87	8,24	5,21
350	4,358	7,748	11,91	15,92	16,00	24,02	24,03	40,17	40,18	63,97	63,70	119,70	8,03	9,62	
400	4,981	8,855	13,63	18,21	18,30	27,47	27,48	45,93	45,93	73,13	72,85	136,85	9,18	11,01	
500	6,226	11,069	17,05	22,78	22,90	34,36	34,37	57,44	57,45	91,43	91,16	171,16	11,49	13,78	
600	7,472	13,283	20,48	27,36	27,49	41,25	41,26	68,95	68,96	109,74	109,47	205,46	13,80	16,55	

*1: "Distancia focal" es la relación de medida aproximada entre la anchura de la pantalla y la distancia de proyección.

Si utiliza el proyector con un tamaño de pantalla no indicado en este manual, compruebe la dimensión diagonal (pulgadas) de la pantalla y calcule la distancia de proyección mediante las fórmulas siguientes.

■ Fórmulas de cálculo de distancia de proyección según tipo de objetivo

Número de modelo del objetivo de proyección	Distancia focal	Relación de aspecto	Fórmula de distancia de proyección (L) (unidades: m)	
Objetivo zoom	ET-D75LE1	2,0-2,7 : 1	4:3 Distancia mínima : $L = 0.0419 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0760$ Distancia máxima: $L = 0.0560 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1004$	
		1,5-2,0 : 1	16:9 Distancia mínima : $L = 0.0343 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0760$ Distancia máxima: $L = 0.0458 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1004$	
	ET-D75LE2	2,7-4,1 : 1	4:3 Distancia mínima : $L = 0.0563 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0795$ Distancia máxima: $L = 0.0844 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1064$	
		2,1-3,1 : 1	16:9 Distancia mínima : $L = 0.0460 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0795$ Distancia máxima: $L = 0.0689 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1064$	
	ET-D75LE3	4,1-6,9 : 1	4:3 Distancia mínima : $L = 0.0844 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0958$ Distancia máxima: $L = 0.1409 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1216$	
		3,1-5,2 : 1	16:9 Distancia mínima : $L = 0.0689 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0958$ Distancia máxima: $L = 0.1151 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1216$	
	ET-D75LE4	6,9-11,0 : 1	4:3 Distancia mínima : $L = 0.1409 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1158$ Distancia máxima: $L = 0.2241 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1013$	
		5,2-8,2 : 1	16:9 Distancia mínima : $L = 0.1151 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1158$ Distancia máxima: $L = 0.1831 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.1013$	
	ET-D75LE8	10,9-20,6 : 1	4:3 Distancia mínima : $L = 0.2241 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.3862$ Distancia máxima: $L = 0.4200 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.3598$	
		8,2-15,4 : 1	16:9 Distancia mínima : $L = 0.1831 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.3862$ Distancia máxima: $L = 0.3430 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.3598$	
	ET-D75LE6	1,4-1,6 : 1	4:3 Distancia mínima : $L = 0.0283 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0566$ Distancia máxima: $L = 0.0339 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0736$	
		1,0-1,2 : 1	16:9 Distancia mínima : $L = 0.0231 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0566$ Distancia máxima: $L = 0.0277 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0736$	
	Objetivo de enfoque fijo	ET-D75LE5	1,0 : 1	$L = 0.0216 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0835$
			0,8 : 1	$L = 0.0176 \times \text{Diagonal de la pantalla (pulgadas)} - 0.0835$

Diagrama de dimensiones de instalación

Figura 1: Dimensiones para cuando se utiliza una unidad

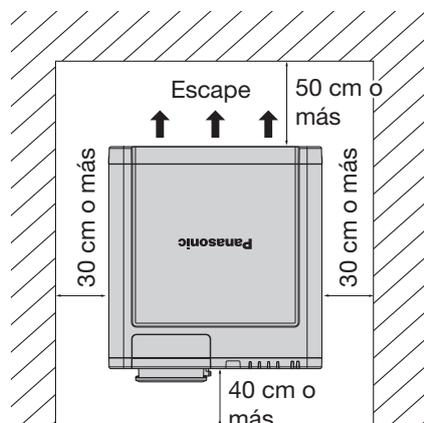


Figura 2: Dimensiones para cuando se utilizan dos unidades

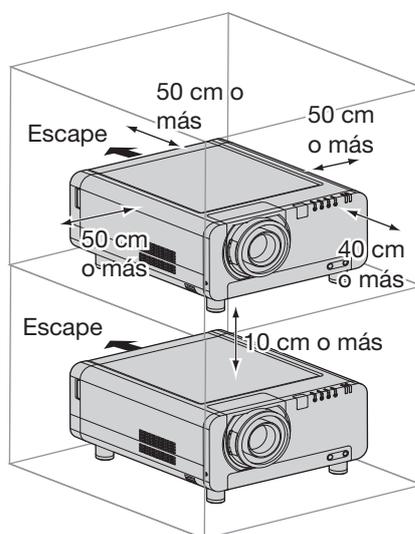
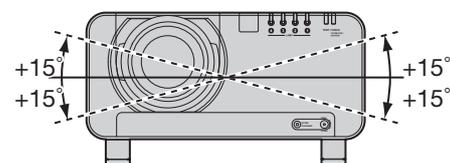


Figura 3 : Configure la dirección de rotación



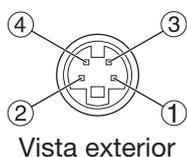
Atención

- Deje un espacio de al menos 50 cm en la parte posterior del proyector para cambiar la lámpara y asegurarse de que no se bloqueen las aberturas de salida de aire.
- Instale el proyector de modo que el aire pueda circular libremente alrededor de la parte trasera del proyector, sin permanecer estático. Asimismo, deje un espacio de 30 cm o más en los costados de modo que el aire caliente que sale por las aberturas de salida de aire no sea aspirado por las aberturas de entrada de aire.
- Instalar el proyector con un espacio al frente de 40 cm. o más de tal manera que el filtro de aire se pueda reemplazar.
- Si el proyector se va utilizar colocado dentro de una caja, asegúrese de que la estructura incluye un conducto, o dispositivo similar, por el que pueda escapar el aire de la caja y también deje los espacios que se muestran en la Figura 2, para garantizar que la temperatura durante el funcionamiento del aparato se encuentra entre 0°C y 35°C .

Antes de realizar las conexiones

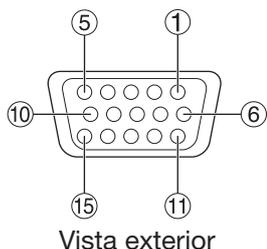
- Antes de realizar las conexiones, lea atentamente el manual de instrucciones del dispositivo que va a conectar.
- Desactive el interruptor de alimentación de los dispositivos antes de conectar los cables.
- Si algún cable de conexión no ha sido suministrado con el dispositivo, o si no dispone de un cable opcional para la conexión del dispositivo, prepare un cable de conexión de sistema apropiado para el dispositivo.
- Las señales de vídeo con fluctuaciones excesivas pueden hacer que las imágenes proyectadas en la pantalla oscilen o se muevan de forma aleatoria. Si esto sucediera, se deberá conectar un corrector de base de tiempos (TBC).
- El proyector acepta las señales siguientes: señales de vídeo, vídeo S, RGB analógicas, DVI-D y señales compatibles con el módulo de entrada opcional (pág. 28).
- Algunos modelos de PC no pueden conectarse al proyector.

● En el siguiente diagrama se indica la asignación de los contactos y nombres de las señales del terminal S-VIDEO IN.



Contacto n.º	Señal
①	Tierra (señal de luminancia)
②	Tierra (señal de color)
③	Señal de luminancia
④	Señal de color

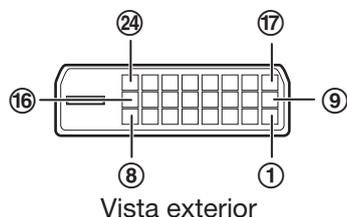
● En el siguiente diagrama se indica la asignación de los contactos y nombres de las señales del terminal RGB IN.



Contacto n.º	Señal
①	R/P _R
②	G/G • SYNC/Y
③	B/P _B
⑬	HD/SYNC
⑭	VD

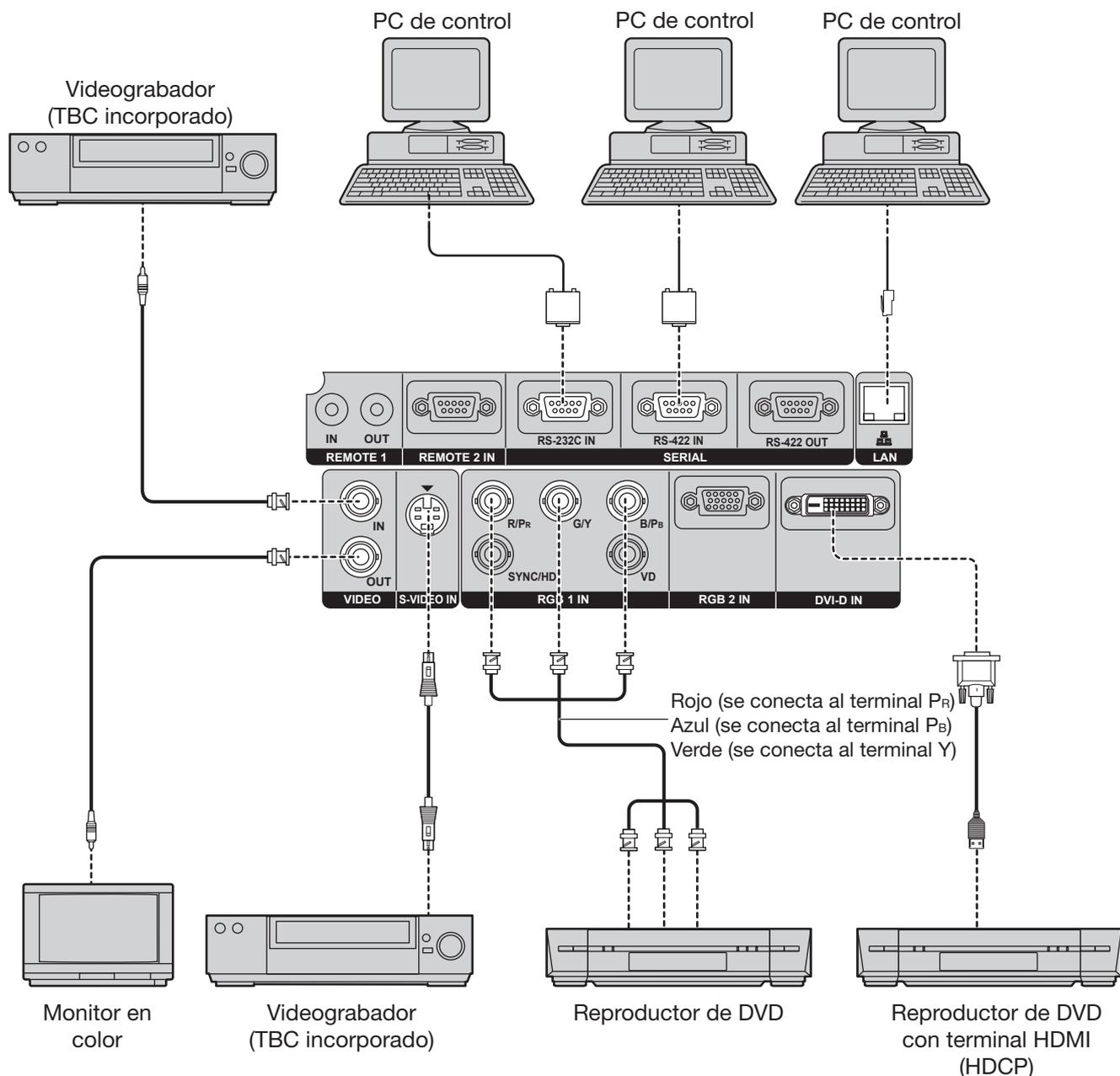
④, ⑨, ⑫ y ⑮ no están asignados.
⑤-⑧, ⑩ y ⑪ son terminales de tierra (GND).

● En el siguiente diagrama se indica la asignación de los contactos y nombres de las señales del terminal DVI-D IN.



Contacto n.º	Señal	Pin No.	Signal
①	T.M.D.S datos 2-	⑬	
②	T.M.D.S datos 2+	⑭	+5 V
③	T.M.D.S datos 2 / 4 blindaje	⑮	Tierra
		⑯	Detección de conexión en caliente
④		⑰	T.M.D.S datos 0-
⑤		⑱	T.M.D.S datos 0+
⑥	DDC reloj	⑲	T.M.D.S datos 0 / 5 blindaje
⑦	DDC datos		
⑧		⑳	
⑨	T.M.D.S datos 1-	㉑	
⑩	T.M.D.S datos 1+	㉒	T.M.D.S blindaje de reloj
⑪	T.M.D.S datos 1 / 3 blindaje	㉓	T.M.D.S reloj+
⑫		㉔	T.M.D.S reloj-

Ejemplo de conexión a dispositivos de VÍDEO



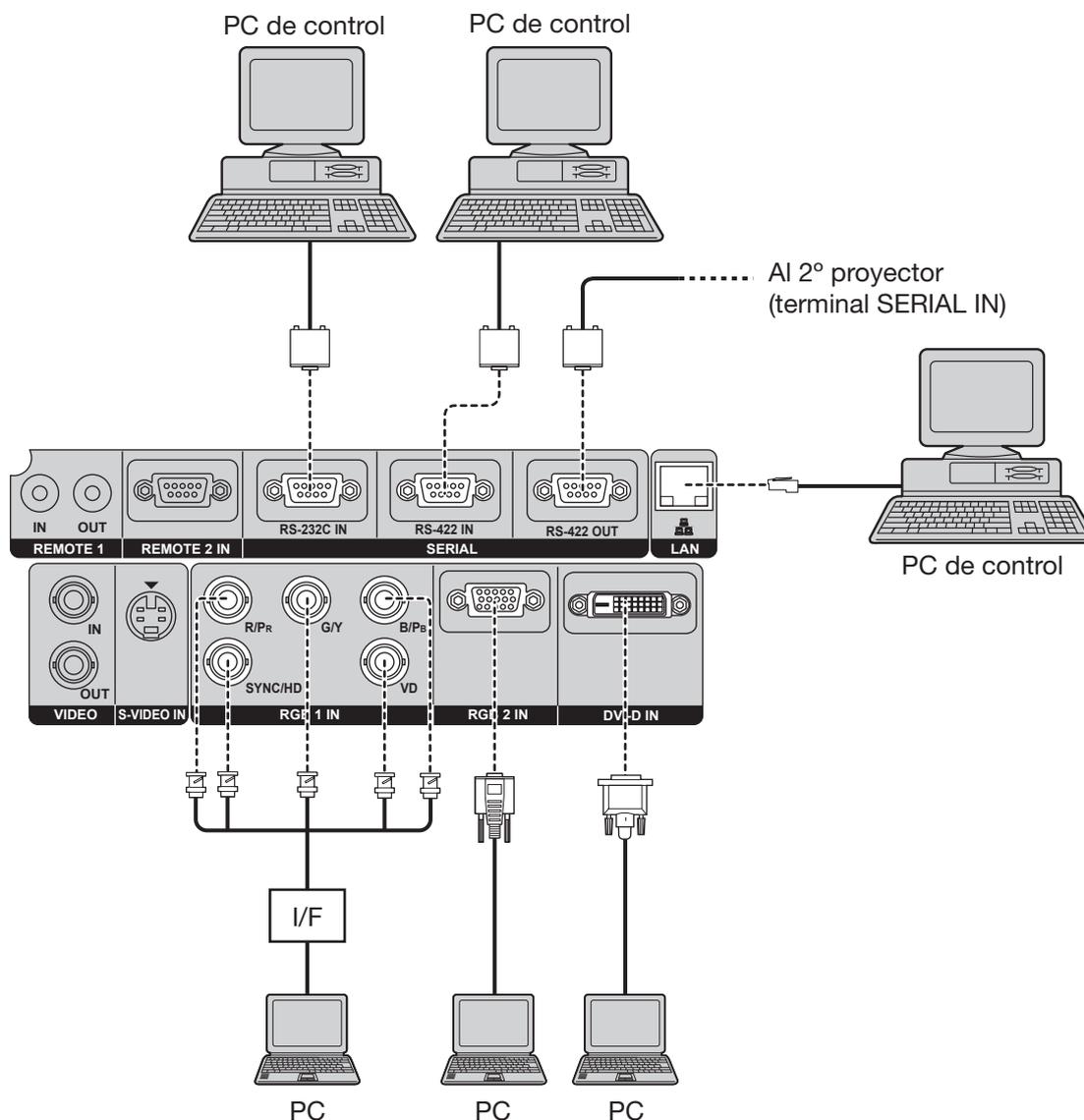
Atención

- Al conectar el proyector a un videograbador, asegúrese de utilizar un videograbador que tenga un corrector de base de tiempos (TBC) incorporado o utilice un TBC entre el proyector y el videograbador.
- Si se conectan señales de sincronización cromática no estándar, la imagen puede distorsionarse. En este caso, conecte un TBC entre el proyector y el videograbador.

Nota

- El terminal de entrada de señales DVI-D sólo acepta un enlace.
- Se necesita un cable de conversión HDMI-DVI-D para conectar un dispositivo compatible con HDMI.
- Al utilizar la entrada DVI-D, puede que se requiera la configuración EDID en el dispositivo conectado. (pág. 71, 72)
- Se puede conectar el terminal de entrada DVI-D a un dispositivo compatible con HDMI o DVI-D, pero en algunos dispositivos las imágenes pueden no visualizarse o pueden ocurrir otros problemas durante el funcionamiento.

Ejemplo de conexión a ordenadores personales



Atención

- Al desconectar la alimentación principal de la unidad principal, desconecte también la alimentación del PC.
- Si la longitud del cable desde un PC al proyector es larga, o si se utilizan muchos dispositivos de retransmisión, como por ejemplo, interruptores, puede que la señal de vídeo se interrumpa o se vea borrosa. En ese caso, utilice un compensador de cable.

Nota

- Para acceder a las especificaciones de las señales RGB que se pueden aplicar desde el PC, consulte la ficha técnica en las páginas 120-121.
- Si su PC tiene una función de reanudación (última memoria), el ordenador puede no funcionar correctamente hasta que se desactive la función de reanudación.
- Al utilizar la entrada DVI-D, puede que se requiera la configuración EDID en el dispositivo conectado. (pág. 71, 72)

Instalación del módulo de entrada (opcional)

Instalación del módulo de entrada

Tipos de módulo de entrada (opcional)

Prepare un módulo de entrada (opcional) que sea compatible con las señales de entrada del sistema.

Módulo	Núm. de modelo del módulo	Terminal	Formatos de señal aceptados
Módulo de entrada SD-SDI	ET-MD77SD1	Entrada BNC × 1 Salida BNC × 1	Conforme a SMPTE259M: 480i, 576i
		Entrada RJ-45 × 1 ¹	10BASE-T/100BASE-TX
Módulo de entrada HD/SD-SDI	ET-MD77SD3	Entrada BNC × 1 Salida BNC × 1	Conforme a SMPTE259M: 480i, 576i Conforme a SMPTE292M: 720/60p, 720/59.94p, 720/50p 1 035/60i, 1 035/59.94i, 1 080/60i, 1 080/59.94i 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/23.98sF, 1 080/30p 1 080/29.97p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/23.98p
		Entrada RJ-45 × 1 ¹	10BASE-T/100BASE-TX
	ET-MD100SD4	Entrada BNC × 2	Señal de enlace único SD-SDI : 480i, 576i Señal de enlace único HD-SDI (YPbPr 4:2:2) : 720/60p, 720/59.94p, 720/50p, 1 080/60i, 1 080/59.94i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/23.98sF, 1 080/30p, 1 080/29.97p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/23.98p Señal de enlace doble HD-SDI (RGB 4:4:4) : 1 920 × 1 080/50i, 1 920 × 1 080/59.94i, 1 920 × 1 080/60i, 1 920 × 1 080/23.98p, 1 920 × 1 080/23.98sF, 1 920 × 1 080/25p, 1 920 × 1 080/24p, 1 920 × 1 080/24sF, 1 920 × 1 080/29.97p, 1 920 × 1 080/30p Señal de enlace doble HD-SDI (X' Y' Z' 4:4:4) : 2 048 × 1 080/23.98p, 2 048 × 1 080/23.98sF, 2 048 × 1 080/24p, 2 048 × 1 080/24sF
Módulo de entrada DVI-D	ET-MD77DV	Entrada DVI-D 24p × 1	Enlace único DVI-D conforme a HDCP ² , conforme a DVI 1.0 480p, 576p, 720/60p, 720/59.94p, 720/50p 1 080/60i, 1 080/59.94i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/23.98sF 1 080/30p, 1 080/29.97p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/23.98p 1 080/60p, 1 080/59.94p, 1 080/50p Resolución de visualización VGA – WUXGA ³ (no entrelazada) Frecuencia del reloj de puntos 25–162 MHz
		Entrada RJ-45 × 1 ¹	10BASE-T/100BASE-TX

*1: No se puede utilizar el terminal LAN del módulo de entrada opcional. Utilice el terminal LAN que se suministra como accesorio estándar con el proyector.

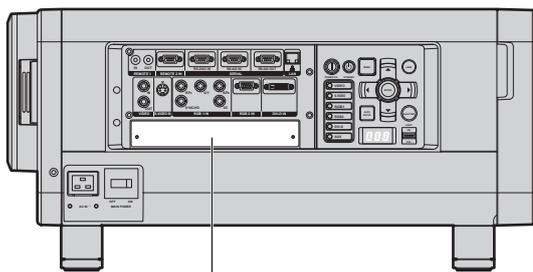
*2: HDCP (Protección de contenido digital de alto ancho de banda)

HDCP es una especificación que se utiliza para la codificación de señales de imágenes digitales desarrollada para proteger contenido digital. Las señales de salida DVI-D/HDMI procedentes del equipo compatible con HDCP han sido codificadas de acuerdo con las especificaciones HDCP para garantizar la protección del contenido, pero el módulo de entrada DVI-D puede mostrar imágenes digitales correctamente debido a que cumple con la especificación HDCP.

*3: Las señales WUXGA son compatibles solamente con las señales VESA CVT-RB (con reducción del borrado).

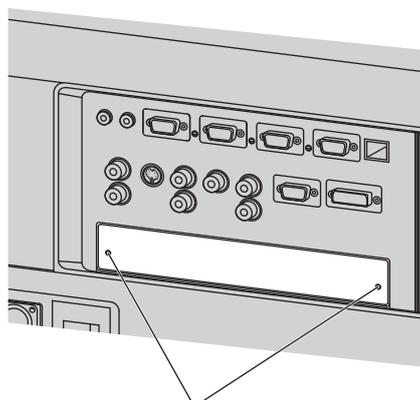
Procedimiento de instalación

Desconecte la alimentación antes de instalar el módulo de entrada.



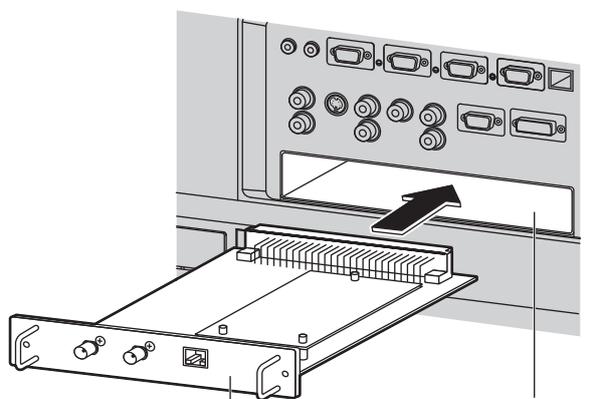
Tapa de la ranura

1. Retire la tapa de la ranura.



Quite los 2 tornillos

2. Inserte el módulo de entrada.



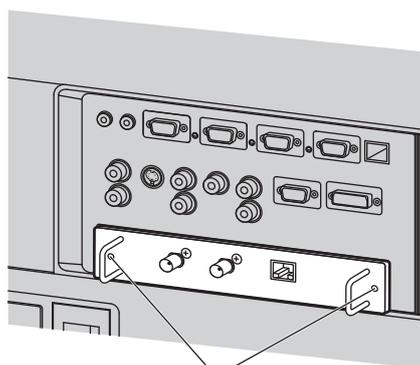
Módulo de entrada

Ranura

3. Asegure el módulo de entrada.

4. Registre la señal de entrada.

- Este proyector requiere el registro del tipo de señal de entrada después de la instalación del módulo de entrada.
- Para obtener información sobre el registro de señales de entrada, consulte las páginas 43–45.



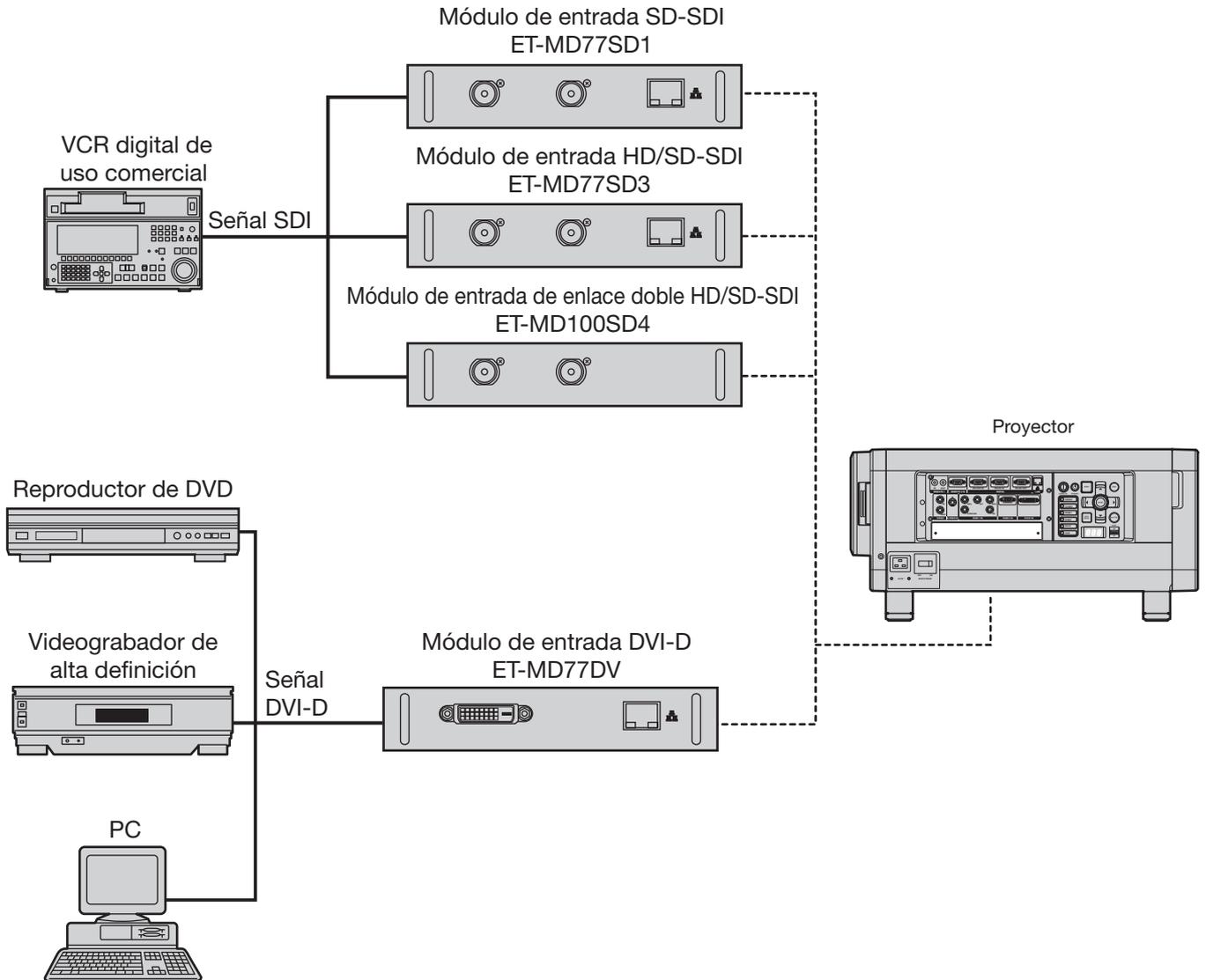
Apriete los dos tornillos

Instalación del módulo de entrada (opcional) (continuación)

Conexión de señales al módulo de entrada

Al instalar el proyector, las señales deben conectarse al módulo de entrada de acuerdo con el equipo que se va a conectar.

Para establecer conexiones de señales adecuadas, consulte el diagrama siguiente.

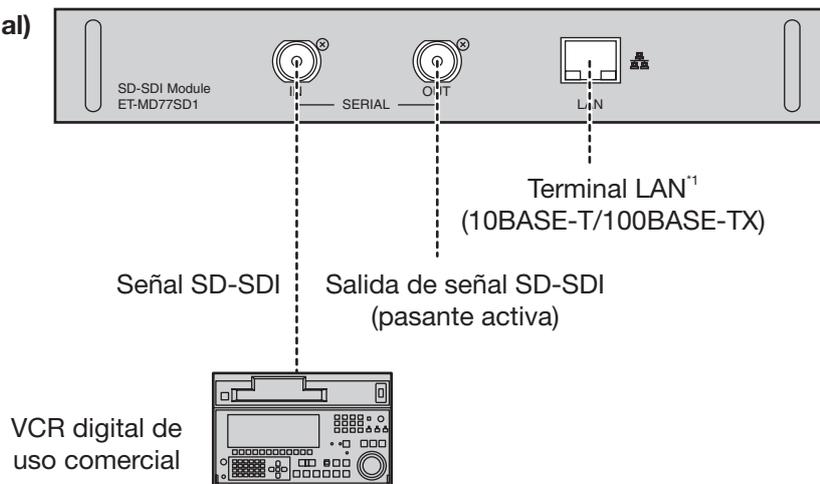


Nota

- Inserte un módulo de entrada que cumpla con las especificaciones de la señal de entrada.
- Normalmente, utilice SELECTOR DEL SISTEMA en "AUTO". (pág. 56-57)

Conexión de la señal al módulo de entrada SD-SDI

Módulo de entrada SD-SDI (opcional)
ET-MD77SD1 (para 480i/576i)



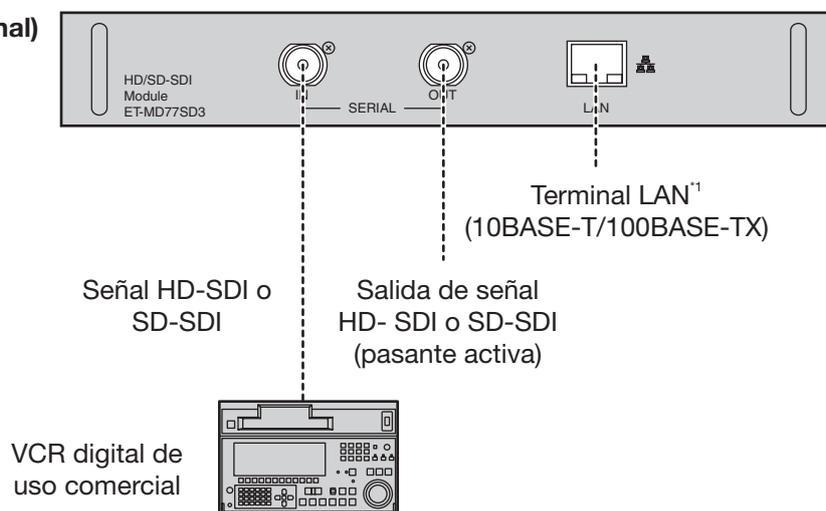
Nota

- Si se conecta una fuente que tiene una señal no adecuada, pueden ocurrir errores en el reconocimiento automático de la señal. Si esto sucediera, utilice el menú SELECTOR DEL SISTEMA para cambiar el formato a uno que corresponda a las señales recibidas.
- Puede cambiar el modo del formato de entrada desde el menú SELECTOR DEL SISTEMA. (pág. 56-57)

*1: No se puede utilizar el terminal LAN del módulo de entrada opcional. Utilice el terminal LAN que se suministra como accesorio estándar con el proyector.

Conexión de la señal al módulo de entrada HD/SD-SDI

Módulo de entrada HD/SD-SDI (opcional)
ET-MD77SD3 (para HD/SD)

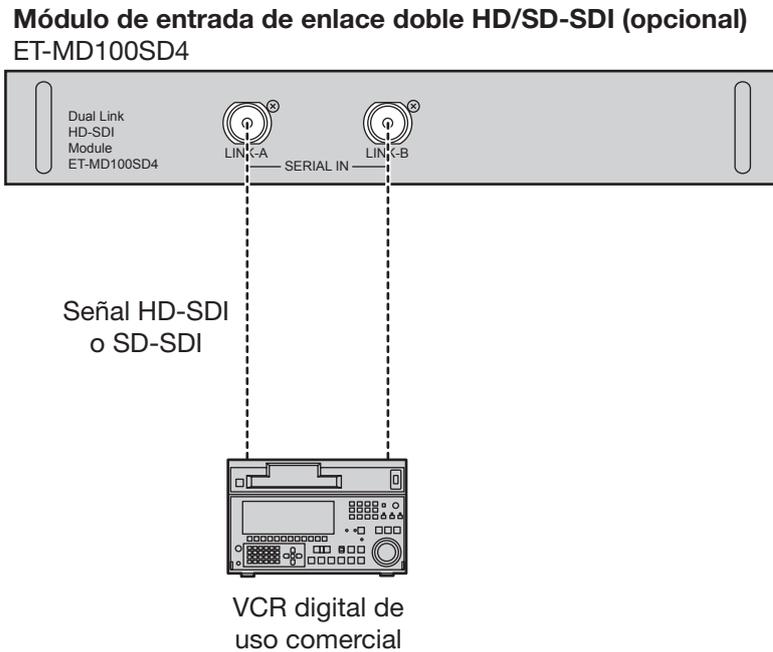


Nota

- Puede cambiar el modo del formato de entrada desde el menú SELECTOR DEL SISTEMA. (pág. 56-57)
- Si se conecta una fuente que tiene una señal no adecuada, pueden ocurrir errores en el reconocimiento automático de la señal. Si esto sucediera, utilice el menú SELECTOR DEL SISTEMA para cambiar el formato a uno que corresponda a las señales recibidas.
- Para garantizar una visión completa de la imagen, utilice un cable de conexión 5CFB o superior o un cable Belden1694A o superior. (Por ejemplo: 5CFB, 5CFTX, 7CFB, Belden1694A, etc.)

*1: No se puede utilizar el terminal LAN del módulo de entrada opcional. Utilice el terminal LAN que se suministra como accesorio estándar con el proyector.

Conexión de la señal al módulo de entrada de enlace doble HD/SD-SDI



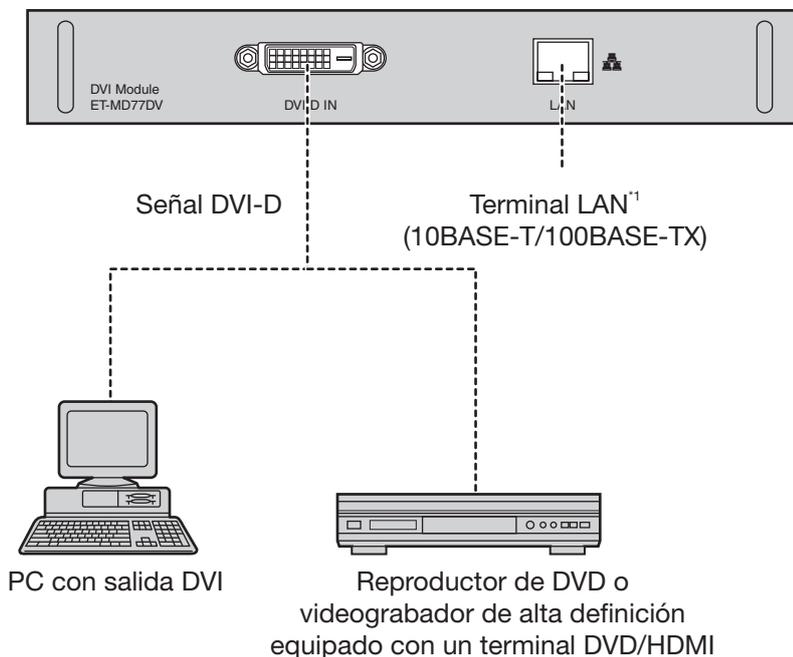
- Al conectar una señal de enlace único, conéctela al terminal LINK-A.
- Al conectar una señal de enlace doble, conéctela a los terminales LINK-A y LINK-B.

Nota

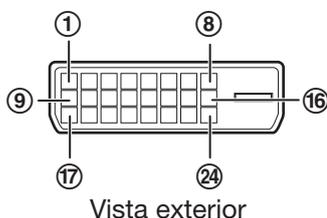
- Puede cambiar el modo del formato de entrada desde el menú SELECTOR DEL SISTEMA. (pág. 56-57)
- Se requiere una configuración específica para el dispositivo conectado. (pág. 72-73)
- Para enviar las imágenes correctamente, utilice un cable de conexión 5CFB o superior (5CFB, 7CFB, etc.) o un cable Belden1694A o superior. Además, utilice un cable de longitud inferior a 100 m.
- Asegúrese de que los cables utilizados para enlazar las terminales LINK-A y LINK-B son del mismo tipo y de la misma longitud.
Si hay una diferencia superior a 4 metros entre los dos cables, las imágenes no se proyectarán correctamente.
- Al conectar las señales de enlace doble, conéctelas directamente al dispositivo de señal de salida sin la mediación de un distribuidor u otro dispositivo. Puede producirse una diferencia de fase entre las señales LINK-A y LINK-B que podría provocar una proyección incorrecta de la imagen.
- Si la señal conectada es inestable, puede que la función de distinción automática no funcione correctamente. En ese caso, utilice el menú SELECTOR DEL SISTEMA para cambiar a un modo que se ajuste mejor al formato de la señal.

Conexión de señales al módulo de entrada DVI-D

Módulo de entrada DVI-D (opcional)
ET-MD77DV



- La asignación de los contactos y los nombres de señal del terminal de entrada DVI-D se indican en la tabla de la derecha.



Contacto n.º	Señal	Contacto n.º	Señal
①	T.M.D.S datos 2-	⑬	
②	T.M.D.S datos 2+	⑭	+5 V
③	T.M.D.S datos 2 / 4 blindaje	⑮	Tierra
		⑯	Detección de conexión en caliente
④		⑰	T.M.D.S datos 0-
⑤		⑱	T.M.D.S datos 0+
⑥	DDC reloj	⑲	T.M.D.S datos 0 / 5 blindaje
⑦	DDC datos		
⑧		⑳	
⑨	T.M.D.S datos 1-	㉑	
⑩	T.M.D.S datos 1+	㉒	T.M.D.S blindaje de reloj
⑪	T.M.D.S datos 1 / 3 blindaje	㉓	T.M.D.S reloj+
⑫		㉔	T.M.D.S reloj-

Nota

- El módulo de entrada de señales DVI-D sólo acepta un enlace.
- Se necesita un cable de conversión HDMI-DVI-D para conectar un dispositivo compatible con HDMI.
- Al utilizar la entrada DVI-D, puede que se requiera la configuración EDID en el dispositivo conectado. (pág. 71, 72)
- Se puede conectar el módulo de entrada DVI-D a un dispositivo compatible con HDMI o DVI-D, pero en algunos dispositivos las imágenes pueden no visualizarse o pueden ocurrir otros problemas durante el funcionamiento.

*1: No se puede utilizar el terminal LAN del módulo de entrada opcional. Utilice el terminal LAN que se suministra como accesorio estándar con el proyector.

Cómo instalar y desmontar el objetivo de proyección (opcional)

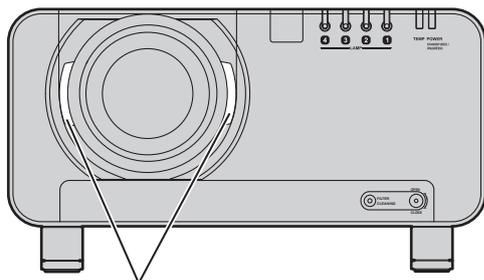
Ajuste la posición de desplazamiento del objetivo de modo que quede en su posición de origen (pág. 39) antes de instalar o desmontar el objetivo de proyección.

Atención

- Retire la esponja antipolvo de la conexión de objetivo del proyector antes de instalar el objetivo de proyección. (Guarde la esponja antipolvo en un lugar seguro por si tiene que volver a usarla en el futuro.)
- Después de desmontar el objetivo de proyección, instale la esponja antipolvo en la conexión del proyector para evitar que entre polvo al interior del proyector.

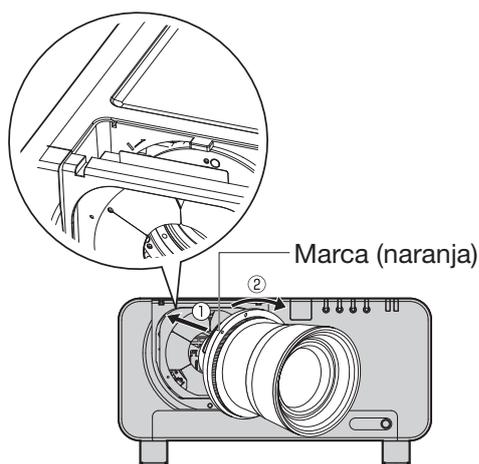
Cómo instalar el objetivo de proyección

1. Mientras presiona el botón de bloqueo de la tapa del objetivo de proyección, tire de la tapa hacia delante para retirarla.

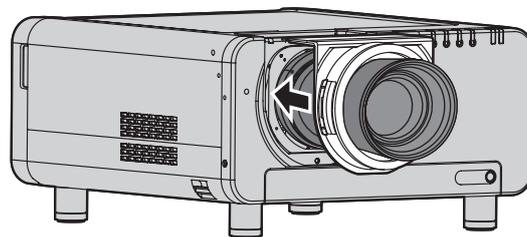


Botón de bloqueo de la tapa del objetivo de proyección

2. Alinee la marca (naranja) del objetivo de proyección con la marca del proyector (→) y, a continuación, inserte el objetivo y gírelo en el sentido de las agujas del reloj hasta que encaje en su sitio (escuchará un “clic”).

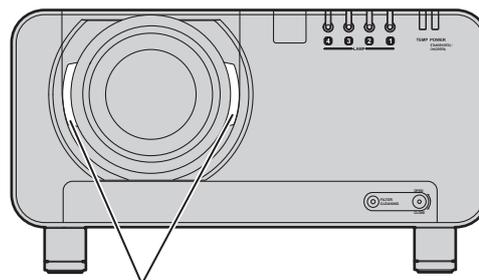


3. Presione la tapa del objetivo de proyección hasta que encaje en su sitio.



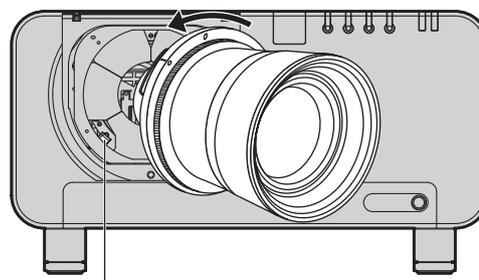
Cómo desmontar el objetivo de proyección

1. Mientras presiona el botón de bloqueo de la tapa del objetivo de proyección, tire de la tapa hacia delante para retirarla.



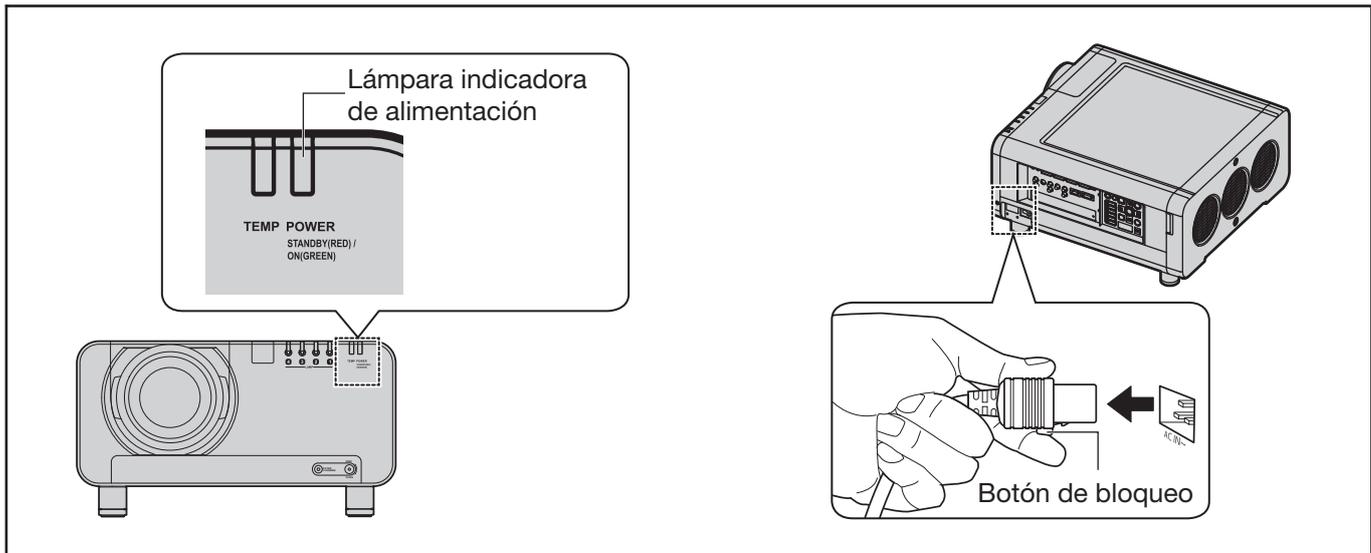
Botón de bloqueo de la tapa del objetivo de proyección

2. Mientras mantiene presionado el botón de bloqueo del objetivo de proyección, gire el objetivo de proyección en el sentido contrario a las agujas del reloj y, a continuación, tire de él para retirarlo.



Botón de bloqueo del objetivo de proyección

Proyección



Lámpara indicadora de alimentación

Indica el estado de suministro de energía eléctrica. Asegúrese de comprender plenamente el funcionamiento de la lámpara indicadora de alimentación antes de utilizar el proyector.

Estado del indicador		Estado del proyector
Apagado		La alimentación principal está desconectada
Rojo	Encendido	Modo de espera Se puede pulsar el botón POWER ON (I) para proyectar imágenes.
Verde	Encendido	Se están proyectando imágenes (encendido)
Naranja	Encendido	Modo de refrigeración El proyector cambia a modo de espera al cabo de algunos instantes.

Atención

- Mientras el proyector está en modo de refrigeración (la lámpara indicadora de alimentación se ilumina en naranja), el ventilador interno funciona para enfriar el proyector. En este momento, no apague el interruptor MAIN POWER ni desconecte el cable de alimentación.

Nota

- Si el botón POWER ON “|” se pulsa mientras el proyector sigue en modo de refrigeración, puede que se necesite un tiempo antes de que el proyector esté preparado para proyectar imágenes.

Conexión del cable de alimentación

Conecte el cable de alimentación accesorio de forma segura al proyector y a la toma de corriente eléctrica. Asegúrese de leer la sección “AVISO IMPORTANTE DE SEGURIDAD” (pág. 4–5) y la sección “Precauciones respecto a la seguridad” (pág. 6–9) para obtener información sobre la manipulación del cable de alimentación.

Conexión

- Compruebe la forma del terminal AC IN en el costado del proyector y la forma del conector del cable de alimentación, y conecte el cable de alimentación de forma segura al terminal AC IN.
- Conecte la clavija del cable de alimentación a una toma de corriente eléctrica.

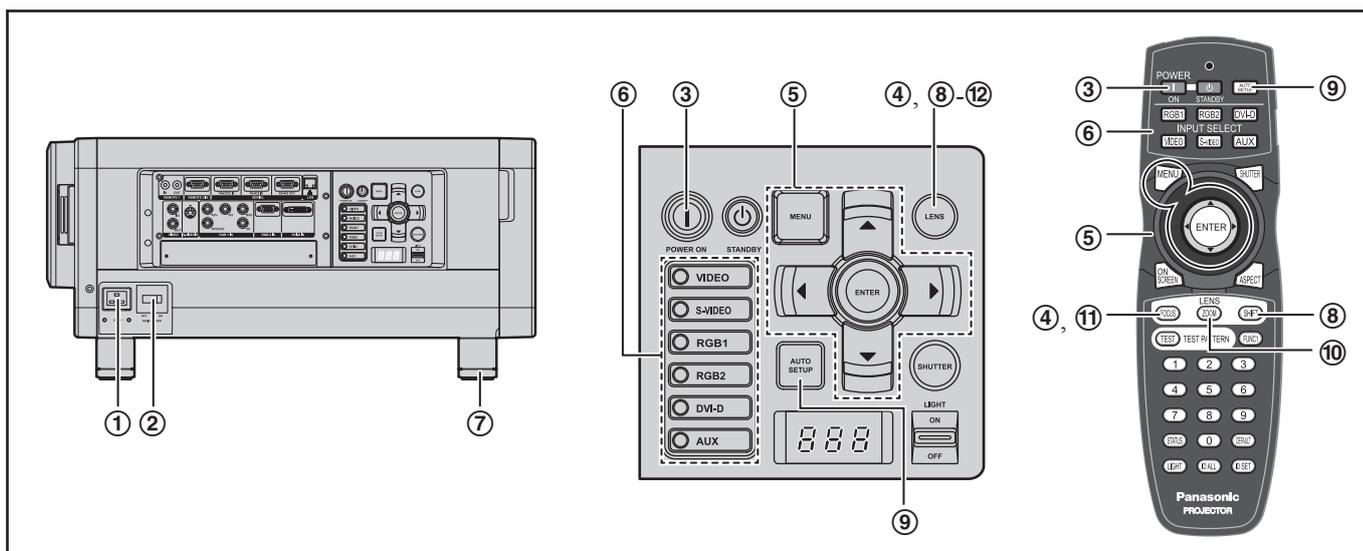
Desconexión

- Compruebe que el interruptor MAIN POWER del proyector se encuentra en la posición OFF “O” y, a continuación, desconecte la clavija del cable de alimentación de la toma de corriente eléctrica.
- Retire el cable de alimentación del terminal AC IN mientras presiona el botón de bloqueo del conector del cable de alimentación.

Atención

- Conecte todos los equipos periféricos al proyector antes de conectar el cable de alimentación del mismo. (pág. 26–27)

Proyección (continuación)



Encender el proyector

- 1 **Conecte el cable de alimentación suministrado. (220 V–240 V, 50 Hz/60 Hz)**
- 2 **Pulse el lado marcado “I” del interruptor MAIN POWER para conectar la alimentación.**
 - La lámpara indicadora de alimentación del proyector parpadeará de color rojo. Al cabo de algunos instantes, el indicador se iluminará y el proyector entrará en modo de espera.
- 3 **Pulse POWER ON “I”.**
 - La lámpara indicadora de alimentación se enciende de color rojo tan pronto como se proyecta una imagen en la pantalla.

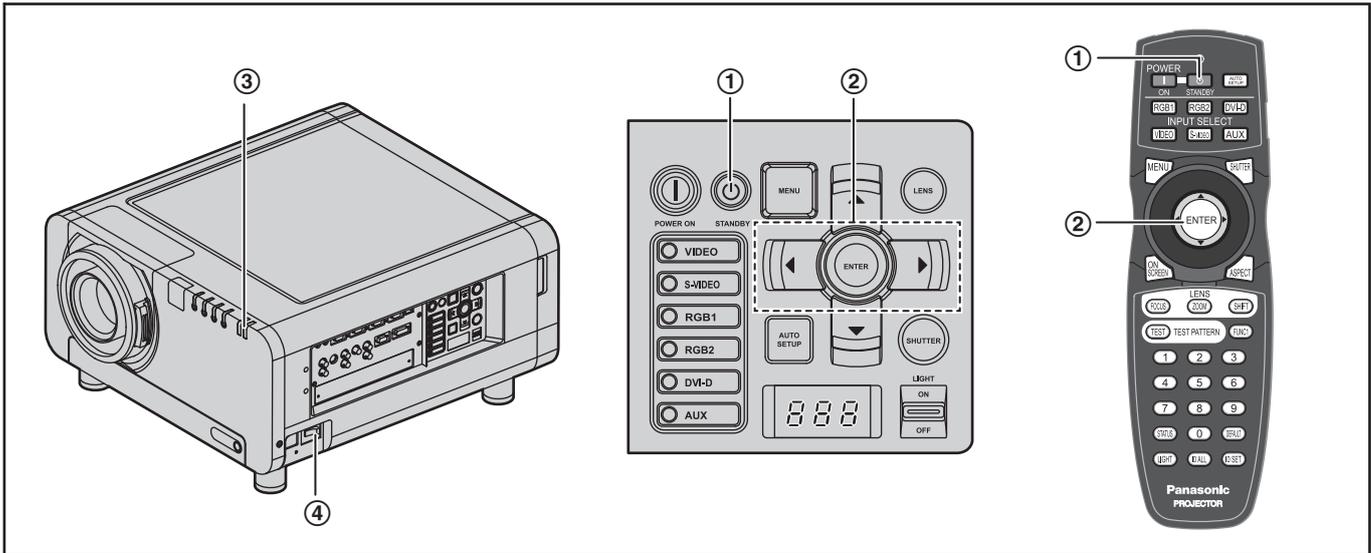
Nota

- Si se enciende el proyector a aproximadamente 0 °C, se necesitará un período de calentamiento de aproximadamente 5 minutos para iniciar la proyección. La lámpara indicadora de temperatura (TEMP) se enciende durante el período de calentamiento. Cuando el período de calentamiento finaliza, la lámpara indicadora de temperatura (TEMP) se apaga y la imagen se proyecta en la pantalla.
- Si la temperatura del lugar donde se está utilizando el proyector es baja y el proceso de calentamiento tarda más de 5 minutos, el proyector determinará que ha ocurrido un problema y la alimentación se desconectará automáticamente. Si esto sucediera, aumente la temperatura alrededor del proyector a 0 °C o como mínimo y, a continuación, vuelva a activar el interruptor MAIN POWER y el interruptor POWER ON “I”.

Asegúrese de ajustar la fecha y la hora al encender el proyector por primera vez. Para más detalles, consulte “Ajuste de la fecha y la hora” en la página 81.

Realizar ajustes y seleccionar opciones

- 4 **Ajuste aproximadamente el enfoque del objetivo. (pág. 38)**
- 5 **Seleccione y establezca el esquema de proyección. (pág. 76)**
- 6 **Seleccione la señal de entrada pulsando el botón selector de entrada para elegir entre RGB1, RGB2, DVI-D, VIDEO, S-VIDEO y AUX. (pág. 46)**
 - El botón AUX estará inhabilitado si no se ha conectado un módulo de entrada opcional.
- 7 **Ajuste la inclinación de la unidad principal (adelante-atrás o derecha-izquierda). (pág. 20)**
- 8 **Ajuste el desplazamiento del objetivo. (pág. 38)**
- 9 **Pulse AUTO SETUP si la señal de entrada es una señal RGB. (pág. 47)**
- 10 **Ajuste el tamaño de la imagen según el tamaño de la pantalla. (pág. 38)**
- 11 **Ajuste el enfoque del objetivo. (pág. 38)**
- 12 **Vuelva a ajustar el zoom para que el tamaño de la imagen quede dentro de la pantalla. (pág. 38)**



Apagar el proyector

① Pulse POWER STANDBY “⏻”.

- Aparece una pantalla de confirmación.



② Pulse ◀ o ▶ para seleccionar “EJECUTAR” y, a continuación, pulse ENTER.

(Alternativamente, vuelva a pulsar POWER STANDBY “⏻”).

- La proyección de la imagen se interrumpe y la lámpara indicadora de alimentación de la unidad principal se enciende de color naranja. (El ventilador de refrigeración sigue funcionando.)

③ Espere hasta que la lámpara indicadora de alimentación de la unidad principal cambie a color rojo (es decir, hasta que el ventilador de refrigeración se detenga). (aprox. 3 minutos)

- Nunca desactive el interruptor MAIN POWER ni desconecte el proyector de la toma de corriente mientras el ventilador de refrigeración está funcionando.

④ Pulse el lado marcado “○” del interruptor MAIN POWER para interrumpir por completo el suministro de energía al proyector.

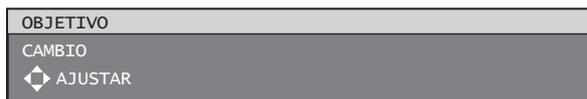
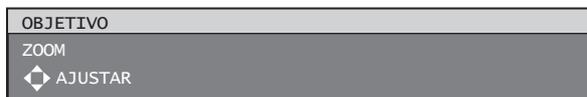
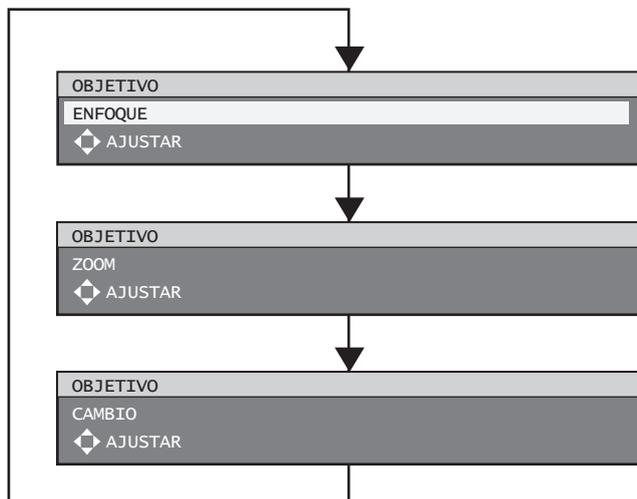
Nota

- En el modo de enfriamiento, una vez desconectada la alimentación de corriente, la lámpara no se encenderá aunque la corriente esté encendida. Para encender la lámpara, conecte la alimentación una vez que la lámpara se haya enfriado suficientemente.
- El proyector consume aproximadamente 15 W incluso cuando se encuentra en modo de espera. (Lámpara indicadora de alimentación encendida de color rojo)
- Si el interruptor principal se apaga accidentalmente durante el uso, puede que la lámpara no se ilumine si se enciende la alimentación de corriente después de encender el interruptor principal. Vuelva a conectar la alimentación principal al cabo de algunos instantes.

Cómo ajustar el objetivo

Cómo ajustar el enfoque, nivel de ampliación y desplazamiento

Si el enfoque, el nivel de ampliación o la posición de la imagen proyectada en la pantalla no son correctos, a pesar de que el proyector está situado correctamente respecto de la pantalla, puede ajustar el enfoque, el nivel de ampliación o la posición vertical u horizontal de la imagen.



■ En el proyector

1. Pulse LENS en el panel de control de la unidad principal.

- Cuando se pulsa el botón, la pantalla de configuración cambia en el orden de “ENFOQUE”, “ZOOM” y “CAMBIO”.

2. Pulse ▲ ▼ ◀ ▶ para seleccionar un elemento y, a continuación, ajústelo.

■ Utilizando el mando a distancia

1. Pulse LENS (FOCUS, ZOOM, SHIFT) en el mando a distancia.

- Cuando se pulsa el botón FOCUS : Se ajusta el enfoque.
- Cuando se pulsa el botón ZOOM : Se ajusta el nivel de ampliación.
- Cuando se pulsa el botón SHIFT : Se ajusta el desplazamiento.

2. Pulse ▲ ▼ ◀ ▶ para seleccionar un elemento y, a continuación, ajústelo.

PRECAUCIÓN:

Tenga cuidado de no aplastarse los dedos entre el objetivo y la cubierta mientras desplaza el objetivo.

Nota

- Sólo se visualiza “ENFOQUE” con los colores de fondo configurados con DISEÑO MENÚ, para distinguir por el color el menú de configuración mostrado, incluso si los caracteres no se pueden leer y están desenfocados. (pág. 73)
- El menú de ajuste de nivel de ampliación (zoom) sólo se visualiza cuando se utiliza un objetivo zoom.

Margen de ajuste de la posición del objetivo (desplazamiento óptico)

No mueva el objetivo más allá de los límites de su margen de desplazamiento, ya que esto puede alterar el enfoque. Esta limitación tiene por objeto proteger las piezas del proyector. Si se utiliza la posición de proyección estándar como referencia, la función de desplazamiento del eje óptico permite ajustar la posición de proyección dentro de los límites que se indican en la figura siguiente.

Número de modelo del objetivo de proyección		
Objetivo zoom	ET-D75LE6	<p>Altura de la imagen proyectada, V</p> <p>0,20V</p> <p>0,20V</p> <p>0,60V</p> <p>0,20V</p> <p>0,60V</p> <p>0,20H</p> <p>0,20H</p> <p>Anchura de la imagen proyectada, H</p> <p>Posición de proyección estándar</p>
	ET-D75LE1 ET-D75LE2 ET-D75LE3 ET-D75LE4 ET-D75LE8	<p>Altura de la imagen proyectada, V</p> <p>0,20V</p> <p>0,20V</p> <p>0,70V</p> <p>0,20V</p> <p>0,70V</p> <p>0,30H</p> <p>0,30H</p> <p>Anchura de la imagen proyectada, H</p> <p>Posición de proyección estándar</p>

Nota

- El ET-D75LE5 tiene un punto focal fijo, por lo que no es posible ajustar el desplazamiento del objetivo.

Cómo mover el objetivo de proyección a su posición de origen

- Pulse el botón **LENS** del proyector o el botón **SHIFT** del mando a distancia durante 3 segundos como mínimo.



- Mientras visualiza el menú que se muestra arriba, pulse **ENTER**. (El menú se visualiza durante aproximadamente 5 segundos.)

- Se visualiza "EN PROGRESIÓN..." en el menú y el objetivo de proyección se desplaza a su posición de origen.

Nota

- La posición de origen del objetivo de proyección es la posición en que el objetivo debe estar para poder retirarlo o para poder almacenar el equipo; no es la posición central en la pantalla óptica.

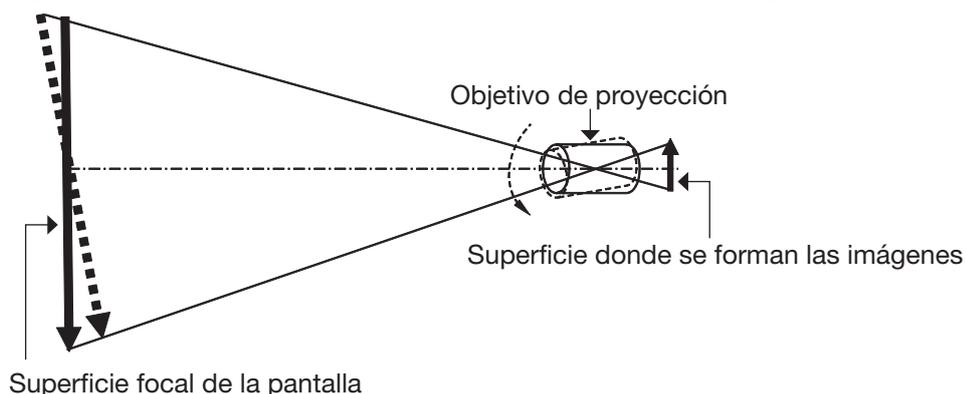
Cómo ajustar el portaobjetivo para corregir un enfoque irregular

■ Sobre el equilibrio focal

● Relación entre la orientación del objetivo y la superficie focal de la pantalla

Si el objetivo de proyección está inclinado con respecto a la superficie en la que se forman las imágenes y la parte delantera (lado de la pantalla) del objetivo de proyección está enfocada hacia abajo (en la dirección de la línea de la flecha de puntos), como se muestra en el ejemplo de la figura 1, la superficie focal de la pantalla está inclinada de modo que la parte superior está en la zona trasera de la pantalla y la parte inferior está en la zona frontal de la pantalla.

Figura 1: Ilustración de la influencia de la orientación del objetivo



■ Procedimiento para configurar el equilibrio focal (ajuste de la inclinación mediante el montante del objetivo)

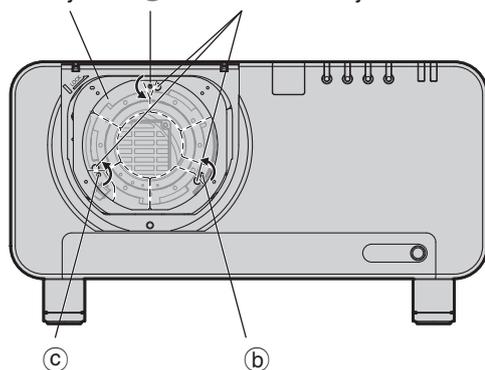
Hay tornillos de ajuste focal en tres puntos del montante del objetivo del proyector que puede realizar la función de corrección cuando, a pesar de haber ajustado el enfoque de la lente, no se consigue uniformidad en toda la pantalla.

● Estructura del montante del objetivo (Figura 2, Figura 3)

Al girar los tornillos de ajuste del enfoque de los tres puntos del montante del objetivo, el objetivo se desplaza ligeramente hacia delante o hacia atrás. Además, apretando los tornillos de ajuste de los tres puntos, se bloquea el soporte del objetivo para que no se pueda mover.

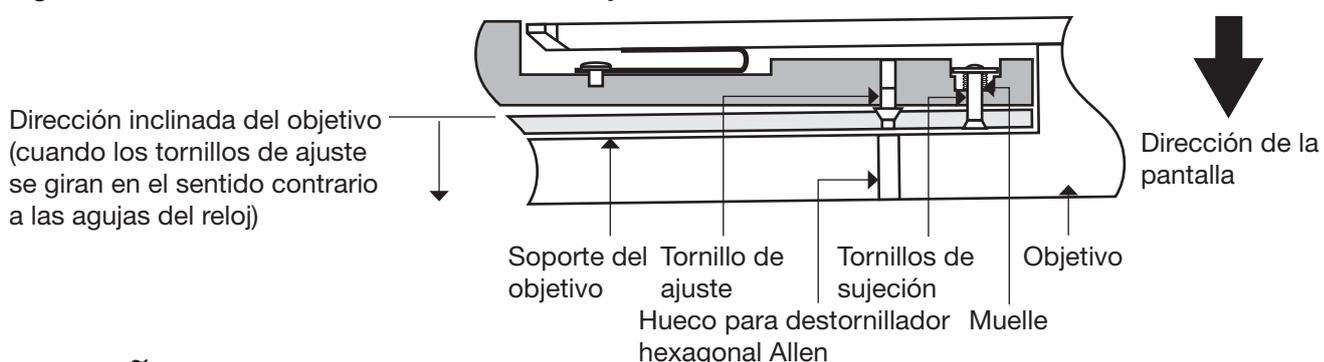
Figura 2 : Vista frontal del montador del objetivo (visto desde donde está la pantalla)

Soporte del objetivo (a) Tornillos de sujeción



(Regule los tornillos de ajuste focal (a), (b) y (c) después de instalar el objetivo.)

Figura 3 : Vista transversal del montante del objetivo



Si el objetivo es pesado o el proyector se instala de modo que quede inclinado, puede que el objetivo también quede inclinado, dando lugar a una falta de equilibrio en el enfoque. En ese caso, consulte la figura 4 y la tabla de abajo y siga las instrucciones que figuran a continuación para realizar el ajuste.

● Procedimiento de ajuste

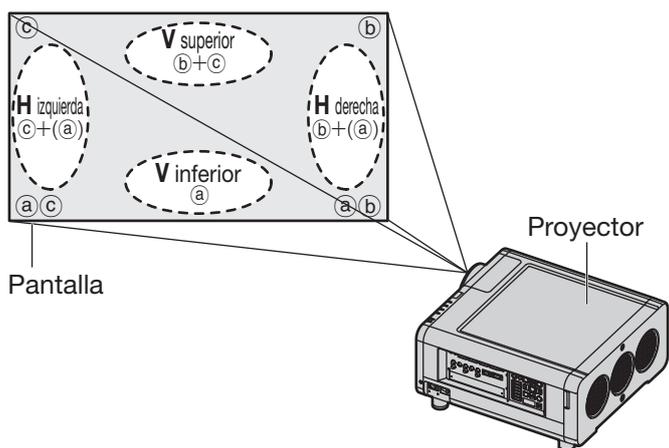
- ① Cambie al modo de ajuste focal con el mando y utilice el botón ▼ para compensar todo el enfoque.
- ② Utilice el botón ▲ para detenerse en el primer lugar enfocado en cualquiera de las direcciones de la pantalla.
(En este estado, el punto de enfoque está en la parte trasera de la pantalla en la dirección en la que se compensa el enfoque.)
- ③ Retire la cubierta del objetivo y el objetivo.
- ④ Afloje dos vueltas el tornillo de sujeción que esté en el sentido opuesto al de mayor desenfoque (sentido en el cual el punto enfocado en ② está más desplazado hacia atrás) (vea la Figura 4).

Atención

- Extreme las precauciones al aflojar un tornillo, ya al girarlo más de dos veces se soltará el muelle y habrá que reparar el proyector.
 - Haga los ajustes en dos lugares como máximo, y gire el tornillo completamente en el sentido de las agujas del reloj por lo menos en una posición.
- ⑤ Instale el objetivo que había retirado.
 - ⑥ Gire el tornillo de ajuste poco a poco en el sentido contrario de las agujas del reloj y deténgase en el punto de enfoque. Al girar el tornillo en dicho sentido, el soporte de objetivo del portaobjetivo se desplaza hacia delante (lado de la pantalla), lo cual cambia la inclinación del objetivo (vea la Figura 1) y desplaza el punto focal de la imagen proyectada en la pantalla en el sentido opuesto al que se ha girado el tornillo.
 - ⑦ Al cambiar la inclinación del objetivo, también se modifica la posición de la pantalla de la imagen de proyección con respecto a la superficie de la pantalla, por lo que deberá usar el mando para cambiar al modo de ajuste del objetivo y volver a la posición óptima.
 - ⑧ Si el enfoque no es el adecuado, reajuste el enfoque en el centro de la pantalla y realice ajustes más precisos de la rotación de los tornillos de ajuste.
 - ⑨ Cuando haya terminado de realizar los ajustes, retire el objetivo y apriete los tornillos de sujeción aflojados.
 - ⑩ Vuelva a instalar el objetivo y la tapa para completar el ajuste del enfoque.

Herramienta que debe utilizar: Destornillador hexagonal Allen o llave Allen (hexágono diagonal de 2,5 mm)
Se suministra una llave Allen con los objetivos opcionales ET-D75LE6 y ET-D75LE8.

Figura 4 : Relación entre el lugar de ajuste y el tornillo de ajuste



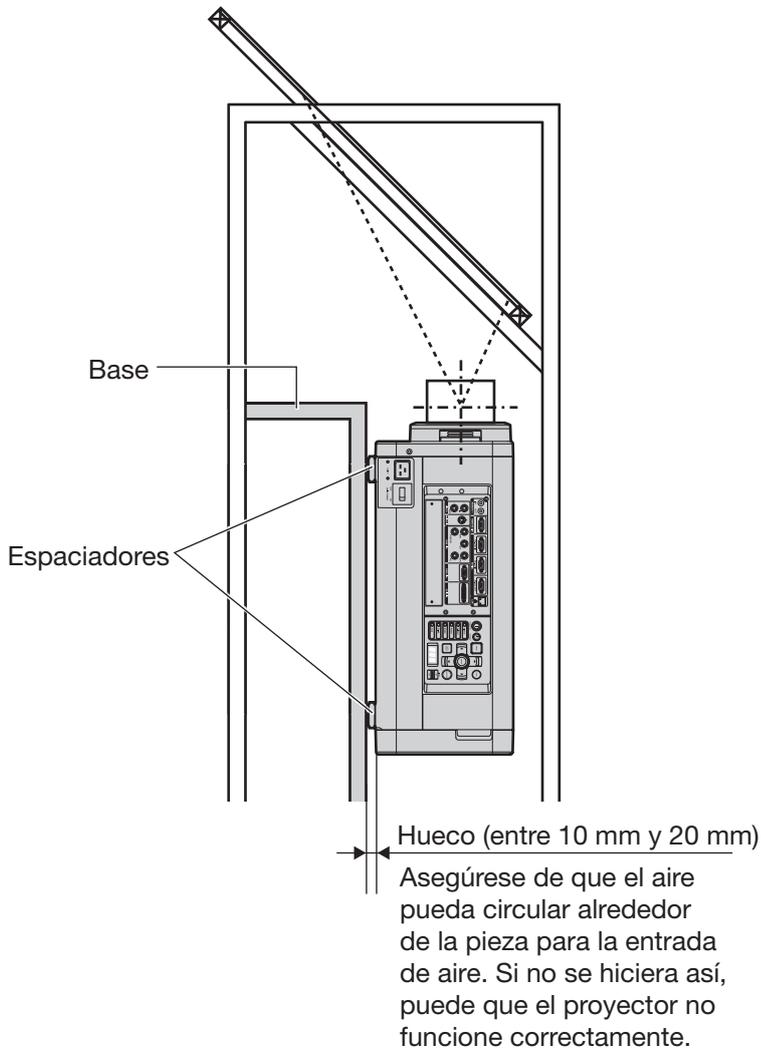
Lugar de ajuste: el lugar donde el punto de enfoque está en la parte trasera.

	Cuando el punto de enfoque óptimo está en la parte frontal de la pantalla en V superior	Cuando el enfoque óptimo está en la parte frontal de la pantalla en V inferior	Cuando el enfoque óptimo está en la parte frontal de la pantalla en H izquierda	Cuando el enfoque óptimo está en la parte frontal de la pantalla en H derecha
(a)	Girar en el sentido contrario a las agujas del reloj	—	—	—
(b)	—	Girar en el sentido contrario a las agujas del reloj	Girar en el sentido contrario a las agujas del reloj	—
(c)	—	Girar en el sentido contrario a las agujas del reloj	—	Girar en el sentido contrario a las agujas del reloj

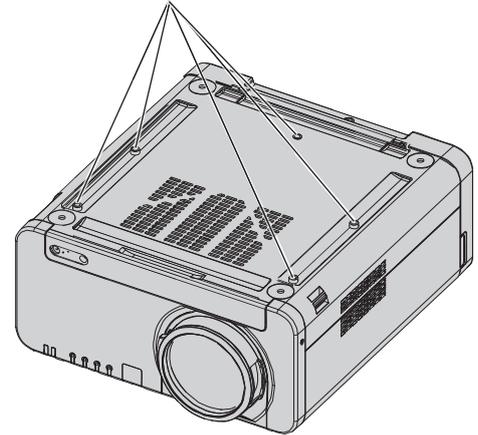
Cómo ajustar el objetivo (continuación)

● Precauciones en la instalación del proyector

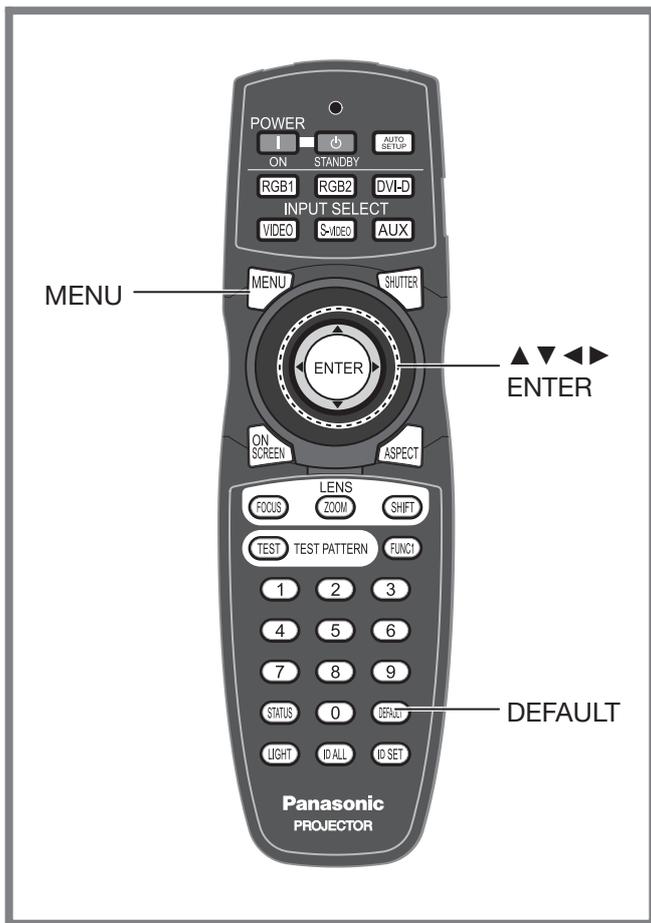
Al instalar y utilizar el proyector con un método diferente a la instalación en un soporte ajustable para suelo, inserte, por ejemplo, separadores (de metal) entre el proyector y la superficie de instalación, de modo que quede un hueco de entre 10 mm o 20 mm para garantizar que la cubierta no esté en contacto con la superficie de la instalación. Además, utilice los huecos de los tornillos para la instalación en techo (que se muestran en la figura) para sujetar el proyector. (Diámetro del tornillo: M6, longitud de la parte roscada del tornillo: 8 mm) Tenga en cuenta que, si la cubierta está en contacto con la superficie de instalación durante su uso, puede que la imagen tarde más tiempo en estabilizarse después de que se active la alimentación.



Tornillos de montaje para el techo (M6)



Registro de datos de señal de entrada



Registro de datos nuevos

Al suministrar una señal nueva, pulse MENU en el mando a distancia o en la sección de control de la unidad principal. Cuando se registran los datos, aparece la pantalla “MENÚ PRINCIPAL”.

Nota

- Se pueden registrar los datos de 96 señales de entrada.
- Las señales compatibles con el módulo de entrada instalado se reciben y sus datos se registran.
- Las memorias están numeradas en 12 páginas (A a L: se puede registrar 8 elementos de datos en cada página), y los datos se registran en la memoria disponible que tiene el número más bajo. Si todas las memorias están ocupadas, los datos de las señales antiguas se sobrescriben secuencialmente.
- Los nombres de los datos registrados se determinan automáticamente por las señales de entrada y los números de memoria.
- Si se está visualizando un menú, las nuevas señales se registrarán en el momento en que sean recibidas.

Cambiar el nombre de las señales registradas

1. Pulse ▲▼◀▶ para seleccionar la señal cuyos detalles desea visualizar.

LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS		
A1: SVGA72-A1	RGB1	---
A2: SVGA72-A2	RGB1	---
A3: SVGA72-A3	RGB1	---

2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “ESTADO DE SEÑALES REGISTRADAS”.

ESTADO DE SEÑALES REGISTRADAS	
NOMBRE	SVGA72-A2
NÚM. DE MEMORIA	A2
ENTRADA	RGB1
fH	48.08kHz
fV	72.17Hz
ESTADO DE SYNC.	H(POS)
	V(POS)

- Los elementos de datos que incluyen el nombre de la señal de entrada, memoria, número, terminal de entrada, frecuencia y señal de sincronización son identificados y mostrados automáticamente.
- Cuando se pulsa MENU, la pantalla “ESTADO DE SEÑALES REGISTRADAS” vuelve a aparecer”.

Los datos de las señales de entrada deben registrarse, ya que no vienen registrado en el proyector.

-
- MENU** — Pulsar para visualizar la pantalla **MENÚ PRINCIPAL**.
 - ENTER** — Pulsar para seleccionar “LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS”.
 - ENTER** — Pulsar para visualizar el menú “LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS”.
 - Las memorias se extienden por 12 páginas (A a L, con 8 elementos de datos cada una, lo que da un total de 96 memorias).

MENÚ PRINCIPAL
IMAGEN
POSICIÓN
MENÚ AVANZADO
PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)
OPCION DISPLAY
SETUP PROYECTOR
I SOBRE I
PATRÓN DE PRUEBA
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS
SEGURIDAD
NETWORK
SELECCIÓN DE MENÚ
ENTER SUBMENÚ

Registro de datos de señal de entrada (continuación)

3. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “CAMBIO DE SEÑAL REGISTRADA”.

4. Utilice ▲▼◀▶ para seleccionar caracteres y números de uno en uno y, a continuación, pulse ENTER para establecerlos.

CAMBIO DE SEÑAL REGISTRADA	
NOMBRE	SVGA72-A2
NÚM. DE MEMORIA	A2
ENTRADA	RGB1
fH	48.08kHz
fV	
ESTADO DE SYNC.	H(POS)
	V(POS)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	:	;	.	
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	/	+	-	*
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		_	@	[]
<	>	BS	OK	CANCEL										

5. Una vez que el nombre se haya modificado, pulse ▲▼◀▶ para seleccionar “OK” y, a continuación, pulse ENTER.

- Después del registro, la pantalla “ESTADO DE SEÑALES REGISTRADAS” vuelve a aparecer.
- Si desea cancelar los cambios realizados en el nombre de la señal, utilice ▲▼◀▶ para seleccionar “CANCEL” y, a continuación, pulse ENTER. Los cambios se cancelarán y el nombre de la señal se visualizará sin modificaciones.

Borrar los datos de señales registradas

1. Pulse ▲▼◀▶ para seleccionar la señal cuyos datos desea borrar.

LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS		
A1: NTSC-A1	VIDEO	---
A2: SVGA72-A2	RGB1	---
A3: SXGA+60-A3	RGB1	---
A4: VGA60-A4	RGB1	---
A5: VGA85-A5	RGB1	---
A6: NTSC-A6	S-VIDEO	---
A7: 1080i/60i-A7	RGB1	---
A8: 1080/24p-A8	RGB1	---

2. Pulse DEFAULT.

- Aparece la pantalla “BORRADO DE SEÑAL REGISTRADA”.
- Si no desea borrar los datos, pulse MENU para volver a la pantalla “LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS”.

BORRADO DE SEÑAL REGISTRADA SEGURO?	
NOMBRE	SVGA72-A2
NÚM. DE MEMORIA	A2
ENTRADA	RGB1
fH	48.08kHz
fV	72.17Hz
ESTADO DE SYNC.	H(POS)
	V(POS)

3. Pulse ENTER.

- Se borran los datos de la señal seleccionada.

Memoria secundaria

El proyector incorpora una función de memoria secundaria que permite registrar varios conjuntos de datos de ajuste de imagen, incluso si se determina que corresponden a la misma señal por su frecuencia y por la forma de la fuente de la señal de sincronización.

Utilice esta función cuando necesite realizar ajustes de calidad de imagen tales como cambio de relación de aspecto y balance de blancos utilizando la misma fuente de señales.

La memoria secundaria contiene todos los datos que pueden ser ajustados por señales como, por ejemplo, relación de aspecto de la pantalla y datos de ajuste de imagen (BRILLO, CONTRASTE, etc.).

■ Cómo registrar datos en la memoria secundaria

No es posible registrar una señal nueva en la memoria secundaria. Una señal nueva debe pasar por el proceso de registro de señal.

1. Pulse ◀▶ en la pantalla normal (cuando no se visualiza un menú).

- Aparecerá el mensaje “Comprobar registro de memoria secundaria” si la memoria secundaria no ha sido registrada.
- La pantalla mostrará un listado de la memoria secundaria registrada para la señal introducida.
- Si selecciona “MEM. SECUNDARIA” en el submenú FUNC1” del menú “SETUP PROYECTOR”, podrá utilizar el botón FUNC1 en lugar de los botones ◀▶. (pág. 81)

Pantalla “Comprobar registro de memoria secundaria”

REGISTRAR SUB MEMORIA?	
NOMBRE	SXGA60-A1
NÚM.DE MEMORIA	A1
ENTRADA	RGB1
fH	64.00kHz
fV	60.00Hz
ESTADO DE SYNC.	H(POS)
	V(POS)

Pantalla LISTADO SUB MEMORIA

LISTADO SUB MEMORIA	
1-1:	SXGA60-A1
1-2:	SXGA60-A2
1-3:	---
1-4:	---
1-5:	---
1-6:	---
1-7:	---
1-8:	---

2. Pulse ▲▼◀▶ para seleccionar el número de MEM. SECUNDARIA almacenado en el “LISTADO SUB MEMORIA”.

3. Pulse ENTER.

- Aparece el mensaje “Cambiar señales registradas”.

CAMBIO DE SEÑAL REGISTRADA	
NOMBRE	SXGA60-A1
NÚM.DE MEMORIA	A1
ENTRADA	RGB1
fH	64.00kHz
fV	60.00Hz
ESTADO DE SYNC.	H(POS)
	V(POS)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	,	:	/	.
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	/	+	-	*
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		_	@	[]
<	>	BS	OK	CANCEL										

4. Pulse ENTER.

Nota

- Para cambiar el nombre de una señal registrada, lleve a cabo los pasos 4 y 5 de la página 44.

■ Cómo cambiar a la memoria secundaria

1. Pulse ◀▶ en la pantalla normal (cuando no se visualiza un menú).

- La pantalla mostrará un listado de la memoria secundaria registrada para la señal introducida.

2. Pulse ▲▼◀▶ para seleccionar la señal de la memoria secundaria a la que desea cambiar en el “LISTADO SUB MEMORIA”.

3. Pulse ENTER.

- La señal cambiará a la seleccionada en el paso 2.

■ Cómo borrar una memoria secundaria

Puede borrar la MEM. SECUNDARIA actualmente seleccionada pulsando DEFAULT en la “LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS”.

■ Indicaciones en pantalla

- ① Cambio de entrada / cambio de señal
Indica el nombre de la señal registrada en la pantalla de estado de cambio de señal.

ENTRADA	RGB1
NOMBRE	RGB
NÚM.DE MEMORIA	A1(1-2)

- ② Detalles de la señal registrada

ESTADO DE SEÑALES REGISTRADAS	
NOMBRE	SXGA60-A1
NÚM.DE MEMORIA	A5 (1-2)
ENTRADA	RGB1
fH	63.98kHz
fV	60.02Hz
ESTADO DE SYNC.	H(POS)
	V(POS)

- La designación puede hacerse de acuerdo con los elementos de la memoria secundaria.
NÚM.DE MEMORIA : A1 (1-2)

↑ ↑
Número de memoria
secundaria

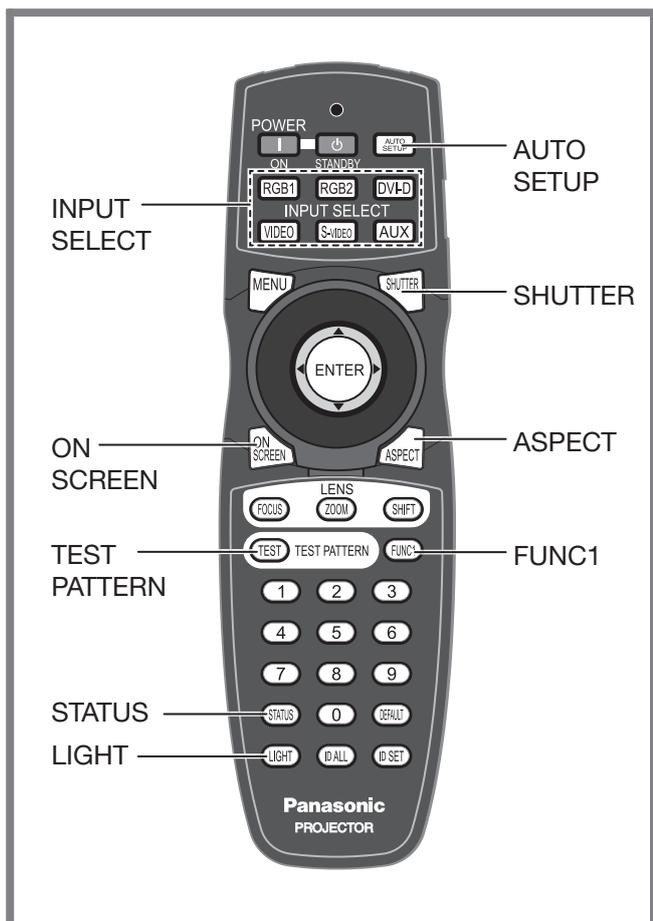
La posición en que se registran las señales de código de dirección (A1, A2, ..., H7 y H8).

Nota

Restricciones

- El número máximo de elementos de memoria secundaria que se puede registrar para el proyector es 96, incluida la señal básica.

Operaciones básicas con el mando a distancia



Uso de la función SHUTTER

Si el proyector permanece sin uso un cierto tiempo durante, por ejemplo, el intermedio de la reunión, se puede utilizar el modo de obturador para ocultar las imágenes temporalmente.

1. Pulse SHUTTER en el mando a distancia o en la unidad principal.

- La imagen se apaga.

2. Vuelva a pulsar SHUTTER.

- La imagen vuelve a aparecer.

Función de visualización en pantalla

Para activar y desactivar la función de visualización en pantalla.

1. Pulse ON SCREEN en el mando a distancia.

Cambio de señal de entrada

Puede utilizar el mando a distancia para cambiar las señales que se reciben y proyectan.

1. Pulse INPUT SELECT en el mando a distancia o en la unidad principal.

- **Pulse RGB1 :**
Para cambiar a la entrada RGB1.
- **Pulse RGB2 :**
Para cambiar a la entrada RGB2.
- **Pulse DVI-D :**
Para cambiar a la entrada DVI-D.
- **Pulse VIDEO :**
Para cambiar a la entrada de vídeo.
- **Pulse S-VIDEO :**
Para cambiar a la entrada de vídeo S.
- **Pulse AUX :**
Para cambiar al módulo de entrada opcional. (El botón AUX, que se utiliza para cambiar de entrada, está inhabilitado cuando no hay un módulo de entrada opcional conectado).

Nota

- Para obtener información sobre los terminales de entrada, consulte "Conexión". (pág. 25-27)

Función de estado

Indica el estado del proyector. También puede utilizarla para enviar información acerca del estado del proyector por correo electrónico.

1. Pulse STATUS en el mando a distancia.

- Aparece la pantalla "ESTADO".

ESTADO		1/3
ENTRADA	RGB2	
NOMBRE	XGA60-A399999	
FRECUENCIA SEÑAL	48.36kHz/59.99Hz	
BETRIEBSSTUNDEN	76h	
LÁMPARA1	341h / ON /	
LÁMPARA2	334h / ON /	
LÁMPARA3	342h / ON /	
LÁMPARA4	97h / ON /	
TEMP. ENTRADA AIRE	31°C/87°F	
TEMP. MÓDULO ÓPTICO	27°C/80°F	
TEMP. ALREDEDOR LÁMP.	31°C/87°F	
ESTATUS REMOTE2	DESHABILITADO	

Nota

- Consulte "ESTADO" en "SETUP PROYECTOR". (pág. 79)
- Consulte "Cómo utilizar la función de red" para información sobre el envío de correos electrónicos. (pág. 89-102)

Ajuste automático (AUTO AJUSTE)

La función de ajuste automático puede utilizarse para ajustar automáticamente la resolución, la fase del reloj y la posición de la imagen cuando se reciben señales RGB analógicas que constan de imágenes de mapas de bits, como las señales de ordenador, o para ajustar automáticamente la posición de la imagen al recibir señales DVI-D. (La función de ajuste automático no funciona con señales de formato de vídeo, como por ejemplo, la señal de salida de un reproductor de DVD.)

Cuando el sistema se encuentra en modo de ajuste automático, se recomienda suministrar imágenes con un marco blanco brillante en su periferia, que incluya caracteres, etc., que sean nítidos y que tengan buen contraste blanco-negro. Evite suministrar imágenes que tengan semitonos o gradaciones, tales como fotografías e imágenes gráficas de ordenador.

1. Pulse AUTO SETUP en el mando a distancia o en la unidad principal.

- Si el ajuste finaliza de forma normal, aparece el mensaje "FINAL.CON NORMAL."

Nota

- "FASE RELOJ" puede cambiar incluso cuando el ajuste se realiza normalmente. Si esto sucediera, ajuste "FASE RELOJ" manualmente.
- Si se introduce una imagen con extremos borrosos o una imagen oscura, puede que aparezca la palabra "FINAL.ANORMAL." o que no se realice el ajuste correctamente, incluso si aparece la palabra "FINAL.CON NORMAL.". En este caso, ajuste manualmente los elementos de "RESO.DE ENTRADA", "FASE RELOJ" y "CAMBIO".
- Para señales específicas y señales de formato panorámico (o paisaje) como 16:9, el ajuste debe realizarse de acuerdo con "AUTO AJUSTE" del menú de opciones.
- La función de ajuste automático puede no estar disponible dependiendo del tipo de ordenador personal que se utilice.
- La función de ajuste automático puede no estar disponible para la señal de sincronización C-SYNC y G-SYNC.
- La imagen puede aparecer distorsionada durante varios segundos durante el ajuste automático. Esto no indica mal funcionamiento.
- El ajuste debe realizarse para cada señal suministrada.
- Puede cancelar el ajuste automático pulsando el botón MENU durante el transcurso de la operación.
- Si se ejecuta la función de ajuste automático, aunque la señal RGB se pueda ajustar automáticamente, puede que aparezca el mensaje "FINAL.ANORMAL.", al introducir las imágenes en movimiento, o puede también que no se realice el ajuste correctamente incluso si aparece la palabra "FINAL.CON NORMAL."

Encender la iluminación de los botones

Se puede encender la iluminación de los botones del mando a distancia.

1. Pulse LIGHT en el mando a distancia.

Nota

- Si no se realiza ninguna operación durante aproximadamente 10 segundos, la iluminación de los botones se apaga automáticamente.

Uso del botón FUNC1

Las operaciones "DESHABILITADO", "I SOBRE I" (pág. 83-84), "MEM. SECUNDARIA" (pág. 44-45), "SELECTOR DEL SISTEMA" (pág. 56-57), o "CONGELADO" (pág. 81) pueden asignarse al botón FUNC1 del mando para que se pueda utilizar como un botón de acceso directo.

Nota

- Para más detalles, consulte "Ajuste de FUNC1" (pág. 81)

Visualización de la imagen de prueba interna

El proyector tiene ocho tipos de imágenes de prueba internas para comprobar la condición del equipo. Para visualizar las imágenes de prueba, siga el procedimiento que se describe a continuación.

1. Pulse TEST PATTERN.
2. Pulse ◀▶ para seleccionar "PATRÓN DE PRUEBA".

Nota

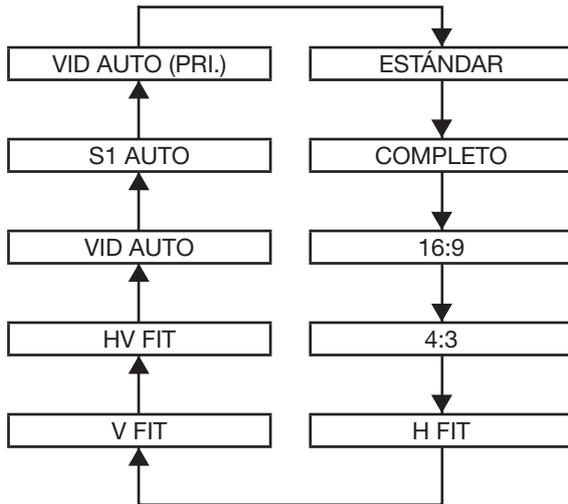
- El ajuste también puede realizarse utilizando un menú en pantalla. Para más detalles, consulte "Visualización de la imagen de prueba interna" (pág. 85)
- Los resultados del ajuste de la imagen, como calidad de imagen, posición, tamaño y otros factores, no se reflejan en las imágenes de prueba. Asegúrese de visualizar la señal de entrada antes de realizar cualquier ajuste.

Cambio de la relación de aspecto de la imagen

Puede cambiar la relación de aspecto de las imágenes proyectadas según la señal de entrada.

1. Pulse **ASPECT** en el mando a distancia.

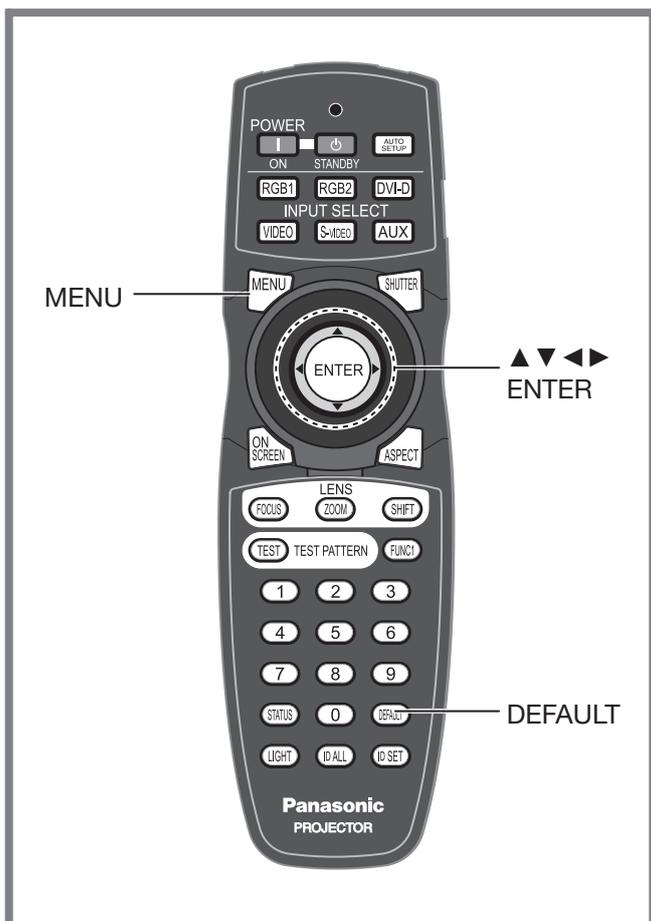
- Cada vez que pulse ASPECT, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



Nota

- Dependiendo del tipo de señal de entrada, algunas relaciones de aspecto pueden no estar disponibles. Para más detalles, consulte "Ajuste de la relación de aspecto". (pág. 59)

Menús en pantalla

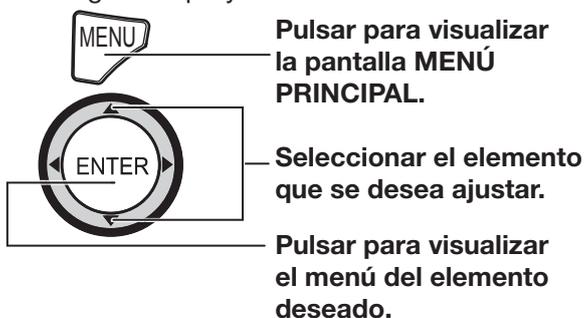


MENÚ PRINCIPAL

El menú principal contiene los siguientes 11 elementos de menú. Cuando se selecciona un elemento del menú principal, la pantalla cambia a una pantalla de selección de submenú.

Icono	Elemento del MENÚ PRINCIPAL
	IMAGEN
	POSICIÓN
	MENÚ AVANZADO
	PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)
	OPCION DISPLAY
	SETUP PROYECTOR
	I SOBRE I
	PATRÓN DE PRUEBA
	LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS
	SEGURIDAD
	NETWORK

Los menús se utilizan para configurar, ajustar y reconfigurar el proyector.



MENÚ PRINCIPAL
IMAGEN
POSICIÓN
MENÚ AVANZADO
PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)
OPCION DISPLAY
SETUP PROYECTOR
I SOBRE I
PATRÓN DE PRUEBA
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS
SEGURIDAD
NETWORK
◆ SELECCIÓN DE MENÚ
ENTER SUBMENÚ

- Algunos elementos de menú pueden no estar disponibles para ciertos formatos de señal aplicados al proyector. Los elementos de menú que no pueden ajustarse o utilizarse aparecen atenuados en caracteres grises, y no pueden seleccionarse.

SUBMENÚ

Aparece la pantalla de submenú para el elemento seleccionado en el menú principal, donde puede ajustar y establecer diversas opciones.

■ IMAGEN (pág. 52–57)

IMAGEN	
MODO DE IMAGEN	ESTÁNDAR
CONTRASTE	0 - - - - +
BRILLO	0 - - - - +
COLOR	0 - - - - +
TINTE	0 - - - - +
TEMPERATURA COLOR	ESTÁNDAR
GAMMA	ESTÁNDAR
DEFINICIÓN	0 - - - - +
REDUCCIÓN DE RUIDO	NO
IRIS DINÁMICO	NO
SELECTOR DEL SISTEMA	AUTO1
◆ SELECCIÓN DE MENÚ	
◆ CAMBIAR ENTER REGISTRAR	

Nota

- Los valores predeterminados de fábrica pueden variar según el menú IMAGEN.

Menús en pantalla (continuación)

■ POSICIÓN (pág. 58–61)

POSICIÓN	
CAMBIO	
ASPECTO	ESTÁNDAR
ZOOM	
FASE RELOJ	0
KEystone	
◆ SELECCIÓN DE MENÚ	
ENTER SUBMENÚ	

■ MENÚ AVANZADO (pág. 62–66)

MENÚ AVANZADO	
DIGITAL CINEMA REALITY	AUTO
BORRADO	
RESO. DE ENTRADA	
POSI. DE FIJACIÓN	
COMBADURA BORDES	NO
RETARDO DE FRAME	ESTÁNDAR
RASTER POSITION	
◆ SELECCIÓN DE MENÚ	
◆ CAMBIAR	

■ PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE) (pág. 67)

PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)	
ENGLISH	
DEUTSCH	
FRANÇAIS	
● ESPAÑOL	
ITALIANO	
日本語	
中文	
русский	
한국어	
◆ SELECCIÓN	
ENTER CONFIGURAR	

■ OPCION DISPLAY (pág. 68–74)

OPCION DISPLAY	
ADAPT. COLORES	NO
CORRECCIÓN LARG. PANT.	NO
RGB IN	
DVI-D IN	
AUX DVI IN	
AUX SDI IN	
MENU EN PANTALLA	
COLOR FONDO	NEGRO
LOGO INICIAL	LOGO3
◆ SELECCIÓN DE MENÚ	
◆ CAMBIAR	

■ SETUP PROYECTOR (pág. 75–82)

SETUP PROYECTOR 1/2	
ID DEL PROYECTOR	TODOS
CONFIGURACIÓN	FRONTAL-MESA
MODO ALTITUD	SÍ
DIRECCIÓN	HORIZONTAL
SELECCIÓN DE LÁMPARA	QUADRATURA
CAMBIO LAMP	NO
RS-232C	
REMOTE2 MODO	ESTÁNDAR
ESTADO	
LIMPIEZA FILTRO AIRE	
AUTO POWER OFF	DESHABILITADO
FUNCI	
◆ SELECCIÓN DE MENÚ	
◆ CAMBIAR	

SETUP PROYECTOR 2/2	
FECHA Y HORA	
GUARDAR DATOS USUARIO	
CARGAR DATOS USUARIO	
INICIALIZAR	
CONTRASEÑA DE SERVICIO	

■ I SOBRE I (pág. 83-84)

■ PATRÓN DE PRUEBA (pág. 85)

■ LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS (pág. 43-45)

■ SEGURIDAD (pág. 86-88)

SEGURIDAD	
CONTRASEÑA DE SEGURIDAD	NO
CAMBIO DE CONTRASEÑA DE SEGURIDAD	
CONTRASEÑA DE SEGURIDAD	NO
CAMBIAR TEXTO	
CONTROL DE INICIO DE DISPOSITIVO	
◆ SELECCIÓN DE MENÚ	
◆ CAMBIAR	

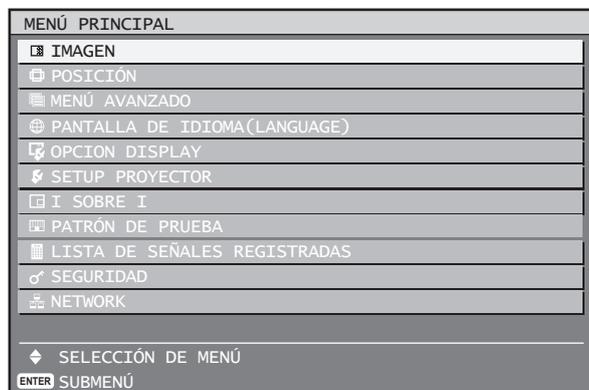
■ NETWORK (pág. 89-102)

NETWORK	
RED EN ESPERA	NO
NETWORK SETUP	
NETWORK CONTROL	
ESTADO NETWORK	
◆ SELECCIÓN DE MENÚ	
◆ CAMBIAR	

Uso de las pantallas de menús

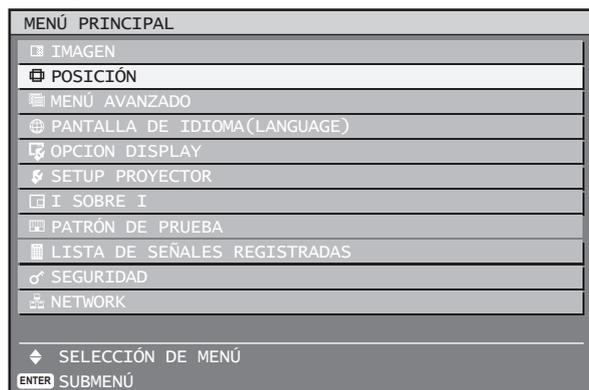
1. Pulse MENU.

- El “MENÚ PRINCIPAL” aparece en la pantalla.



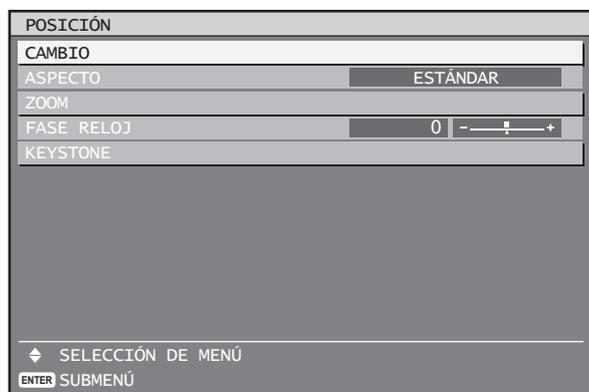
2. Pulse ▲ ▼ para seleccionar el elemento que desee.

- El elemento seleccionado se muestra con los colores configurados en DISEÑO MENÚ. (pág. 73)



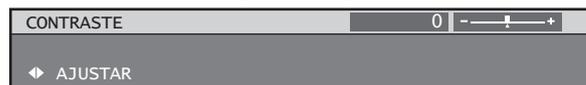
3. Pulse ENTER para establecer la opción seleccionada.

- Se abre el submenú de la opción seleccionada.



4. Pulse el botón ▲ ▼ para resaltar el elemento de ajuste deseado y, a continuación, pulse ◀ ▶ para cambiar o ajustar el valor del parámetro.

- En el caso de algunos elementos, cuando se pulsa ◀ ▶, aparece una pantalla de ajuste individual con una barra de ajuste como se muestra en el diagrama siguiente.



- Si no se pulsa ningún botón durante aproximadamente 5 segundos mientras se visualiza la pantalla de ajuste individual, la pantalla volverá a la página anterior.

■ Volver a la pantalla anterior

- Mientras el “MENÚ” está presente en la pantalla, pulse el botón MENU para volver a la página anterior.
- Mientras el “MENÚ PRINCIPAL” está presente en la pantalla, pulse MENU para borrar todos los menús de la pantalla.

■ Ajuste de elementos de menú

- La línea de comando inferior de cada menú varía según la opción seleccionada:
- El comando “◀ ▶ CAMBIAR” aparece cuando se cambia el ajuste.
- El comando “◀ ▶ AJUSTAR” aparece para una barra de gráfico separada.
- Si hay más opciones de ajuste disponibles para un elemento de menú, aparece un número de página en la parte superior derecha de la pantalla.

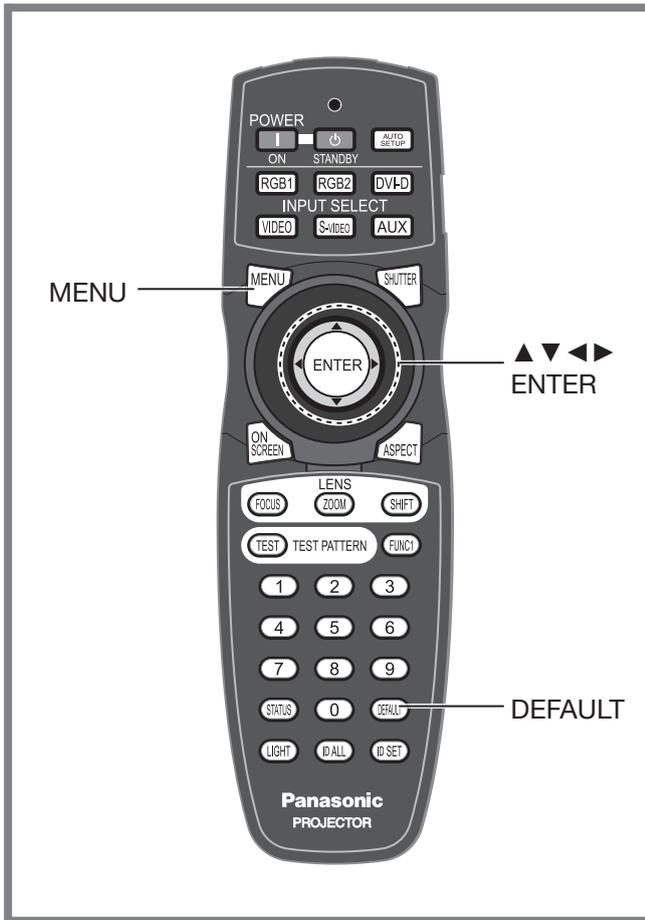
Restablecer los ajustes de fábrica

Si se selecciona un elemento de ajuste y se pulsa DEFAULT, se restablecerá el valor de ajuste predeterminado de fábrica.

1. Pulse DEFAULT.



Ajuste de la imagen



Puede ajustar las imágenes según sus preferencias.

- MENU:** Pulsar para visualizar la pantalla **MENÚ PRINCIPAL**.
- ENTER:** Pulsar para seleccionar **"IMAGEN"**.
- ENTER:** Pulsar para visualizar el menú **"IMAGEN"**.

MENÚ PRINCIPAL	
IMAGEN	
POSICIÓN	
MENÚ AVANZADO	
PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)	
OPCION DISPLAY	
SETUP PROYECTOR	
I SOBRE I	
PATRÓN DE PRUEBA	
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS	
SEGURIDAD	
NETWORK	
SELECCIÓN DE MENÚ	
ENTER	SUBMENÚ

- Algunos elementos de menú pueden no estar disponibles para ciertos formatos de señal aplicados al proyector.

Cambio del modo de imagen

El usuario puede cambiar al modo de imagen apropiado para la fuente de imagen y para el entorno en que está utilizando el proyector.

- Pulse **▲ ▼** para seleccionar **"MODO DE IMAGEN"**.

IMAGEN	
MODO DE IMAGEN	ESTÁNDAR
CONTRASTE	0

- Pulse **◀ ▶** para cambiar el **"MODO DE IMAGEN"**.

- Cada vez que pulse **◀ ▶**, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- ESTÁNDAR:** Apropiado para imágenes en movimiento en general.
- CINE:** Apropiado para películas.
- NATURAL:** La imagen es compatible con sRGB.
- DINÁMICO:** Apropiado para proyectar imágenes en lugares bien iluminados.
- GRÁFICOS:** Apropiado para imágenes recibidas de ordenadores personales.
- USUARIO:** Permite ajustar las opciones TEMPERATURA COLOR y GAMMA.

Nota

- Los ajustes predeterminados de fábrica son "GRÁFICOS" para sistemas RGB y "ESTÁNDAR" para imágenes en movimiento.
- Si se pulsa ENTER cuando se ha seleccionado "MODO DE IMAGEN", se puede guardar el modo de imagen seleccionado para utilizarlo como preajuste al recibir nuevas señales. Se guardarán los datos para todos los elementos del menú IMAGEN, excepto para la opción SELECTOR DEL SISTEMA.

Ajuste del contraste

Esta opción permite ajustar el contraste de imágenes en colores.

- Pulse **▲ ▼** para seleccionar **"CONTRASTE"**.

MODO DE IMAGEN	
CONTRASTE	0
BRILLO	0

2. Pulse ◀▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de "CONTRASTE".



3. Pulse ◀▶ para ajustar el nivel.

Funcionamiento	Ajuste	Margen de ajuste
Pulse el botón ▶.	Incrementa el brillo de la imagen y ésta se torna más nítida.	Valor máximo 31
Pulse el botón ◀.	Reduce el brillo de la imagen y ésta se torna menos definida.	Valor mínimo -31

Atención

- Si necesita ajustar el "BRILLO," debe hacerlo antes de realizar cualquier otro ajuste.

Ajuste del brillo

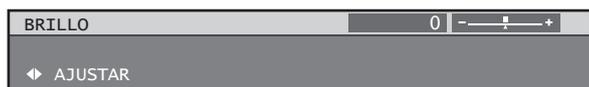
Esta opción permite ajustar el brillo de las zonas oscuras (negras) de las imágenes.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar "BRILLO".



2. Pulse ◀▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de "BRILLO".



3. Pulse ◀▶ para ajustar el nivel.

Funcionamiento	Ajuste	Margen de ajuste
Pulse el botón ▶.	Incrementa el brillo de las zonas oscuras (negras) de la pantalla.	Valor máximo 31
Pulse el botón ◀.	Reduce el brillo de las zonas oscuras (negras) de la pantalla.	Valor mínimo -31

Ajuste del color

Esta opción permite ajustar la profundidad de los colores.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar "COLOR".



2. Pulse ◀▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de "COLOR".



3. Pulse ◀▶ para ajustar el nivel.

Funcionamiento	Ajuste	Margen de ajuste
Pulse el botón ▶.	Acentúa los colores.	Valor máximo 50
Pulse el botón ◀.	Atenúa los colores.	Valor mínimo -50

Ajuste del tinte

Esta opción permite ajustar los tonos de la piel en las imágenes.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar "TINTE".



2. Pulse ◀▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de "TINTE".



3. Pulse ◀▶ para ajustar el nivel.

Funcionamiento	Ajuste	Margen de ajuste
Pulse el botón ▶.	Ajusta los tonos de la piel hacia un color rojizo-púrpura.	Valor máximo 31
Pulse el botón ◀.	Ajusta los tonos de la piel hacia un color verdoso.	Valor mínimo -31

Ajuste de la temperatura de color

Esta opción se utiliza para ajustar la imagen cuando las zonas blancas se ven azulosas o rojizas. Realice este ajuste mientras proyecta las señales que desea ajustar.

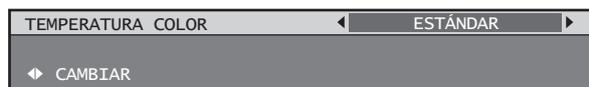
1. Pulse ▲▼ para seleccionar "TEMPERATURA COLOR".



Ajuste de la imagen (continuación)

2. Pulse ◀▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de “TEMPERATURA COLOR”.



3. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “TEMPERATURA COLOR”.

- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- Si se selecciona cualquier ajuste que no sea “NO” para correspondencia de colores, la opción TEMPERATURA COLOR estará fija en “USUARIO1.”
- No es posible seleccionar “ESTÁNDAR” cuando el modo de imagen está ajustado a “USUARIO”.

■ Para realizar un ajuste más cercano al balance de blancos deseado

4. Seleccione “USUARIO1” o “USUARIO2” en el paso 2.

5. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “BAL.BLANCO”.



6. Pulse ▲▼ para seleccionar “BAL.BLANCO ALTO” o “BAL.BLANCO BAJO”.

7. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “BAL.BLANCO ALTO (BAJO)”.



8. Pulse ▲▼ para seleccionar “ROJO”, “VERDE” o “AZUL”.

9. Pulse ◀▶ para ajustar el nivel.

Elemento	Funcionamiento	Ajuste	Margen de ajuste
ROJO	Pulse el botón ▶.	Acentúa el color rojo.	Valor máximo ALTO: 255 BAJO: 127
	Pulse el botón ◀.	Atenúa el color rojo.	
VERDE	Pulse el botón ▶.	Acentúa el color verde.	Valor mínimo ALTO: 0 BAJO: -127
	Pulse el botón ◀.	Atenúa el color verde.	
AZUL	Pulse el botón ▶.	Acentúa el color azul.	Predeterminado ALTO: 255 BAJO: 0
	Pulse el botón ◀.	Atenúa el color azul.	

Nota

- Todos los colores no se visualizarán correctamente a menos que se realice el ajuste adecuado. Si el ajuste no le parece adecuado, puede pulsar DEFAULT para restablecer el elemento seleccionado al ajuste de fábrica.
- No es posible ajustar la temperatura de color para la imagen de prueba interna (pág. 85). Asegúrese de proyectar la señal de entrada mientras ajusta la temperatura de color.

Ajuste del gamma

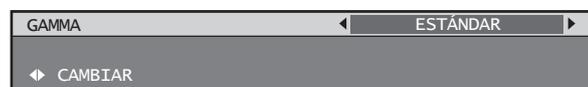
Esta opción permite cambiar el modo del gamma.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “GAMMA”.



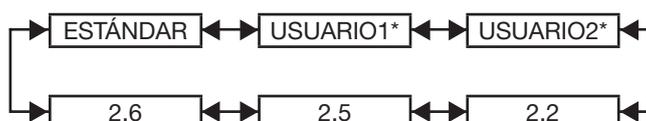
2. Pulse ◀▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de “GAMMA”.



3. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “GAMMA”.

- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- * “USUARIO1” y “USUARIO2” aparecen cuando el ajuste se ha configurado con un comando de control desde el terminal en serie.

Nota

- No es posible seleccionar “ESTÁNDAR” cuando el modo de imagen está ajustado a “USUARIO”.

Ajuste de la definición

Esta opción permite ajustar la definición de las imágenes.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “DEFINICIÓN”.



2. Pulse ◀ ▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de “DEFINICIÓN”.



3. Pulse ◀ ▶ para ajustar el nivel.

Funcionamiento	Ajuste	Margen de ajuste
Pulse el botón ▶.	Los contornos se acentúan.	De 0 a 15
Pulse el botón ◀.	Los contornos se atenúan.	

Nota

- El margen de ajuste posible varía según la señal de entrada.

Ajuste de reducción de ruido

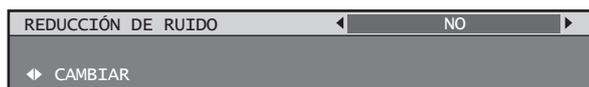
Esta opción sirve para ajustar las imágenes si contienen perturbaciones como resultado de una señal de entrada de baja calidad.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “REDUCCIÓN DE RUIDO”.



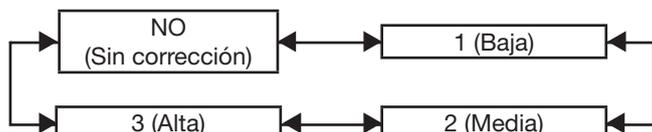
2. Pulse ◀ ▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de “REDUCCIÓN DE RUIDO”.



3. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “REDUCCIÓN DE RUIDO”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



Nota

- Cuando “RETARDO DE FRAME” está ajustado a “CORTO”, no es posible utilizar la función de ajuste de reducción de ruido.

Ajuste de iris dinámico

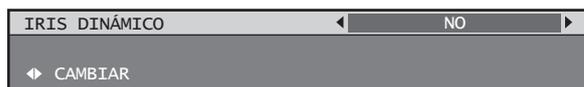
Esta opción permite visualizar imágenes con un contraste óptimo ofreciendo compensación de abertura y compensación de señal de forma automática cuando es necesario.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “IRIS DINÁMICO”.



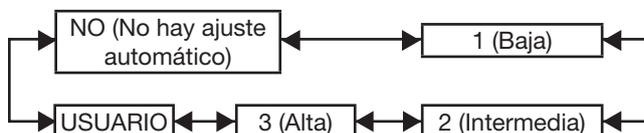
2. Pulse ◀ ▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de “IRIS DINÁMICO”.



3. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “IRIS DINÁMICO”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



■ Para ajustar adicionalmente la opción de compensación seleccionada

4. Seleccione “USUARIO” en el paso 3.

5. Pulse ENTER.

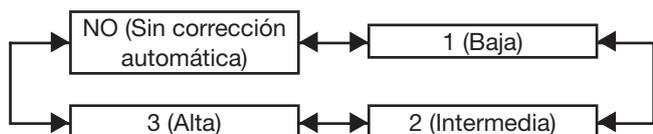
- Aparece la pantalla “IRIS DINÁMICO”.



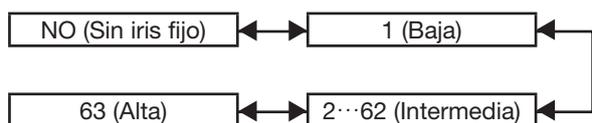
6. Utilice ▲ ▼ para seleccionar el elemento que desea ajustar y, a continuación, utilice ◀ ▶ para ajustar la cantidad de corrección.

Ajuste de la imagen (continuación)

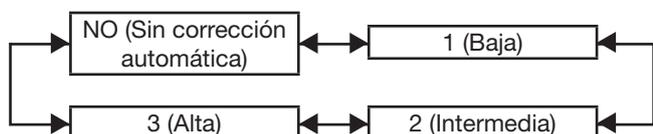
■ IRIS AUTOMATICO (ajuste automático de la abertura)



■ IRIS MANUAL (ajuste de abertura fija)



■ GAMMA DINÁMICA (ajuste de la cantidad de compensación de señal)



Nota

- Cuando "IRIS DINÁMICO" se ajusta a "3", el contraste queda configurado en el nivel máximo.

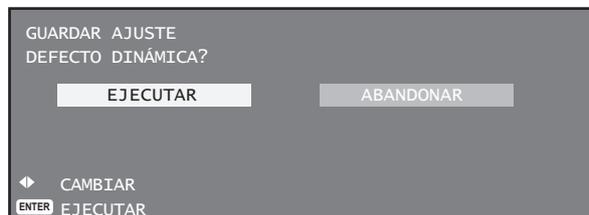
Registro de los ajustes de modo de imagen como preajustes

Se pueden registrar los ajustes de imagen establecidos en la pantalla MODO DE IMAGEN.

- Para realizar esta operación, seleccione "MODO DE IMAGEN" en la pantalla "IMAGEN".

1. Pulse ENTER.

- Aparece una pantalla de confirmación.



2. Pulse ◀▶ para seleccionar "EJECUTAR".

3. Pulse ENTER.

Nota

- Si se selecciona el modo de imagen registrado después de registrar los ajustes de modo de imagen como preajustes, las nuevas señales se visualizarán con los ajustes registrados.

Configuración del selector de sistema

Permite que el proyector reconozca automáticamente las señales de entrada. Además, si entran señales inestables, puede seleccionarse manualmente el formato del sistema.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar "SELECTOR DEL SISTEMA".

REDUCCIÓN DE RUIDO	NO
IRIS DINÁMICO	NO
SELECTOR DEL SISTEMA	AUTO1

2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla "SELECTOR DEL SISTEMA".

SELECTOR DEL SISTEMA
● AUTO1
AUTO2

3. Pulse ▲▼ acceder a "SELECTOR DEL SISTEMA" y pulse ENTER.

- Los formatos de sistema que se pueden seleccionar varían según las señales de entrada.

■ Señal de entrada del terminal de vídeo S/vídeo

Seleccione entre AUTO1, AUTO2, NTSC, NTSC4.43, PAL, PALM, PAL-N, SECAM y PAL60.

Nota

- Presione el botón DEFAULT para volver a "AUTO1".
- "AUTO1" selecciona automáticamente entre NTSC, PAL, SECAM, NTSC4.43 y PAL60. "AUTO2" selecciona automáticamente entre NTSC, PAL-M y PAL-N.

■ Señales de entrada del terminal RGB1/RGB2/DVI-D

Seleccione entre RGB e YPbPr.

Nota

- Consulte los tipos de señales compatibles con el proyector. (pág. 120-121)

■ Módulo de entrada

ET-MD77SD1:

Seleccione entre AUTO, 480i y 576i.

ET-MD77SD3:

Seleccione entre AUTO, 1 080/60i, 1 035/60i, 720/60p, 1 080/24p, 1 080/50i, 1 080/30p, 1 080/25p, 1 080/24sF, 720/50p y 480i, 576i.

ET-MD100SD4:

Con señales de enlace único SDI
 Seleccione entre AUTO YCbCr, 1 080/60i, 1 035/60i, 720/60p, 1 080/24p, 1 080/50i, 1 080/30p, 1 080/25p, 1 080/24sF, 720/50p, 480i y 576i.

Con señales de enlace doble SDI
 Seleccione entre AUTO RGB, AUTO X'Y'Z', 1 920/24p/RGB, 2 048/24p/RGB, 2 048/24p/XYZ, 1 920/24sF/RGB, 2 048/24sF/RGB, 2 048/24sF/XYZ, 1 920/25p/RGB, 1 920/30p/RGB, 1 920/50i/RGB y 1 920/60i/RGB.

Nota

- Presione el botón DEFAULT para volver a AUTO YCbCr o AUTO RGB.
- “AUTO RGB” selecciona automáticamente entre 1 920/24p/RGB, 2 048/24p/RGB, 1 920/24sF/RGB, 2 048/24sF/RGB, 1 920/25p/RGB, 1 920/30p/RGB, 1 920/50i/RGB y 1 920/60i/RGB. “AUTO X'Y'Z'” selecciona automáticamente entre 2 048/24p/XYZ y 2 048/24sF/XYZ.

Para visualizar imágenes que cumplan con la norma sRGB

sRGB es la norma internacional de reproducción de colores (IEC61966-2-1) establecida por la IEC (Comisión Electrotécnica Internacional). Para reproducir los colores con mayor fidelidad conforme a la norma sRGB, siga el procedimiento de ajuste que se describe a continuación.

1. **Ajuste la opción “ADAPT. COLORES” a “NO”. (pág. 68)**
2. **Visualice la pantalla “IMAGEN”. (pág. 52)**
3. **Pulse ▲ ▼ para seleccionar “MODO DE IMAGEN”.**



4. **Pulse ◀ ▶ para seleccionar “NATURAL”.**
5. **Pulse ▲ ▼ para seleccionar “COLOR”.**



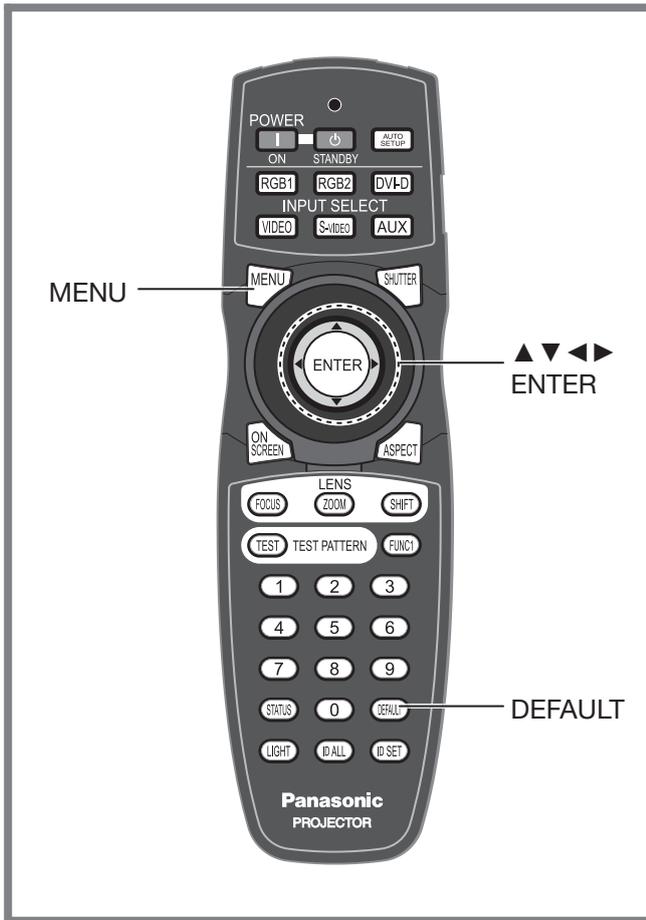
6. **Pulse DEFAULT en el mando a distancia para restablecer los ajustes de fábrica.**

7. Siga el mismo procedimiento (pasos 5 a 6) para restablecer los ajustes de fábrica para “TINTE”, “TEMPERATURA COLOR” y “GAMMA”.

Nota

- sRGB sólo está disponible cuando se reciben señales RGB.

Ajuste de la posición



Ajuste del desplazamiento

Esta función permite ajustar la posición de la imagen en sentido vertical u horizontal si la posición de la imagen proyectada en la pantalla aparece desplazada cuando el proyector está situado correctamente respecto de la pantalla.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “CAMBIO”.

POSICIÓN	
CAMBIO	
ASPECTO	ESTÁNDAR

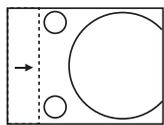
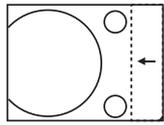
2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “CAMBIO”.

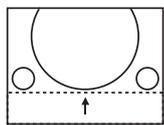
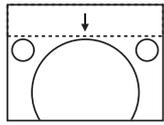
CAMBIO	
V	12
H	212

3. Pulse ▲ ▼ ◀ ▶ para ajustar la posición.

- Para ajustar la posición en sentido horizontal (derecha e izquierda)

Funcionamiento	Ajuste
Pulse el botón ▶.	La posición de la imagen se desplaza hacia la derecha. 
Pulse el botón ◀.	La posición de la imagen se desplaza hacia la izquierda. 

- Para ajustar la posición en sentido vertical (arriba y abajo)

Funcionamiento	Ajuste
Pulse el botón ▲.	La posición de la imagen se desplaza hacia arriba. 
Pulse el botón ▼.	La posición de la imagen se desplaza hacia abajo. 

4. Pulse MENU tres veces.

- Las indicaciones en pantalla desaparecen y se restablece la pantalla normal.

Puede ajustar la posición según lo desee.

MENU → Pulsar para visualizar la pantalla **MENÚ PRINCIPAL**.

ENTER → Pulsar para seleccionar “POSICIÓN”.

ENTER → Pulsar para visualizar el menú “POSICIÓN”.

MENÚ PRINCIPAL	
IMAGEN	
POSICIÓN	
MENÚ AVANZADO	
PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)	
OPCION DISPLAY	
SETUP PROYECTOR	
I SOBRE I	
PATRÓN DE PRUEBA	
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS	
SEGURIDAD	
NETWORK	
SELECCIÓN DE MENÚ	
ENTER	SUBMENÚ

Ajuste de la relación de aspecto

Esta opción permite cambiar la relación de aspecto de las imágenes.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “ASPECTO”.



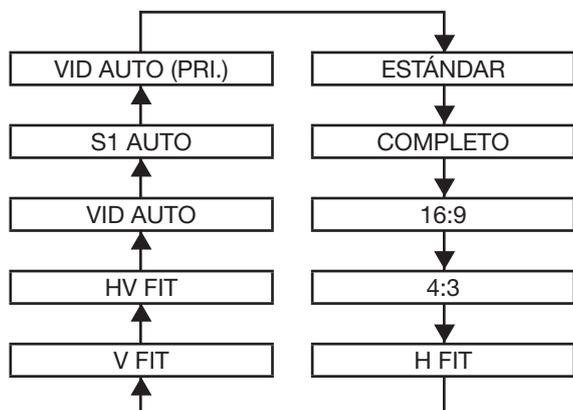
2. Pulse ◀ ▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de “ASPECTO”.



3. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “ASPECTO”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



• ESTÁNDAR :

Las imágenes se visualizan sin cambiar la relación de aspecto de las señales de entrada.

• COMPLETO :

Las imágenes se visualizan sin cambiar la resolución de las señales de entrada.

• 16:9 :

Cuando entran señales estándar¹, las imágenes se muestran con la relación de aspecto convertida a 16:9. Cuando entran señales anchas², las imágenes se muestran sin modificar la relación de aspecto.

• 4:3 :

Cuando entran señales estándar¹, las imágenes se muestran sin modificar la relación de aspecto. Cuando se reciben señales de pantalla ancha², las imágenes se muestran reducidas para que quepan en una pantalla 4:3 sin cambiar la relación de aspecto de la señal de entrada.

• H FIT :

Las imágenes se visualizan utilizando todos los píxeles de la pantalla en dirección horizontal. Las señales que tienen una relación de aspecto con la cual las imágenes son más altas que con una relación de 16:9 se visualizan con su parte inferior recortada.

• V FIT :

Las imágenes se visualizan utilizando todos los píxeles de la pantalla en dirección vertical. Las señales con una relación de aspecto con la cual las imágenes son más anchas que con una relación de 16:9, se visualizarán con las partes derecha e izquierda recortadas.

• HV FIT :

Las imágenes se visualizan utilizando todos los píxeles de la pantalla. Si la relación de aspecto de las señales de entrada es diferente a la de la pantalla, las imágenes se visualizan convertidas a la relación de aspecto 16:9 de la pantalla.

• VID AUTO :

El proyector identifica el ID de vídeo (VID) integrado en las señales de la imagen y muestra la imagen cambiando automáticamente el tamaño de pantalla entre 4:3 y 16:9. Esta función es efectiva para la entrada de señales NTSC.

• S1 AUTO :

El proyector identifica la señal S1 y muestra la imagen cambiando automáticamente el tamaño de pantalla entre 4:3 y 16:9. Esta función es efectiva para señales de vídeo S NTSC.

• VID AUTO (PRI.) :

El proyector identifica las señales VID o S1 mencionadas anteriormente y muestra la imagen seleccionando automáticamente el tamaño de pantalla 4:3 o 16:9 según el VID, si es detectado, o las señales S1 si el VID no es detectado. Esta función es efectiva para señales de vídeo S NTSC.

*1: Las señales estándar son señales de entrada con una relación de aspecto de 4:3 o 5:4.

*2: Las señales de pantalla ancha son señales de entrada con una relación de aspecto de 16:10, 16:9, 15:9 o 15:10.

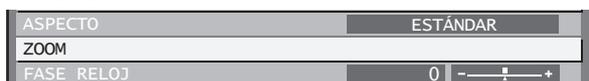
Nota

- Algunos modos de tamaño no están disponibles para ciertos tipos de señales de entrada. En el caso de las señales NTSC, no es posible seleccionar “ESTÁNDAR”.
- Si se selecciona una relación de aspecto distinta de la relación de aspecto de las señales de entrada, las imágenes se visualizarán de forma distinta a las originales. Tenga cuidado al seleccionar la relación de aspecto.
- Si se utiliza el proyector en lugares tales como cafés u hoteles para la visualización de programas con fines comerciales o para presentaciones públicas, tenga en cuenta que el ajuste de la relación de aspecto o el uso de la función de zoom para modificar las imágenes que se muestran en la pantalla puede constituir una violación de los derechos del propietario original de los derechos de autor según las leyes de protección de propiedad intelectual.
- Si se visualizan imágenes 4:3 convencionales (normales) en una pantalla ancha, los bordes de las imágenes pueden no visualizarse o pueden aparecer distorsionados. Este tipo de imágenes debe visualizarse con una relación de aspecto de 4:3, en el formato original elegido por el creador de las imágenes.

Ajuste de la relación de ampliación

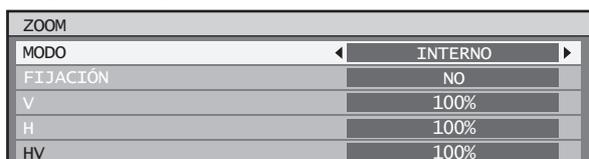
Esta opción permite ajustar el tamaño de las imágenes proyectadas.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “ZOOM”.



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “ZOOM”.



3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “MODO”.

4. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “MODO”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



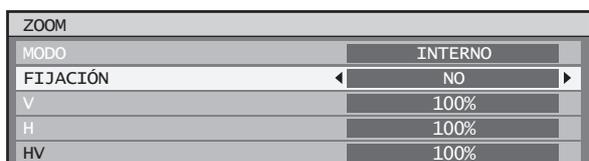
• INTERNO :

Amplía el tamaño de las imágenes hasta la relación de aspecto predeterminada.

• LLENO :

Amplía las imágenes hasta ocupar el área de visualización completa.

5. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “FIJACIÓN”.



6. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “FIJACIÓN”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



• NON :

Se utilizan los ajustes “V” y “H” como relación de ampliación vertical y horizontal, respectivamente.

• SÍ :

La relación de ampliación se ajusta a “HV”. Esto permite ampliar las imágenes con la misma relación vertical y horizontal.

Nota

- Cuando “ASPECTO” está ajustado a “COMPLETO”, la opción “ZOOM” no aparece.
- Cuando no se selecciona “ESTÁNDAR” en “ASPECTO”, no aparece el ajuste “MODO”.

Ajuste de la fase del reloj

El ajuste de la fase del reloj permite obtener una imagen óptima cuando la pantalla parpadea o cuando se visualiza un halo alrededor de los contornos.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “FASE RELOJ”.



2. Pulse ◀ ▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de “FASE RELOJ”.



3. Pulse ◀ ▶ para ajustar el nivel.

- El valor cambia entre 0 y 31. Realice el ajuste de modo que la interferencia sea mínima.

Nota

- No es posible obtener un valor óptimo si la salida del PC al que se aplica la entrada de señal es inestable.
- No es posible obtener un valor óptimo si el número total de puntos no es correcto.
- Sólo es posible ajustar la fase del reloj cuando se recibe una entrada de señal RGB a través de RGB1 y RGB2 IN.

Corrección de la distorsión trapezoidal

La distorsión trapezoidal sólo puede corregirse a lo largo de uno de los límites horizontales de la imagen.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “KEYSTONE”.



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “KEYSTONE”.



3. Pulse ◀▶ para ajustar las correcciones.

- El valor cambia entre -127 y 127.

4. Pulse ▲▼ para seleccionar “SUB KEYSTONE” o “LINEALIDAD”.

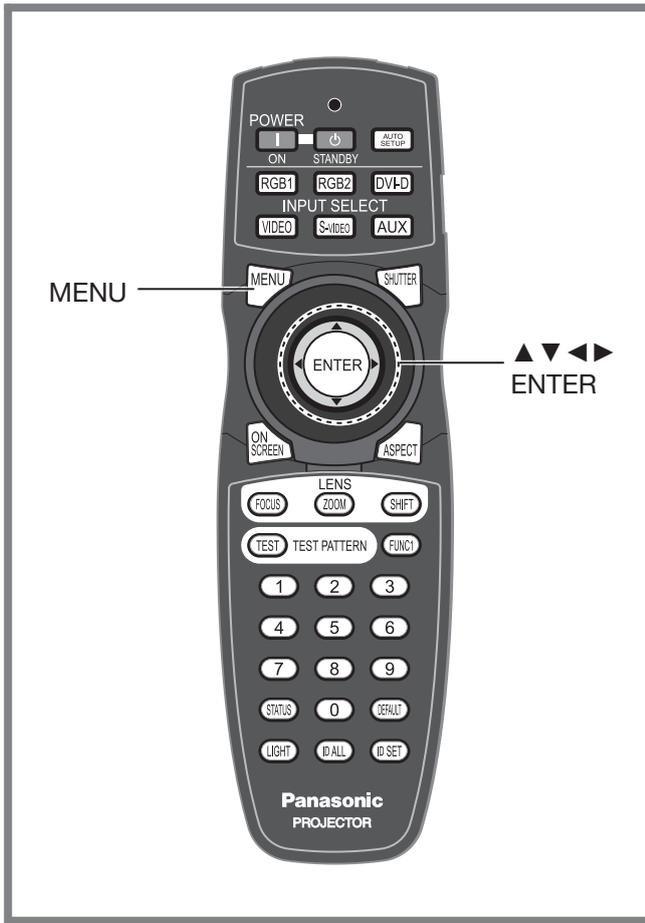
5. Pulse ◀▶ para ajustar las correcciones.

- El valor cambia entre -127 y 127.

Nota

- Ajuste “SUB KEYSTONE” o “LINEALIDAD” después de ajustar “KEYSTONE”.
El margen de variación de “SUB KEYSTONE” o “LINEALIDAD” cambia en respuesta al valor ajustado de “KEYSTONE”.
- “SUB KEYSTONE” es una función que se utiliza para corregir la distorsión trapezoidal cuando el objetivo ha sido desplazado a la izquierda o derecha. La corrección de la distorsión trapezoidal sólo puede realizarse en la zona superior derecha de la pantalla. Sin embargo, esta opción no puede utilizarse cuando “KEYSTONE” está ajustada a “0”.
- Si se pulsa DEFAULT en el mando a distancia, se restablecen los ajustes predeterminados de fábrica (“KEYSTONE”: 0, “SUB KEYSTONE”: 0, “LINEALIDAD”: 0).
- El valor ajustado se refleja en otras señales de entrada.
- La distorsión trapezoidal puede corregirse en hasta $\pm 40^\circ$ del ángulo de inclinación del proyector respecto de la pantalla. (El margen del ángulo de elevación es $\pm 22^\circ$ cuando se utiliza un objetivo de punto focal fijo, y $\pm 28^\circ$ cuando se utiliza un objetivo LE6.)
- Si se utiliza la distorsión trapezoidal, no será posible realizar correctamente el ajuste de fusión de borde.

Cómo utilizar el MENÚ AVANZADO



Se puede hacer ajustes finos.

-  Pulsar para visualizar la pantalla **MENÚ PRINCIPAL**.
-  Pulsar para seleccionar **"MENÚ AVANZADO"**.
-  Pulsar para visualizar el **"MENÚ AVANZADO"**.



Realidad de cine digital

Incrementa la resolución vertical al recibir entrada de señales PAL (o SECAM) 576i o entrada de señales NTSC 480i, 1 080/50i y 1 080/60i.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar **"DIGITAL CINEMA REALITY"**.



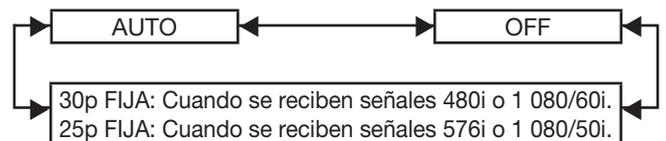
2. Pulse ◀ ▶ o ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste individual de **"DIGITAL CINEMA REALITY"**.



3. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de **"DIGITAL CINEMA REALITY"**.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- **AUTO :**
La detección y el procesamiento de cine se realizan automáticamente. (ajuste predeterminado)
- **OFF :**
Procesamiento de cine no forzado
- **25p FIJA :**
Se realiza procesamiento de cine forzado (conversión 2:2) cuando se recibe una señal 576i o 1 080/50i.
- **30p FIJA :**
Se realiza procesamiento de cine forzado (conversión 2:2) cuando se recibe una señal 480i o 1 080/60i.

Nota

- En el modo DIGITAL CINEMA REALITY, la calidad de la imagen se deteriorará si se selecciona 30p FIJA o 25p FIJA cuando la señal no es una señal de conversión 2:2.

Ajuste de borrado

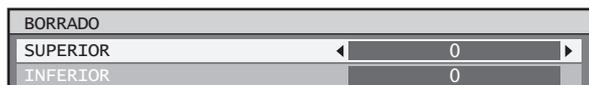
La opción de ajuste de borrado permite ajustar con precisión las imágenes proyectadas por un videograbador u otros dispositivos cuando aparece ruido en los bordes de la pantalla o cuando una parte de la imagen está ligeramente fuera de la pantalla.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar **"BORRADO"**.



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste de “BORRADO”.



3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar el elemento que desea ajustar.

4. Pulse ◀ ▶ para ajustar el borrado.

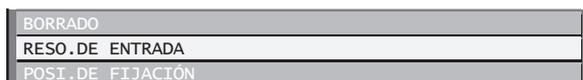
- El valor de ajuste puede ajustarse dentro del margen de 0 a 384 en sentido vertical y de 0 a 683 en sentido horizontal.

Para corregir el borrado en la parte superior de la pantalla	
Pulse el botón ◀ para mover la zona de borrado hacia arriba; pulse el botón ▶ para moverla hacia abajo.	
Para corregir el borrado en la parte inferior de la pantalla	
Pulse el botón ▶ para mover la zona de borrado hacia arriba; pulse el botón ◀ para moverla hacia abajo.	
Para corregir el borrado en la parte izquierda de la pantalla	
Pulse el botón ▶ para mover la zona de borrado hacia la derecha; pulse el botón ◀ para moverla hacia la izquierda.	
Para corregir el borrado en la parte derecha de la pantalla	
Pulse el botón ◀ para mover la zona de borrado hacia la derecha; pulse el botón ▶ para moverla hacia la izquierda.	

Ajuste de la resolución de entrada

El ajuste de la resolución de entrada permite obtener una imagen óptima cuando la pantalla parpadea o cuando se visualiza un halo alrededor de los contornos.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “RESO. DE ENTRADA”.



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “RESO. DE ENTRADA”.



3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “TOTAL DE PUNTOS”, “PUNTOS DE VISUAL.”, “TOTAL DE LÍNEAS” o “LÍNEAS DE VISUAL.” y, continuación, pulse ◀ ▶ para ajustar la opción seleccionada.

- Cada elemento muestra automáticamente un valor en respuesta al tipo de señal de entrada. Si aparecen franjas verticales en la pantalla o si falta una parte de la imagen, incremente o reduzca el valor visualizado al mismo tiempo que observa la pantalla para obtener un valor óptimo.

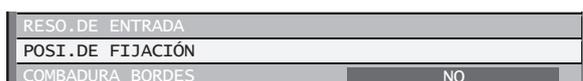
Nota

- Las franjas verticales mencionadas anteriormente no aparecerán en la pantalla al recibir todas las señales.
- La imagen puede distorsionarse durante la operación de ajuste, pero esto no indica mal funcionamiento.
- Sólo es posible ajustar la resolución de entrada cuando se recibe una entrada de señal RGB a través de RGB1 y RGB2 IN.

Ajuste de la posición de fijación

Utilice la opción de ajuste de la posición de fijación para obtener un valor óptimo cuando las zonas oscuras de la imagen aparecen “aplastadas” o de color verde.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “POSI. DE FIJACIÓN”.



Cómo utilizar el MENÚ AVANZADO (continuación)

2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “POSI.DE FIJACIÓN”.



3. Pulse ◀▶ para realizar el ajuste.

- El valor cambia entre 0 y 255.
- **Valor óptimo para el ajuste de la posición de fijación**

Si las zonas oscuras aparecen “aplastadas”:
El valor óptimo es el punto donde se obtiene el mayor grado de mejora de las zonas oscuras.
Si las zonas oscuras aparecen de color verde:
El valor óptimo es el punto donde las zonas verdes se convierten en negras y el efecto de aplastado se corrige.

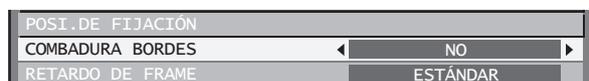
Nota

- Sólo es posible ajustar la posición de fijación cuando se recibe una entrada de señal RGB a través de RGB1 y RGB2 IN.

Ajuste de fusión de bordes

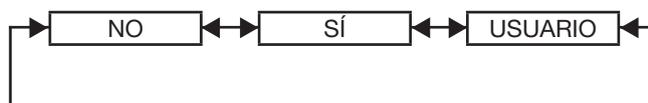
El proyector tiene una función que permite ocultar las “costuras” al utilizar varias pantallas.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “COMBADURA BORDES”.



2. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “COMBADURA BORDES”.

- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- **NO :**
Cuando no se utilizan varias pantallas.
- **SÍ :**
Cuando se utiliza la inclinación del equipo para la inclinación del área de fusión de bordes.
- **USUARIO :**
Cuando se utiliza una inclinación específica para la inclinación del área de fusión de bordes. (Se necesita un software especial para realizar estos ajustes. Consulte con su distribuidor).

3. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “COMBADURA BORDES”.



4. Pulse ▲▼ para especificar la zona que desee ajustar.

- **Para fusionar la parte superior:** ajuste “SUPERIOR” a “SÍ”.
- **Para fusionar la parte inferior:** ajuste “INFERIOR” a “SÍ”.
- **Para fusionar la parte izquierda:** ajuste “IZQUIERDA” a “SÍ”.
- **Para fusionar la parte derecha:** ajuste “DERECHA” a “SÍ”.

5. Pulse ◀▶ para alternar entre “SÍ” y “NO”.

6. Pulse ◀▶ para ajustar el ancho y la posición de inicio de la compensación.

■ Para visualizar el marcador de ajuste

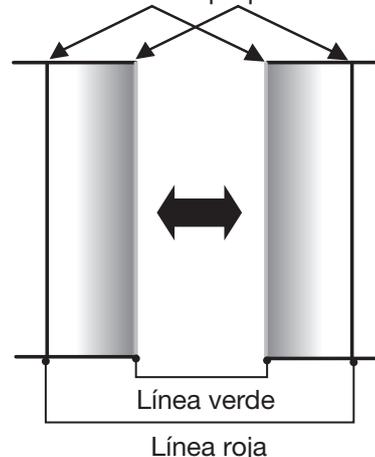
7. Pulse ▲▼ para seleccionar “MARCADOR”.



8. Pulse ◀▶ para seleccionar “SÍ”.

- Aparece un marcador que permite ajustar la posición de la imagen. El punto óptimo es la posición donde la línea roja de un cuadro se superpone a la línea verde del otro cuadro. La anchura de corrección de los cuadros fusionados debe tener el mismo valor en todo momento. No es posible lograr un punto óptimo si los cuadros fusionados tienen una anchura de corrección distinta.

El punto óptimo es donde las líneas se superponen.



9. Pulse ▲▼ para seleccionar “AJUSTE DE BRILLO”.



10. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “AJUSTE DE BRILLO”.

AJUSTE DE BRILLO	
BRILLO INTERNO	
BRILLO EXTERNO	

11. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “BRILLO INTERNO”.

12. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla de ajuste de “BRILLO INTERNO”.

BRILLO INTERNO	
FIJACIÓN	SI
BLANCO	0
ROJO	0
VERDE	0
AZUL	0

- Cuando la opción “FIJACIÓN” está ajustada a “NO”, no es posible ajustar “ROJO”, “VERDE” y “AZUL” de forma individual.

13. Pulse ▲ ▼ para seleccionar un elemento y, a continuación, pulse ◀ ▶ para realizar el ajuste.

- Una vez que haya completado el ajuste, pulse MENU para volver a “AJUSTE DE BRILLO”.

14. Pulse ▲ ▼ para seleccionar la parte “SUPERIOR”, “INFERIOR”, “DERECHA” o “IZQUIERDA”.

15. Utilice ◀ ▶ para ajustar la anchura de corrección del ajuste “BRILLO INTERNO” (0 a 255).

16. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “BRILLO EXTERNO”.

BRILLO INTERNO	
BRILLO EXTERNO	
AREA EXTERIOR	

17. Pulse ENTER.

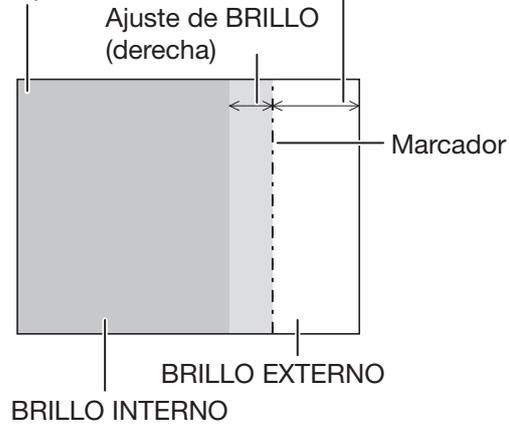
- Aparece la pantalla de ajuste de “BRILLO EXTERNO”.

BRILLO EXTERNO	
FIJACIÓN	SI
BLANCO	0
ROJO	0
VERDE	0
AZUL	0

- Cuando la opción “FIJACIÓN” está ajustada a “NO”, no es posible ajustar “ROJO”, “VERDE” y “AZUL” de forma individual.

18. Pulse ▲ ▼ para seleccionar un elemento y, a continuación, pulse ◀ ▶ para realizar el ajuste.

Margen de proyección Anchura de fusión de borde (derecha)



Nota

- El ajuste de BRILLO es una función que permite hacer que el nivel de BRILLO sea menos visible en aquellas zonas donde las imágenes se superponen al utilizar varias pantallas configuradas con la función de fusión de bordes. El punto óptimo es aquel donde, después de haber ajustado el BRILLO INTERNO, la cantidad de compensación es igual para el nivel de BRILLO de las zonas donde las imágenes se superponen y el de las zonas donde las imágenes no se superponen. Si después de ajustar el BRILLO INTERNO sólo se aclara el área alrededor de los bordes de las zonas donde las imágenes se superponen y donde las imágenes no se superponen, ajuste la anchura para la parte superior, inferior, izquierda y derecha. Alternativamente, si sólo se oscurece el área alrededor de los bordes como resultado de los ajustes de anchura, ajuste el BRILLO EXTERNO.
- Cuando se utiliza una pantalla de retroproyección o una pantalla con alta ganancia, las juntas o uniones pueden parecer discontinuas dependiendo de la posición de visualización.

Retardo de frame

Cuando se reciben señales 1 080/60i, 1 080/50i y 1 080/24sF, esta opción permite simplificar el procesamiento de la imagen de modo que el retardo de frame de las imágenes se reduzca.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “RETARDO DE FRAME”.

COMBADURA BORDES	NO
RETARDO DE FRAME	ESTANDAR
RASTER POSITION	

Cómo utilizar el MENÚ AVANZADO (continuación)

2. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “RETARDO DE FRAME”.

- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



• ESTÁNDAR :

Este es el ajuste predeterminado.

• CORTO :

Con esta opción, las imágenes aparecen retardadas respecto del audio.

Nota

- Cuando se ajusta “RETARDO DE FRAME” a “CORTO”, la calidad de la imagen se deteriora. En este caso, tampoco es posible utilizar la función de reducción de ruido.

Posición de barrido

Cuando no se utiliza toda el área disponible para la visualización de la imagen de entrada, la imagen puede moverse a cualquier posición del área de visualización.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “RASTER POSITION”.

COMBADURA BORDES	NO
RETARDO DE FRAME	ESTÁNDAR
RASTER POSITION	

2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “RASTER POSITION”.

RASTER POSITION	
V	0
H	0

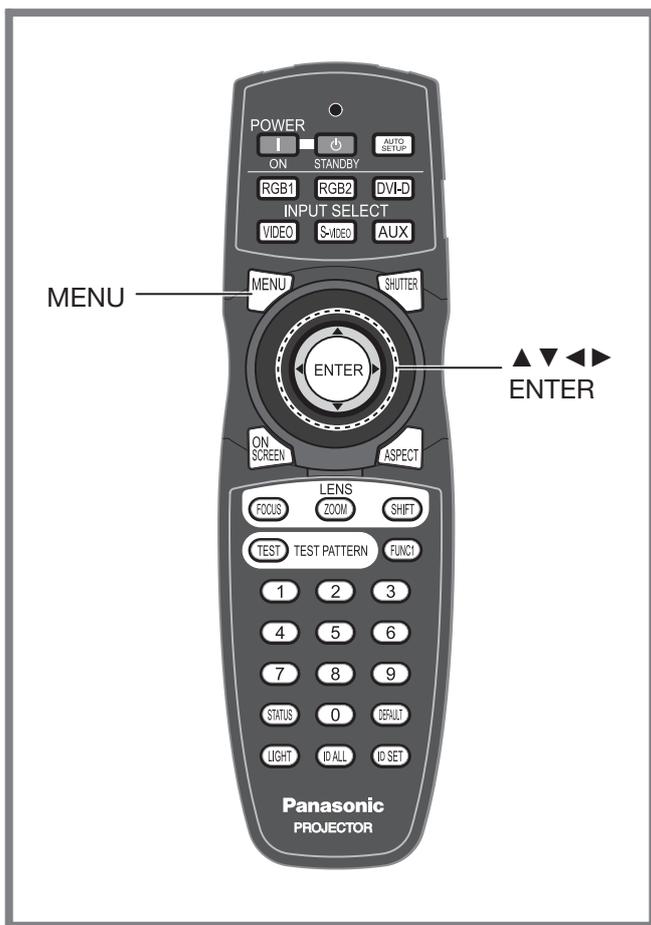
3. Pulse ▲▼◀▶ para ajustar la posición.

Al visualizar imágenes 4:3	
Pulse el botón ▶ para mover la imagen hacia la derecha.	
Pulse el botón ◀ para mover la imagen hacia la izquierda.	

4. Pulse MENU tres veces.

- Las indicaciones en pantalla desaparecen y se restablece la pantalla normal.

Selección del PANTALLA DE IDIOMA



Cambiar el idioma de visualización

Esta opción le permite cambiar el idioma de visualización en pantalla.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar el idioma que desee.

PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)
ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
● ESPAÑOL
ITALIANO
日本語
中文
русский
한국어

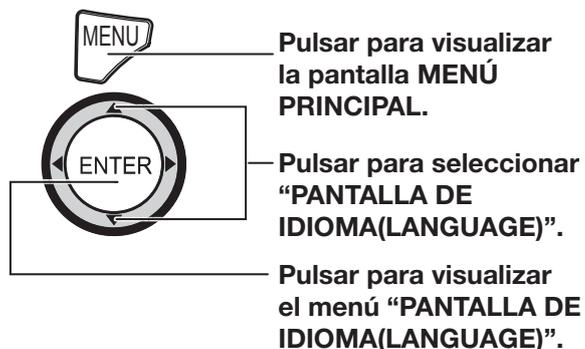
2. Pulse ENTER para establecer la opción seleccionada.

- Los nombres de los menús, opciones de ajuste, pantallas de ajuste y botones de control se visualizan en el idioma seleccionado por el usuario.
- Los siguientes son los idiomas disponibles: inglés (ENGLISH), alemán (DEUTSCH), francés (FRANÇAIS), español, italiano (ITALIANO), japonés (日本語), chino (中文), ruso (P U C C K И Й) y coreano (한국어).

Nota

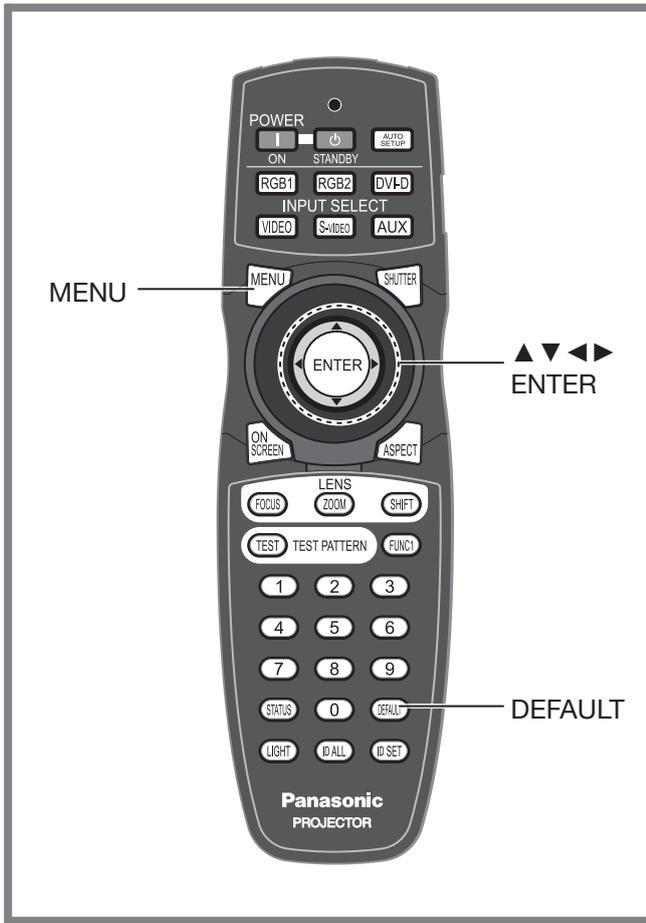
- El ajuste predeterminado del idioma de visualización en pantalla es Inglés.

Esta opción permite cambiar el idioma de visualización.



MENÚ PRINCIPAL
IMAGEN
POSICIÓN
MENÚ AVANZADO
● PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)
OPCIÓN DISPLAY
SETUP PROYECTOR
I SOBRE I
PATRÓN DE PRUEBA
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS
SEGURIDAD
NETWORK
◆ SELECCIÓN DE MENÚ
ENTER SUBMENÚ

Visualización de opciones



Este menú permite realizar diversos ajustes de la imagen y del proyector.

-  Pulsar para visualizar la pantalla **MENÚ PRINCIPAL**.
-  Pulsar para seleccionar **"OPCION DISPLAY"**.
-  Pulsar para visualizar el menú **"OPCION DISPLAY"**.

MENÚ PRINCIPAL	
IMAGEN	
POSICIÓN	
MENÚ AVANZADO	
PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)	
OPCION DISPLAY	
SETUP PROYECTOR	
I SOBRE I	
PATRÓN DE PRUEBA	
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS	
SEGURIDAD	
NETWORK	
SELECCIÓN DE MENÚ	
ENTER SUBMENÚ	

Correspondencia de colores

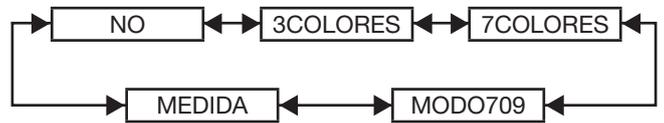
Cuando se utilizan varios equipos simultáneamente, este proyector permite al usuario corregir la diferencia de color entre los equipos.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar "ADAPT.COLORES".

OPCION DISPLAY	
ADAPT.COLORES	NO
CORRECCIÓN LARG.PANT.	NO

2. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de "ADAPT.COLORES".

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- **NO :**
El ajuste de correspondencia de colores no se lleva a cabo.
- **3COLORES :**
Permite ajustar 3 colores: "ROJO", "VERDE" y "AZUL".
- **7COLORES :**
Permite ajustar 7 colores: "ROJO", "VERDE", "AZUL", "CIAN", "MAGENTA", "AMARILLO" y "BLANCO".
- **MODO709 :**
Consulte "Ajuste de la correspondencia de colores utilizando un colorímetro" en la siguiente página para más información sobre este modo.
- **MEDIDA :**
Consulte "Ajuste de la correspondencia de colores utilizando un colorímetro" en la siguiente página para más información sobre este modo.

■ Si seleccionó "3COLORES" o "7COLORES" en el paso 2.

3. Pulse ENTER.

- Se visualiza la pantalla "3COLORES" o "7COLORES".

3COLORES	
ROJO	
VERDE	
AZUL	
PRUEBA AUTOMATICA	
SÍ	

- Pulse ▲ ▼ para seleccionar “ROJO”, “VERDE” y “AZUL” (si se ha seleccionado “7COLORES”, elija “ROJO”, “VERDE”, “AZUL”, “CIAN”, “MAGENTA”, “AMARILLO” y “BLANCO”).

- Pulse ENTER.**

- Se visualiza la pantalla “3COLORES:ROJO”, “3COLORES:VERDE” o “3COLORES:AZUL”. Si usted ha seleccionado “7COLORES”, aparecerá la pantalla “7COLORES:ROJO”, “7COLORES:VERDE”, “7COLORES:AZUL”, “7COLORES:CIAN”, “7COLORES:MAGENTA”, “7COLORES:AMARILLO” o “7COLORES:BLANCO”.

3COLORES:ROJO	
ROJO	2048
VERDE	0
AZUL	0

- Pulse ◀ ▶ para ajustar los valores.

- Los valores pueden ajustarse entre 0 y 2 048.

Nota

- Efectos de corregir el ajuste de color: Cuando se ajusta un color de corrección que corresponde con el color de ajuste: el brillo del color de ajuste cambia. Cuando se ajusta el color de corrección ROJO: al color de ajuste se le agrega o quita ROJO. Cuando se ajusta el color de corrección VERDE: al color de ajuste se le agrega o quita VERDE. Cuando se ajusta el color de corrección AZUL: al color de ajuste se le agrega o quita AZUL.
- Para que este ajuste sea correcto, sólo debe ser realizado por una persona que esté familiarizada con el proyector o por un técnico altamente cualificado.
- Si se pulsa DEFAULT, se restablecen los ajustes predeterminados para todos los elementos.
- Si se selecciona cualquier ajuste que no sea “OFF” para correspondencia de colores, la opción “TEMPERATURA COLOR” estará fija en “USUARIO1”.

Ajuste de la correspondencia de colores utilizando un colorímetro

Los colores “ROJO”, “VERDE”, “AZUL”, “CIAN”, “MAGENTA”, “AMARILLO” y “BLANCO” pueden modificarse a los tonos que se desee utilizando un colorímetro que tenga capacidad de medir las coordenadas de cromaticidad y la luminancia.

■ Introducción de la luminancia y las coordenadas de cromaticidad actuales

- Pulse ▲ ▼ para seleccionar “ADAPT. COLORES”.

OPCION DISPLAY	
ADAPT.COLORES	NO
CORRECCIÓN LARG.PANT.	NO

- Pulse ◀ ▶ para seleccionar “MEDIDA” o “MODO709”.

- Pulse ENTER.**

- Aparece la pantalla “MODO MEDIDA”.

MODO MEDIDA	
DATOS MEDIDA	
DATOS DESTINO	
PRUEBA AUTOMATICA	SÍ

- Pulse ▲ ▼ para seleccionar “DATOS MEDIDA”.

- Pulse ENTER.**

- Aparece la pantalla “DATOS MEDIDA”.

MEASURED DATA		1/2
BLACK	Y(RELATIVE)	1
	x	0.35
	y	0.36
RED	Y(RELATIVE)	1400
	x	0.67
	y	0.33
GREEN	Y(RELATIVE)	5099
	x	0.35
	y	0.63
BLUE	Y(RELATIVE)	500
	x	0.15
	y	0.05

- Utilice el colorímetro para medir la luminancia (Y) y las coordenadas de cromaticidad (x, y).

Visualización de opciones (continuación)

7. Pulse ▲ ▼ para seleccionar los colores y, a continuación, pulse ◀ ▶ para seleccionar sus valores.

8. Una vez que haya introducido todos los datos, pulse MENU.

- Aparece la pantalla “MODO MEDIDA”.

MODO MEDIDA	
DATOS MEDIDA	
DATOS DESTINO	
PRUEBA AUTOMATICA	SÍ

■ Introducción de las coordenadas de un color determinado (sólo “MEDIDA”)

9. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “DATOS DESTINO”.

10. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “DATOS DESTINO”.

TARGET DATA		1/2
RED	x	◀ 0.64 ▶
	y	0.33
GREEN	x	0.3
	y	0.6
BLUE	x	0.15
	y	0.6
CYAN	x	0.225
	y	0.329
MAGENTA	x	0.321
	y	0.154
YELLOW	x	0.419
	y	0.505

11. Pulse ▲ ▼ para seleccionar los colores que desee y, a continuación, pulse ◀ ▶ para introducir sus coordenadas.

12. Una vez que haya introducido todos los datos, pulse MENU.

Nota

- Si se ha seleccionado “MODO709” como ajuste de “ADAPT.COLORES”, se establecerán los 3 colores primarios definidos por la norma ITU-R BT.709 como datos de destino.
- Si los datos de destino se encuentran fuera del espectro de color del proyector, los colores no se proyectarán correctamente.

Corrección de pantalla grande

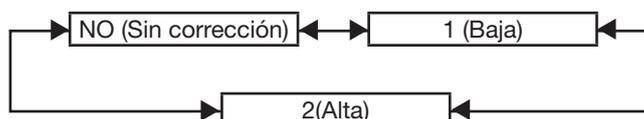
Si visualiza las imágenes desde cerca en una pantalla grande, puede corregir los colores que se ven más claros en la pantalla de modo que se vean iguales que como se verían en una pantalla de tamaño normal.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “CORRECCIÓN LARG.PANT.”.

ADAPT.COLORES	NO
CORRECCIÓN LARG.PANT.	◀ NO ▶
RGB IN	

2. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “CORRECCIÓN LARG.PANT.”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



RGB IN (sólo entrada RGB)

Si se van a recibir señales no registradas frecuentemente debido a que el equipo se utiliza en conferencias u otros eventos, se puede ajustar automáticamente la posición de visualización en la pantalla sin necesidad de pulsar AUTO SETUP en el mando a distancia cada vez.

Utilice esta opción para ajustar una señal específica u oblonga (16:9, etc.).

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “RGB IN”.

CORRECCIÓN LARG.PANT.	NO
RGB IN	
DVI-D IN	

2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “RGB IN”.

RGB IN	
SEÑAL AUTOMATICA	◀ NO ▶
AUTO AJUSTE	

■ SEÑAL AUTOMATICA

3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “SEÑAL AUTOMATICA”.

4. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “SEÑAL AUTOMÁTICA”.

- Cada vez que pulse ▶◀, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



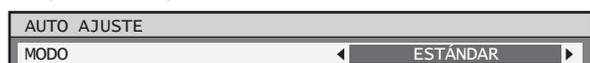
- Si se reciben señales no registradas habiéndose seleccionado “SÍ”, la configuración automática comenzará automáticamente.

■ AUTO AJUSTE

5. Pulse ▲▼ para seleccionar “AUTO AJUSTE”.

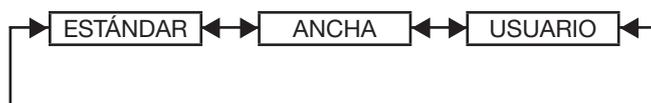
6. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “AUTO AJUSTE”.



7. Pulse ▶◀ para cambiar el ajuste de “MODOS”.

- Cada vez que pulse ▶◀, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



• ESTÁNDAR :

Para recibir señales cuya relación de aspecto es 4:3 o 5:4 (resolución aplicable: 640 x 400, 640 x 480, 800 x 600, 832 x 624, 960 x 720, 1 024 x 768, 1 152 x 864, 1 152 x 870, 1 280 x 960, 1 280 x 1 024, 1 600 x 1 200, 1 400 x 1 050)

• ANCHA :

Para recibir señales cuya imagen de aspecto es ancha (resolución aplicable: 720 x 400, 848 x 480, 1 280 x 720, 1 024 x 600, 1 120 x 750, 1 440 x 900, 1 680 x 1 050)

• USUARIO :

Para recibir señales con una resolución horizontal específica (número de puntos que se visualizan horizontalmente)

8. Si se ha seleccionado “USUARIO”, pulse ▶◀ para introducir la resolución horizontal de la fuente de señales en “PUNTOS DE VISUAL”.

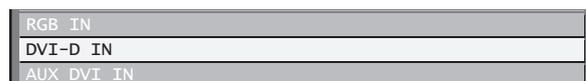
9. Pulse ENTER.

- Ejecute el ajuste automático. El mensaje “EN PROGRESIÓN...” aparece durante el ajuste automático. Cuando el ajuste finaliza, el sistema vuelve a la pantalla de introducción.

DVI-D IN

Cambie esta configuración si el vídeo no se visualiza normalmente cuando el proyector y un dispositivo externo se conectan a DVI-D.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “DVI-D IN”.



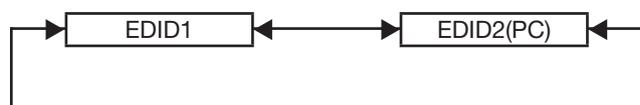
2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “DVI-D IN”.



3. Pulse ▶◀ para cambiar el ajuste de “DVI EDID”.

- Cada vez que pulse ▶◀, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



• EDID1 (formatos de señal de entrada aceptados) :

Seleccione esta opción principalmente cuando se conecte un dispositivo externo (reproductor de DVD, etc.) para salida de señal de vídeo de un sistema de imágenes en movimiento por medio de la entrada DVI-D IN.

• EDID2 (PC) (formatos de señal de entrada aceptados) :

Seleccione esta opción principalmente cuando se conecte un dispositivo externo (PC, etc.) para salida de señal de vídeo de un sistema de imágenes fijas por medio de la entrada DVI-D IN.

4. Pulse ▶◀ para cambiar el ajuste de “NIVEL DE SEÑAL DVI”.

- Cada vez que pulse ▶◀, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



• 0-255:PC :

Selecciónelo, por ejemplo, si un dispositivo externo (PC, etc.) está conectado a la terminal de salida DVI.

• 16-235 :

Selecciónelo, por ejemplo, si un dispositivo externo (reproductora de DVD, etc.) está conectado a la terminal de salida HDMI utilizando un cable de conversión.

Visualización de opciones (continuación)

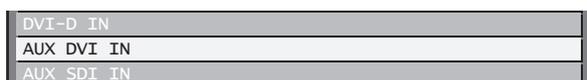
Nota

- El ajuste óptimo varía según la configuración de salida del dispositivo externo conectado. Consulte el manual de instrucciones del dispositivo externo.
- Si la configuración ha cambiado, los datos para los dispositivos “Enchufar y reproducir” también cambiará. Para las resoluciones compatibles con la tecnología “Enchufar y reproducir”, compruebe la lista de señales compatibles (pág. 120-121).

AUX DVI IN (Sólo cuando está instalado el ET-MD77DV)

Cambie esta configuración si la señal de vídeo no se visualiza normalmente al conectar el módulo de entrada ET-MD77DV y un dispositivo externo por medio del terminal DVI-D.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “AUX DVI IN”.



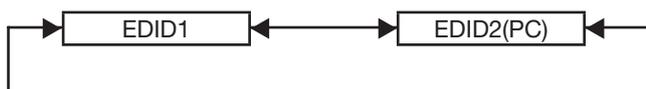
2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “AUX DVI IN”.



3. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “AUX DVI EDID”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- **EDID1 (formatos de señal de entrada aceptados) :** Seleccione esta opción principalmente cuando se conecte un dispositivo externo (reproductor de DVD, etc.) para salida de señal de vídeo de un sistema de imágenes en movimiento por medio de la entrada AUX DVI IN.
- **EDID2 (PC) (formatos de señal de entrada aceptados) :** Seleccione esta opción principalmente cuando se conecte un dispositivo externo (PC, etc.) para salida de señal de vídeo de un sistema de imágenes fijas por medio de la entrada AUX DVI IN.

4. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “NIVEL DE SEÑAL AUX DVI”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



• 0-255:PC :

Selecciónelo, por ejemplo, si un dispositivo externo (PC, etc.) está conectado a la terminal de salida DVI.

• 16-235 :

Selecciónelo, por ejemplo, si un dispositivo externo (reproductora de DVD, etc.) está conectado a la terminal de salida HDMI utilizando un cable de conversión.

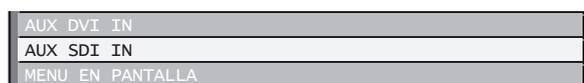
Nota

- El ajuste óptimo varía según la configuración de salida del dispositivo externo conectado. Consulte el manual de instrucciones del dispositivo externo.
- Si la configuración ha cambiado, los datos para los dispositivos “Enchufar y reproducir” también cambiará. Para las resoluciones compatibles con la tecnología “Enchufar y reproducir”, compruebe la lista de señales compatibles (pág. 120-121).

AUX SDI IN

Ajústelo en concordancia con el módulo de entrada (se venden por separado).

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “AUX SDI IN”.



2. Pulse ENTER.

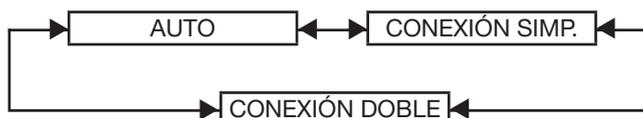
- Aparece la pantalla “AUX SDI IN”.



3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar el elemento deseado y pulse ◀ ▶ para cambiar la configuración.

● CONEXIÓN SDI

Selecciona el tipo de señal de enlace único o el tipo de señal de enlace doble. La configuración cambiará de la siguiente forma cada vez que se pulse el botón.



• AUTO :

Selecciona el ajuste automáticamente.

• CONEXIÓN SIMP. :

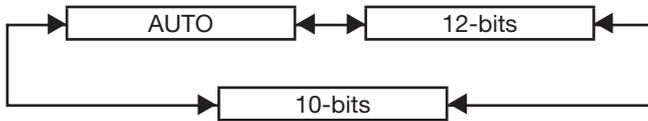
Fija el ajuste en la señal de enlace único.

• CONEXIÓN DOBLE :

Fija el ajuste en la señal de enlace doble.

● PROFUNDIDAD DE BIT

Seleccione la gradación para las señales de entrada. Sólo es válido con la entrada de enlace doble RGB. La configuración cambiará de la siguiente forma cada vez que se pulse el botón.



- **AUTO :**
Selecciona 12-bits o 10-bits automáticamente.
- **12-bits :**
Fija el ajuste en 12-bits.
- **10-bits :**
Fija el ajuste en 10-bits.

● NIVEL DE SEÑAL SDI

Seleccione la amplitud para las señales de entrada. Sólo es válido para entradas YPbPr y RGB de HD-SDI. La configuración cambiará de la siguiente forma cada vez que se pulse el botón.



- **64-940:**
Normalmente, ajuste esta opción.
- **4-1019:**
Ajústelo cuando el gris se vea negro.

Ajustes de visualización de la pantalla

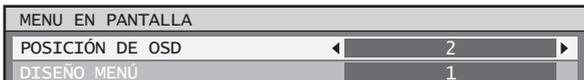
El usuario puede especificar la visualización de la pantalla.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “MENU EN PANTALLA”.



2. Pulse ENTER.

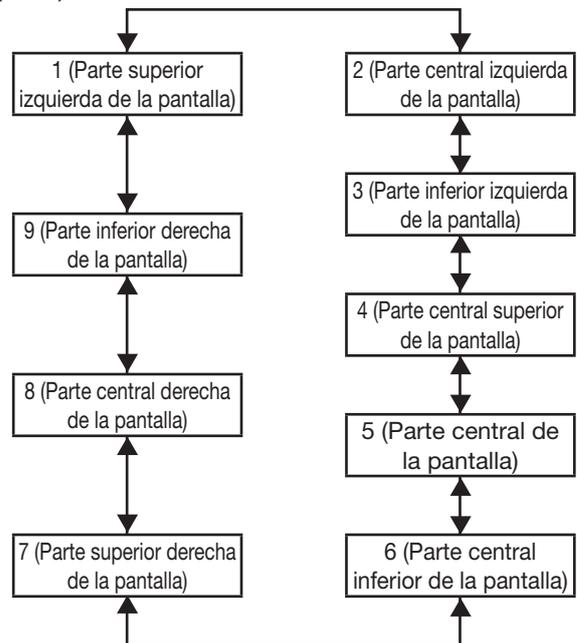
- Aparece la pantalla “MENU EN PANTALLA”.



3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar el elemento deseado y pulse ◀ ▶ para cambiar la configuración.

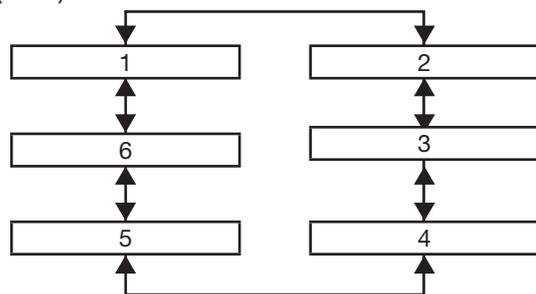
● POSICIÓN DE OSD

Ajusta la posición de la visualización de la pantalla (OSD).



● DISEÑO MENÚ

Ajusta el color de la visualización de la pantalla (OSD).



- **1 :**
Visualización en amarillo.
- **2 :**
Visualización en azul.
- **3 :**
Visualización en blanco.
- **4 :**
Visualización en verde.
- **5 :**
Visualización en rosa.
- **6 :**
Visualización en marrón.

● OSD MEMORIA

Le permite guardar la posición del cursor en los menús de la pantalla.



Visualización de opciones (continuación)

● GUIA ENTRADA

Permite elegir si se desea visualizar el nombre de la terminal de entrada actual seleccionada en la posición configurada en "POSICIÓN DE OSD".



● MENSAJE DE ALARMA

Configura la visualización de los mensajes de advertencia.



Color de fondo

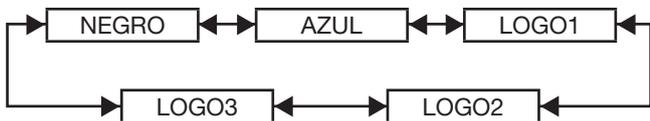
Esta opción determina el color de fondo de la pantalla de proyección para cuando no se recibe ninguna señal.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar "COLOR FONDO".



2. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de "COLOR FONDO".

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- **NEGRO :**
La superficie de proyección completa aparece de color negro.
- **AZUL :**
La superficie de proyección completa aparece de color azul.
- **LOGO1 :**
En la superficie de proyección se proyecta la imagen registrada por el usuario.
- **LOGO2 :**
En la superficie de proyección se proyecta la imagen registrada por el usuario.
- **LOGO3 :**
Se proyecta el logotipo Panasonic.

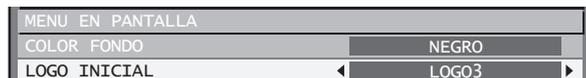
Nota

- Se necesita un software especial para crear imágenes para "LOGO1" y "LOGO2". Consulte con su distribuidor..

Configuración del logotipo inicial

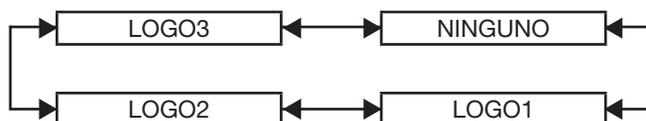
Esta opción define el logotipo inicial que se proyecta cuando se conecta la alimentación.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar "LOGO INICIAL".



2. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de "LOGO INICIAL".

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.

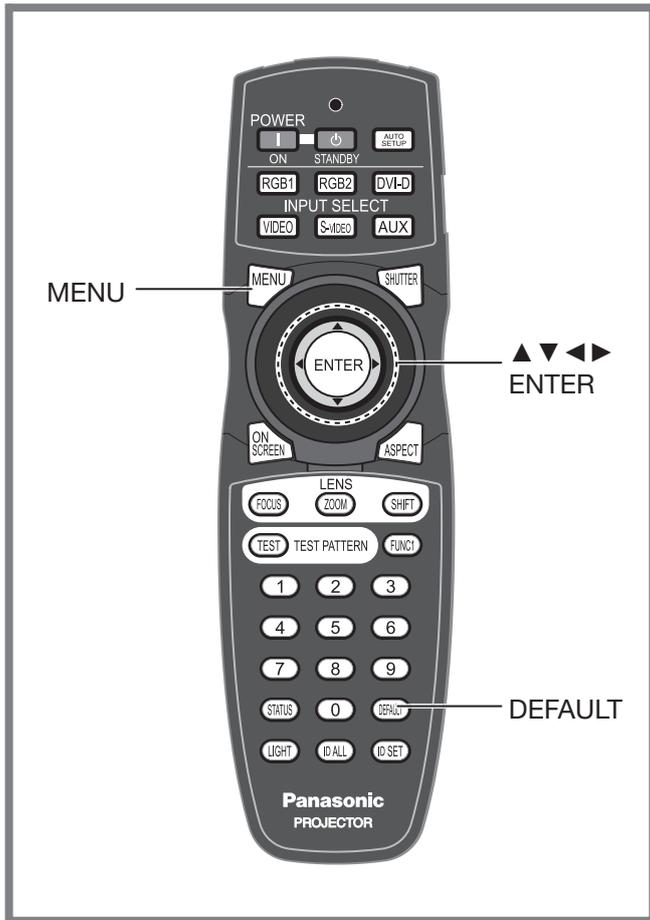


- **LOGO3 :**
Se proyecta el logotipo Panasonic y el logotipo PROYECTOR DIGITAL.
- **NINGUNO :**
No se proyecta ningún logotipo inicial.
- **LOGO1 :**
Se proyecta la imagen registrada por el usuario.
- **LOGO2 :**
Se proyecta la imagen registrada por el usuario.

Nota

- Se necesita un software especial para crear imágenes para "LOGO1" y "LOGO2". Consulte con su distribuidor.

Configuración del proyector



Ajuste del ID del proyector

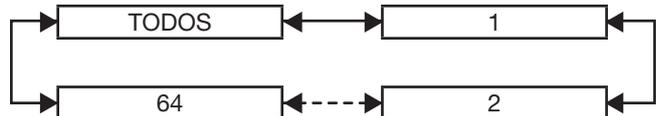
El proyector tiene una función de ajuste de número de ID que ayuda al usuario a controlar dos o más proyectores, ya sea simultáneamente o por separado, con un solo mando a distancia. **El ajuste predeterminado del número de ID es "TODOS".** Por lo tanto, no es necesario ajustar el número de ID cuando sólo se utiliza un proyector.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar "ID DEL PROYECTOR".

SETUP PROYECTOR	1/2
ID DEL PROYECTOR	TODOS
CONFIGURACIÓN	FRONTAL-MESA

2. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de "ID DEL PROYECTOR".

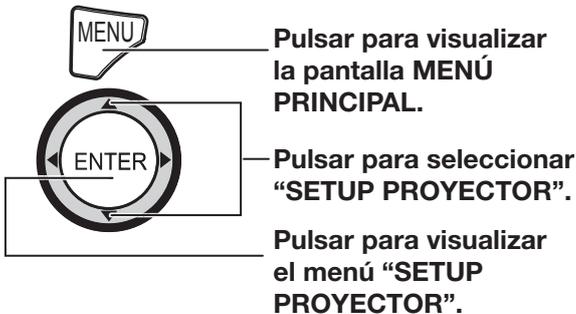
- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



3. Pulse MENU dos veces.

- De esta forma finaliza el procedimiento de ajuste; las indicaciones en pantalla desaparecen y se restablece la pantalla normal.

Este menú permite realizar diversos ajustes de la imagen y del proyector.



MENÚ PRINCIPAL
IMAGEN
POSICIÓN
MENÚ AVANZADO
PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)
OPCION DISPLAY
SETUP PROYECTOR
I SOBRE I
PATRÓN DE PRUEBA
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS
SEGURIDAD
NETWORK
SELECCIÓN DE MENÚ
ENTER SUBMENÚ

Nota

- El número de ID puede ajustarse a "TODOS" o a un valor entre "1" y "64".
- Si se les asignan números de ID a los proyectores, a los mandos a distancia de éstos se les debe asignar los mismo números de ID.
- Si el número de ID de un proyector está ajustado a "TODOS", el proyector puede controlarse mediante el mando a distancia o el PC con cualquier número de ID.

Si se utilizan varios proyectores y algunos de ellos tienen sus números de ID ajustados a "TODOS", no podrán ser controlados por separado desde proyectores que tengan otros números de ID. Para obtener información sobre el ajuste de número de ID en el mando a distancia, consulte la página 18.

Configuración de instalación

Se puede elegir un esquema de proyección según la instalación del proyector. Si la imagen se visualiza al revés o invertida, cambie el esquema de proyección.

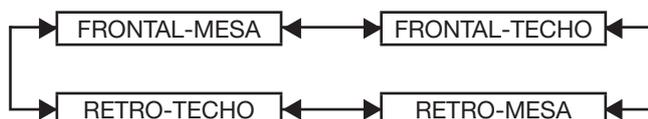
- Para seleccionar el ajuste, visualice las indicaciones en pantalla y utilice los botones de mando a distancia o del panel de control de la unidad principal.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “CONFIGURACIÓN”.

ID DEL PROYECTOR	TODOS
CONFIGURACIÓN	FRONTAL-MESA
MODO ALTITUD	SÍ

2. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “CONFIGURACIÓN”.

- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



<p>Proyección frontal desde una mesa (FRONTAL-MESA)</p>
<p>Proyección frontal desde el techo (FRONTAL-TECHO)</p>
<p>Retroproyección desde una mesa (RETRO-MESA)</p>
<p>Retroproyección desde el techo (RETRO-TECHO)</p>

3. Pulse MENU dos veces.

- Las indicaciones en pantalla desaparecen y se restablece la pantalla normal.

Modo de altitud

Al utilizar el proyector a más de 1 400 m sobre el nivel del mar, seleccione “SÍ”.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “MODO ALTITUD”.

CONFIGURACIÓN	FRONTAL-MESA
MODO ALTITUD	SÍ
DIRECCIÓN	HORIZONTAL

2. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “MODO ALTITUD”.

- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



Dirección

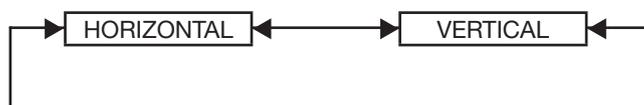
El ventilador se controla de acuerdo con el ángulo de instalación.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “DIRECCIÓN”.

MODO ALTITUD	SÍ
DIRECCIÓN	HORIZONTAL
SELECCIÓN DE LÁMPARA	QUADRATURA

2. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “DIRECCIÓN”.

- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



• HORIZONTAL :

Este es el ajuste predeterminado.

• VERTICAL :

Seleccione este ajuste si el proyector tiene un gran ángulo de inclinación vertical (un ángulo de más de 30° respecto del plano horizontal).

Selección de lámpara

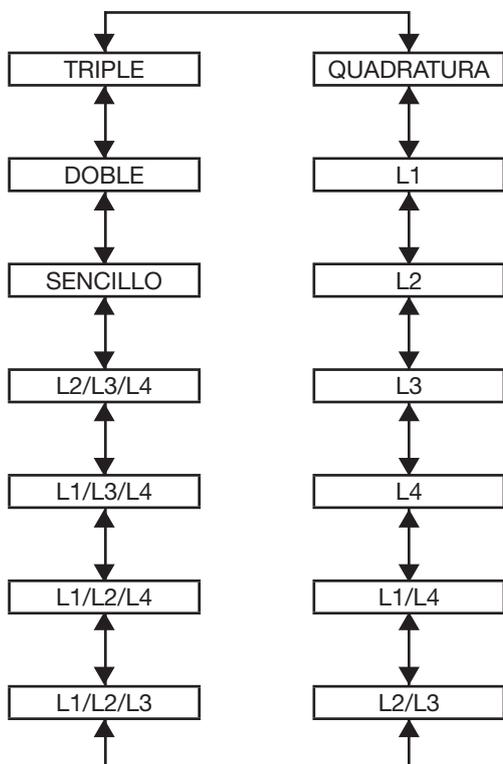
Esta opción permite ajustar el brillo de las cuatro lámparas de fuente de luz según el lugar y las condiciones de uso.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “SELECCIÓN DE LÁMPARA”.

DIRECCIÓN	HORIZONTAL
SELECCIÓN DE LÁMPARA	◀ QUADRATURA ▶
CAMBIO LAMP	NO

2. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “SELECCIÓN DE LÁMPARA”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- **“QUADRATURA”**: Se encienden las cuatro lámparas.
- **“L1”**: Se enciende una lámpara. (La lámpara 1 tiene prioridad.)
- **“L2”**: Se enciende una lámpara. (La lámpara 2 tiene prioridad.)
- **“L3”**: Se enciende una lámpara. (La lámpara 3 tiene prioridad.)
- **“L4”**: Se enciende una lámpara. (La lámpara 4 tiene prioridad.)
- **“L1/L4”**: Se encienden dos lámparas. (las lámparas 1 y 4 tienen prioridad.)
- **“L2/L3”**: Se encienden dos lámparas. (las lámparas 2 y 3 tienen prioridad.)
- **“L1/L2/L3”**: Se encienden tres lámparas. (las lámparas 1, 2 y 3 tienen prioridad.)
- **“L1/L2/L4”**: Se encienden tres lámparas. (las lámparas 1, 2 y 4 tienen prioridad.)

- **“L1/L3/L4”**: Se encienden tres lámparas. (las lámparas 1, 3 y 4 tienen prioridad.)
- **“L2/L3/L4”**: Se encienden tres lámparas. (las lámparas 2, 3 y 4 tienen prioridad.)
- **“SENCILLO”**: Se enciende una de las lámparas. (La lámpara que tiene el menor tiempo de uso se selecciona automáticamente.)
- **“DOBLE”**: Se encienden dos lámparas. (Las lámparas que tienen el menor tiempo de uso de entre las lámparas 1 y 4 o 2 y 3 se seleccionan automáticamente.)
- **“TRIPLE”**: Se encienden tres lámparas. (La lámpara que tiene el menor tiempo de uso se selecciona automáticamente.)

3. Pulse ENTER.

Nota

- Si se selecciona cualquier ajuste excepto “QUADRATURA”, cualquier lámpara que no esté funcionando correctamente o cuyo tiempo total de uso exceda de 2 000 horas se apagará y se encenderán las otras lámparas. Si se selecciona “QUADRATURA”, cualquier lámpara que no esté funcionando correctamente o cuyo tiempo total de uso exceda de 2 000 horas se apagará; sólo se encenderán las lámpara que tengan un tiempo total de uso inferior a 2 000 horas. Asimismo, si el tiempo total de uso de todas las lámparas excede de 2 000 horas, el proyector cambiará a modo de espera.
- Las lámparas que no se encienden deben permanecer instaladas en el proyector.
- Cuando llegue el momento de sustituir la lámpara, el número de lámparas que se encienden será mayor que el número especificado para evitar que la luminancia disminuya.
- Los caracteres del menú de selección de lámpara cambian a color verde cuando se los selecciona. Asimismo, los caracteres pueden parpadear según la condición de las lámparas.

- Amarillo: Ha ocurrido un error de encendido en una o más lámparas
- Blanco: Elemento no seleccionado
- Rojo: Lámpara en que ha ocurrido un error de encendido

Configuración del proyector (continuación)

Cambio de lámpara

Si se utiliza el proyector de forma continuada durante un período de 24 horas o mayor, se puede utilizar esta opción para cambiar automáticamente las lámparas que están encendidas a fin de reducir el desgaste de las lámparas que se produce con el uso continuado.

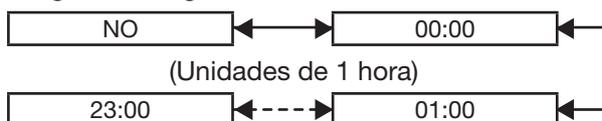
- La opción “CAMBIO LÁMP” sólo estará habilitada cuando la selección de lámparas sea “SENCILLO” (1 lámpara), “DOBLE” (2 lámparas), “TRIPLE” (3 lámparas) o “QUADRATURA” (4 lámparas).

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “CAMBIO LÁMP”.

SELECCIÓN DE LÁMPARA	QUADRATURA
CAMBIO LÁMP	NO
RS-232C	

2. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “CAMBIO LÁMP”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el intervalo de cambio de lámpara cambiará como se indica en el siguiente diagrama.



Nota

- Las lámparas cambiarán a la hora especificada cuando la selección de lámparas sea “SENCILLO” o “DOBLE”.
- Si la selección de lámparas es “TRIPLE”, las lámparas cambiarán un total de tres veces a intervalos de dos horas a contar de la hora especificada, y luego se mantendrá el estado de funcionamiento anterior hasta la siguiente hora especificada.
- Si la selección de lámparas es “QUADRATURA”, se encenderán tres lámparas a contar de la hora especificada y las tres lámparas cambiarán un total de cuatro veces a intervalos de dos horas a contar de dicha hora. Luego, se encenderán cuatro lámparas durante ocho horas a contar de la hora especificada y, a la siguiente hora especificada, se reanudará la conmutación entre tres lámparas.
- La hora utilizada para el cambio de lámpara es la hora local. (pág. 81)

Configuración RS-232C

Esta opción permite establecer parámetros de comunicación para el proyector. (pág. 104)

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “RS-232C”.

CAMBIO LÁMP	NO
RS-232C	
REMOTE2 MODO	ESTÁNDAR

2. Pulse ENTER.

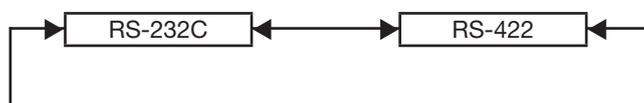
- Aparece la pantalla “RS-232C”.

RS-232C	
SERIAL IN	RS-232C
(EN.) VELOCIDAD TRANS.	9600
(EN.) PARIDAD	NINGUNO
(SAL.) VELOCIDAD TRANS.	9600
(SAL.) PARIDAD	NINGUNO
RESPUESTA (ID TODO)	SÍ
GRUPO	PRINCIPAL
RESPUESTA (ID GRUPO)	SÍ

3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “SERIAL IN”.

4. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “SERIAL IN”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



5. Pulse ▲ ▼ para seleccionar las condiciones de comunicación.

6. Pulse ◀ ▶ para confirmar el ajuste.

7. Pulse MENU tres veces.

- Las indicaciones desaparecen de la pantalla y el sistema vuelve a la pantalla normal.

Remote2 modo

Ajusta la terminal REMOTE2. (pág. 108)

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “REMOTE2 MODO”.

RS-232C	
REMOTE2 MODO	DEFAULT
STATUS	

2. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “REMOTE2 MODO”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



• ESTÁNDAR :

La asignación de clavija de la terminal REMOTE2 se utiliza como ajuste por defecto del proyector. (pág. 108)

• USUARIO :

Se utiliza para cambiar un módulo de entrada opcional, utilizando el terminal REMOTE2, o para cambiar la configuración del terminal REMOTE2. Cualquier ajuste que realice para las clavijas del 2 al 8 se valida al presionar el botón ENTER.

Estado

Muestra el estado del proyector.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “ESTADO”.

REMOTEZ MODO	ESTÁNDAR
ESTADO	
LIMPIEZA FILTRO AIRE	

2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “ESTADO”.

ESTADO	1/3
ENTRADA	RGB2
NOMBRE	XGA60-A399999
FRECUENCIA SEÑAL	48.36kHz/59.99Hz
BETRIEBSSTUNDEN	76h
LÁMPARA1	341h / ON /
LÁMPARA2	334h / ON /
LÁMPARA3	342h / ON /
LÁMPARA4	97h / ON /
TEMP. ENTRADA AIRE	31°C/87°F
TEMP. MÓDULO ÓPTICO	27°C/80°F
TEMP. ALREDEDOR LÁMP.	31°C/87°F
ESTATUS REMOTE2	DESHABILITADO

3. Pulse ◀ ▶ para desplazarse a la siguiente página.

ESTADO	2/3
PROYECTOR MODELO	Dw100
NUMERO DE SERIE	SwXXXXXX
VERSION PRINCIPAL	1.00
SUBVERSION	1.00
VERS. CONFIG. RED	1.00

4. Pulse ◀ ▶ para desplazarse a la siguiente página.

ESTADO	3/3
CUENTA DE ENCENDIDOS	
ENCEN.DE LA ALIM.	8
ENCEN.DE LA L.1	362
ENCEN.DE LA L.2	363
ENCEN.DE LA L.3	366
ENCEN.DE LA L.4	116
SHUTTER	6(0)
LIMPIEZA FILTRO AIRE	1(0)
AUX	MD77SD1:SN
N.º DE SEÑALES REGI.	0/96
AC VOLTAGE	NORMAL

- **ENTRADA :**
Muestra el estado de la selección de entrada.
- **NOMBRE :**
Muestra el nombre de la señal de entrada.
- **FRECUENCIA SEÑAL :**
Muestra la frecuencia de la señal de entrada.
- **BETRIEBSSTUNDEN :**
Muestra el tiempo de funcionamiento del proyector.
- **LÁMPARA1 :**
Muestra el tiempo que LAMPARA1 está iluminada.
- **LÁMPARA2 :**
Muestra el tiempo que LAMPARA2 está iluminada.
- **LÁMPARA3 :**
Muestra el tiempo que LAMPARA3 está iluminada.

- **LÁMPARA4 :**
Muestra el tiempo que LAMPARA4 está iluminada.
- **TEMP. ENTRADA AIRE :**
Muestra la temperatura del aire de entrada del proyector.
- **TEMP. MÓDULO ÓPTICO :**
Muestra la temperatura del interior del proyector.
- **TEMP. ALREDEDOR LÁMP. :**
Muestra la temperatura alrededor de la lámpara del proyector.
- **ESTATUS REMOTE2 :**
Muestra el estado del control de REMOTE2.
- **PROYECTOR MODELO :**
Muestra el tipo de proyector.
- **NUMERO DE SERIE :**
Muestra el número de serie del proyector.
- **VERSION PRINCIPAL :**
Muestra la versión principal del firmware de la unidad del proyector.
- **SUBVERSION :**
Muestra la versión secundaria del firmware de la unidad del proyector.
- **VERS. CONFIG. RED :**
Muestra la versión de red de la unidad del proyector.
- **CUENTA DE ENCENDIDOS :**
 - **ENCEN.DE LA ALIM. :**
Muestra el número de veces que se ha encendido la alimentación.
 - **ENCEN.DE LA L.1 :**
Muestra el número de veces que se ha encendido LAMPARA1.
 - **ENCEN.DE LA L.2 :**
Muestra el número de veces que se ha encendido LAMPARA2.
 - **ENCEN.DE LA L.3 :**
Muestra el número de veces que se ha encendido LAMPARA3.
 - **ENCEN.DE LA L.4 :**
Muestra el número de veces que se ha encendido LAMPARA4.
- **SHUTTER:**
Muestra el número de veces que se ha utilizado la función shutter.
- **LIMPIEZA FILTRO AIRE :**
Muestra el número de veces que se ha limpiado el filtro de aire.
- **AUX:**
Muestra el nombre del módulo opcional de entrada que se haya insertado en el módulo de entrada.
- **N.º DE SEÑALES REGI. :**
Muestra el número de señales registradas.
- **AC VOLTAGE :**
Muestra el estado del voltaje de CA.

Limpieza del filtro de aire

Esta opción permite programar la limpieza del filtro de aire.

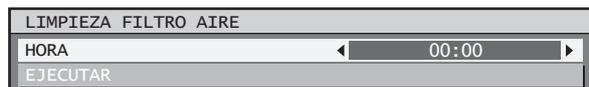
1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “LIMPIEZA FILTRO AIRE”.

ESTADO	
LIMPIEZA FILTRO AIRE	
AUTO POWER OFF	DESHABILITADO

Configuración del proyector (continuación)

2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “LIMPIEZA FILTRO AIRE”.
- Puede seleccionar una hora de limpieza automática (“HORA”) y también puede seleccionar “EJECUTAR” para que la limpieza para que se realice inmediatamente.

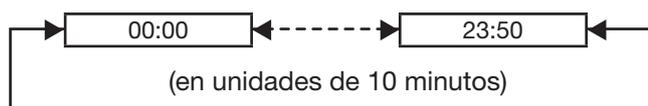


3. Pulse ▲▼ para seleccionar “HORA”.

- Seleccione “HORA” y, a continuación, establezca la hora a la que desea que se realice la limpieza automática.
- Si desea realizar la limpieza inmediatamente, seleccione “EJECUTAR” y pulse ENTER.

4. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “HORA”.

- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



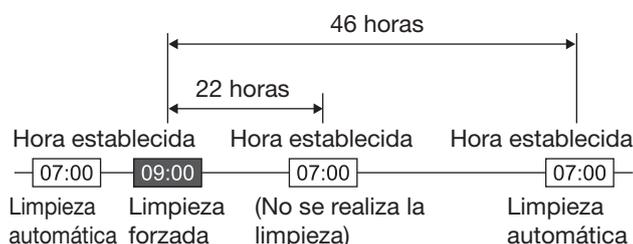
- El ajuste predeterminado es “00:00” (medianoche).

Ejemplo: Si se selecciona el ajuste predeterminado, la limpieza automática comenzará a las 00:00 si el proyector se encuentra en modo de proyección. Si se selecciona las 7:00, la limpieza automática comenzará a dicha hora si el proyector se encuentra en modo de proyección.

Nota

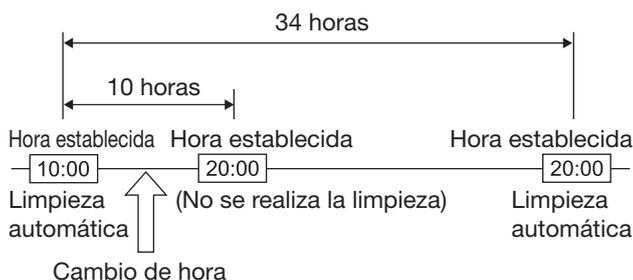
- No es posible limpiar contaminantes tales como aceite o alquitrán de tabaco durante la limpieza del filtro de aire.
- La lámpara indicadora de limpieza del filtro de aire (LIMPIEZA FILTRO) parpadeará de color azul durante el transcurso de la limpieza del filtro de aire. Si el filtro de aire tiene algún problema, la lámpara indicadora de limpieza de filtro de aire (LIMPIEZA FILTRO) se encenderá de color rojo.
- La limpieza tarda aproximadamente 30 a 40 segundos.
- La hora utilizada para la limpieza corresponde a la hora local. (pág. 81)
- Si el proyector no se encuentra en modo de proyección a la hora establecida, la limpieza automática no se lleva a cabo.
- La limpieza automática no se lleva a cabo si no han transcurrido 24 horas desde la última limpieza (ya sea limpieza automática o limpieza forzada).

Ejemplo: Si la hora establecida es 7:00 y la limpieza forzada se realiza a las 9:00, la limpieza automática no se llevará a cabo a las 7:00 del día siguiente.



- Si se establece una hora dentro de las 24 horas posteriores a la realización de la última limpieza, la limpieza automática no se llevará a cabo la próxima vez que se alcance la hora establecida. En cambio, la limpieza se llevará a cabo a la hora establecida del día siguiente.

Ejemplo: Si la limpieza se llevó a cabo a las 10:00, y luego se modifica la hora establecida para la limpieza a 20:00, la limpieza automática se llevará a cabo a las 20:00 del día siguiente.



- Cuando se inicia la proyección (cuando se conecta la alimentación eléctrica), la limpieza automática se lleva a cabo inmediatamente si han transcurrido más de 24 horas desde la última limpieza.

Auto apagado

El proyector puede configurarse para que entre automáticamente en el modo de espera si no hay señal de entrada antes de que pase el tiempo preseleccionado.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “AUTO POWER OFF”.



2. Pulse ◀▶ para cambiar el ajuste de “AUTO POWER OFF”.

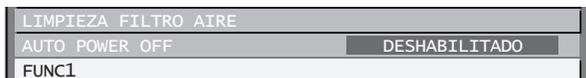
- Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



Ajuste de FUNC1

El usuario puede especificar la función del botón "FUNC 1" del mando a distancia.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar "FUNC1".



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla "FUNC1".



3. Presione ▲ ▼ para seleccionar una función.

- **DESHABILITADO :**
Deshabilita el botón FUNC1.
- **I SOBRE I :**
Permite ajustar I sobre I a "NO", "USUARIO1", "USUARIO2" o "USUARIO3". (pág. 83-84)
- **MEM. SECUNDARIA :**
Permite cambiar a la memoria secundaria. (pág. 44-45)
- **SELECTOR DEL SISTEMA :**
Permite cambiar el ajuste del selector de sistema. (pág. 56-57)
- **CONGELADO :**
Permite cambiar al modo congelar para detener el vídeo temporalmente.

4. Pulse ENTER.

Ajuste de la fecha y la hora

Esta opción permite especificar la zona horaria y establecer la fecha y la hora actual en el reloj interno del proyector.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar "FECHA Y HORA".



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla "FECHA Y HORA".



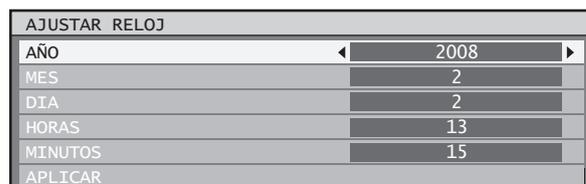
3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar "ZONA HORARIA".

4. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de "ZONA HORARIA".

5. Pulse ▲ ▼ para seleccionar "AJUSTAR RELOJ".

6. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla "AJUSTAR RELOJ".



7. Pulse ▲ ▼ para seleccionar el elemento que desea ajustar y, a continuación, utilice ◀ ▶ para cambiar el ajuste.

8. Utilice ▲ ▼ para seleccionar "APLICAR" y, a continuación, pulse ENTER.

- De esta forma finaliza el ajuste de la hora.

Guardar todos los datos de usuario

Guarda varios valores de los ajustes a modo de copia de seguridad para la memoria interna del proyector.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar "GUARDAR DATOS USUARIO".



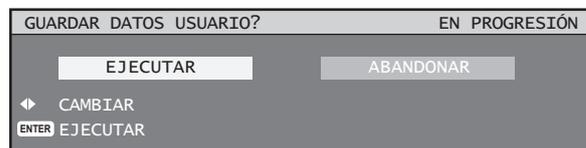
2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla "CONTRASEÑA DE SEGURIDAD".



3. Introduzca la contraseña configurada como contraseña de seguridad en el menú de seguridad.

- Aparece una pantalla de confirmación.



Configuración del proyector (continuación)

4. Pulse ◀▶ para seleccionar “EJECUTAR” y pulse ENTER.

Nota

- “RED/E-MAIL” e “IMAGEN DE LOGO” no se guardan.

Cargar todos los datos de usuario

Carga varios valores de los ajustes que se guardaron a modo de copia de seguridad para la memoria interna del proyector.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “CARGAR DATOS USUARIO”.



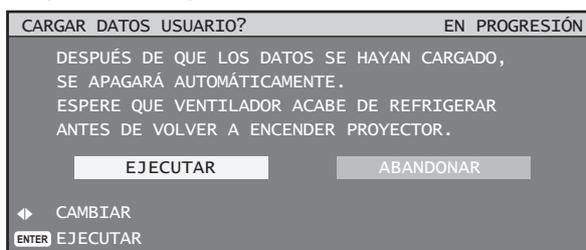
2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “CONTRASEÑA DE SEGURIDAD”.



3. Introduzca la contraseña configurada como contraseña de seguridad en el menú de seguridad.

- Aparece una pantalla de confirmación.



4. Pulse ◀▶ para seleccionar “EJECUTAR” y pulse ENTER.

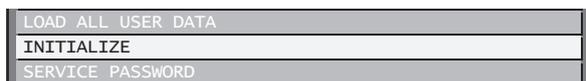
Nota

- Si se ejecuta, el proyector entra en el modo de espera para reflejar los valores de los ajustes.

Inicializar

Restablece varios valores de ajuste por defecto.

1. Pulse ▲▼ para seleccionar “INICIALIZAR”.



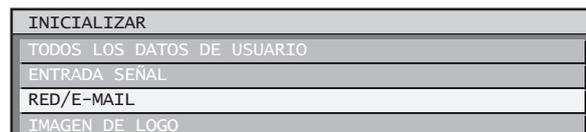
2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “CONTRASEÑA DE SEGURIDAD”.



3. Introduzca la contraseña configurada como contraseña de seguridad en el menú de seguridad.

- Aparece la pantalla “INICIALIZAR”.



• TODOS LOS DATOS DE USUARIO :

Para uso del personal de servicio. Todos los valores de los ajustes, incluyendo “ENTRADA SEÑAL,” “RED/E-MAIL” e “IMAGEN DE LOGO”, vuelven a sus valores de ajuste por defecto. Se necesitará reiniciar para completar la inicialización de TODOS LOS DATOS DE USUARIO.

ENTRY SIGNAL:

Se borran todos los valores de ajuste guardados para cada señal de entrada. Para borrar sólo algunas señales registradas, ejecute el procedimiento descrito en “Limpieza de datos de las señales registradas”. (pág. 44)

• RED/E-MAIL :

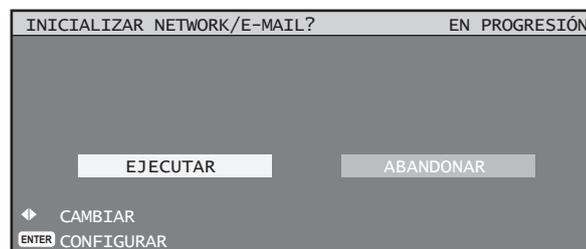
Retorna al valor por defecto de “RED/E-MAIL”.

IMAGEN DE LOGO :

La configuración de las imágenes registradas en LOGO1 y LOGO2 vuelve a sus imágenes por defecto. (pág. 74)

4. Pulse ▲▼ para seleccionar el elemento de inicialización deseado y pulse ENTER.

- Aparece una pantalla de confirmación.

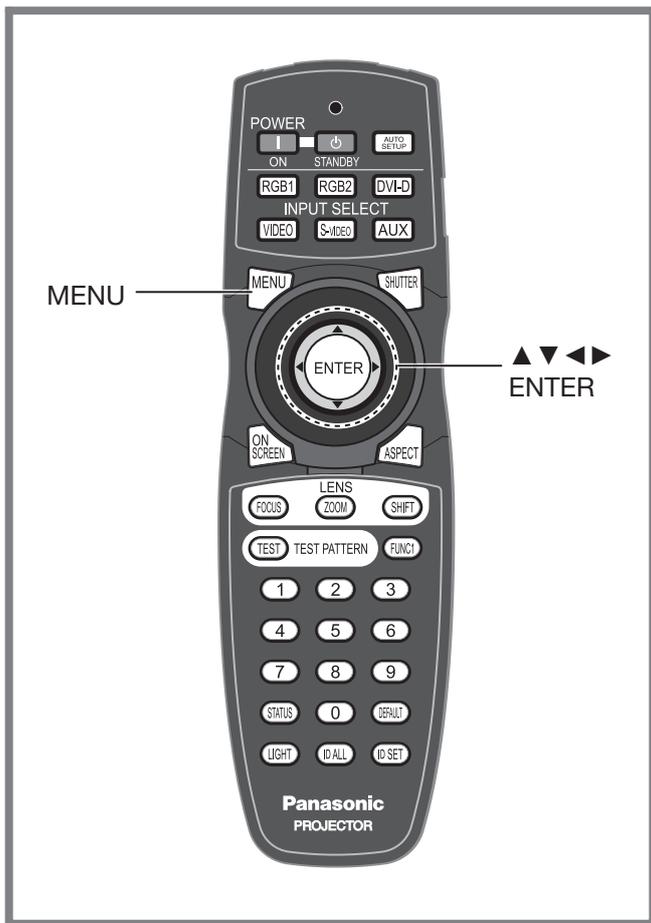


5. Pulse ◀▶ para seleccionar “EJECUTAR” y pulse ENTER.

Contraseña de servicio

Esta función la utilizan los técnicos de servicio.

I SOBRE I



Utilización de la función I SOBRE I

Pueden proyectarse dos vídeos simultáneamente colocando una pantalla secundaria pequeña dentro de la pantalla principal.

1. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla "I SOBRE I".

I SOBRE I	
I SOBRE I MODO	NO

2. Pulse ▲ ▼ para seleccionar "I SOBRE I MODO".

I SOBRE I MODO	
NO	
● USUARIO1	
USUARIO2	
USUARIO3	

3. Presione ▲ ▼ para seleccionar una función.

- **NO** :
No se utiliza la función I SOBRE I.
- **USUARIO1, USUARIO2, USUARIO3** :
La función I sobre I se utiliza con los ajustes que se configuraron en la función I SOBRE I.

4. Pulse ENTER.

Ajuste de la función I SOBRE I

Los ajustes de la función I SOBRE I pueden guardarse en "USUARIO1", "USUARIO2" y "USUARIO1".

1. Consulte la sección "Utilización de la función I SOBRE I" que se muestra más arriba, y a continuación, seleccione entre "USUARIO1", "USUARIO2" y "USUARIO3".

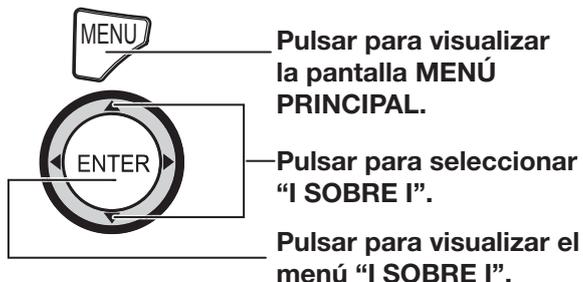
- Se muestran los ajustes de los datos de usuario seleccionados en "I SOBRE I MODO".

I SOBRE I	
I SOBRE I MODO	USUARIO1
VENTANA PRIMARIA	VIDEO
TAMAÑO	
POSICIÓN	
VENTANA SECUNDARIA	RGB2
TAMAÑO	
POSICIÓN	
BLOQUEO IMAGEN	VENTANA PRIMARIA
TIPO	VENTANA SECUNDARIA

2. Pulse ▲ ▼ para seleccionar el elemento de ajuste deseado y presione ENTER.

- Aparece el menú secundario para el elemento seleccionado.

Esta opción se utiliza para establecer las condiciones de la función "Imagen sobre imagen".



MENÚ PRINCIPAL	
IMAGEN	
POSICIÓN	
MENÚ AVANZADO	
PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)	
OPCION DISPLAY	
SETUP PROYECTOR	
I SOBRE I	
PATRÓN DE PRUEBA	
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS	
SEGURIDAD	
NETWORK	
SELECCIÓN DE MENÚ	
ENTER SUBMENÚ	

I SOBRE I (continuación)

- **VENTANA PRIMARIA :**

Se visualiza el terminal de entrada de la ventana principal. Pulse ▲ ▼ para seleccionar un elemento y pulse ENTER para cambiar a ese elemento.

TAMAÑO: El usuario puede especificar el tamaño de visualización de la ventana principal entre 10 % y 100 %.

POSICIÓN: El usuario puede especificar la posición de visualización de la ventana principal en la pantalla.

- **VENTANA SECUNDARIA :**

Se visualiza el terminal de entrada de la VENTANA SECUNDARIA. Pulse ▲ ▼ para seleccionar un elemento y pulse ENTER para cambiar a ese elemento.

TAMAÑO: El usuario puede especificar el tamaño de visualización de la ventana secundaria entre 10 % y 100 %.

POSICIÓN: El usuario puede especificar la posición de visualización de la ventana secundaria en la pantalla.

- **BLOQUEO IMAGEN :**

El usuario puede seleccionar la ventana cuya imagen desea bloquear. Utilice los botones ◀▶ para intercambiar entre ventanas.

“VENTANA PRIMARIA”: El bloqueo de imagen se establece para las señales de entrada especificadas para la ventana principal.

“VENTANA SECUNDARIA”: El bloqueo de imagen se establece para las señales de entrada especificadas para la ventana secundaria.

- **TIPO :**

El usuario puede especificar la ventana que tiene prioridad de visualización cuando dos ventanas se superponen. Utilice los botones ◀▶ para intercambiar entre ventanas.

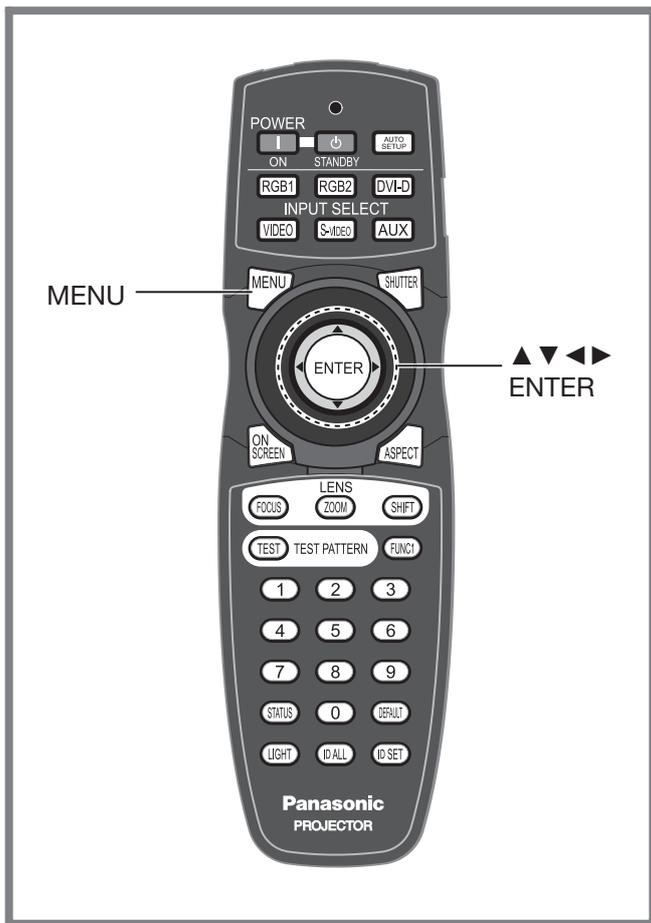
“VENTANA PRIMARIA”: La ventana principal tiene prioridad de visualización.

“VENTANA SECUNDARIA”: La ventana secundaria tiene prioridad de visualización.

Nota

- La función I sobre I puede no estar disponible dependiendo de las señales de entrada y los terminales de entrada seleccionados. Consulte “Lista de I sobre I” para obtener más información. (pág. 122)
- Se aplicarán los valores de ajuste de imagen de la ventana principal tales como modo de imagen, selección de gamma y ajuste de temperatura de color.
- En la pantalla normal (cuando no se visualiza el menú), se puede utilizar los botones ◀▶ para cambiar el tamaño y la posición de la ventana principal y de la ventana secundaria cuando la función I sobre I está activa.

Visualización de la imagen de prueba interna



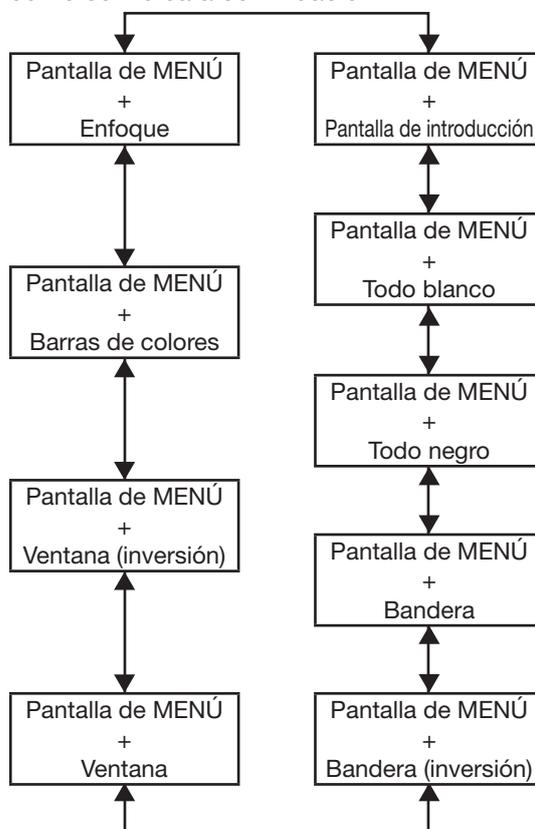
Patrón de prueba

Los resultados del ajuste de la imagen, como calidad de imagen, posición, tamaño y otros factores, no se reflejan en las imágenes de prueba. Asegúrese de visualizar la señal de entrada antes de realizar cualquier ajuste.

1. Pulse ◀▶ para desplazarse por los distintos tipos de imágenes de prueba.

■ Ciclo de visualización de las imágenes de prueba internas

Cada vez que pulse ◀▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



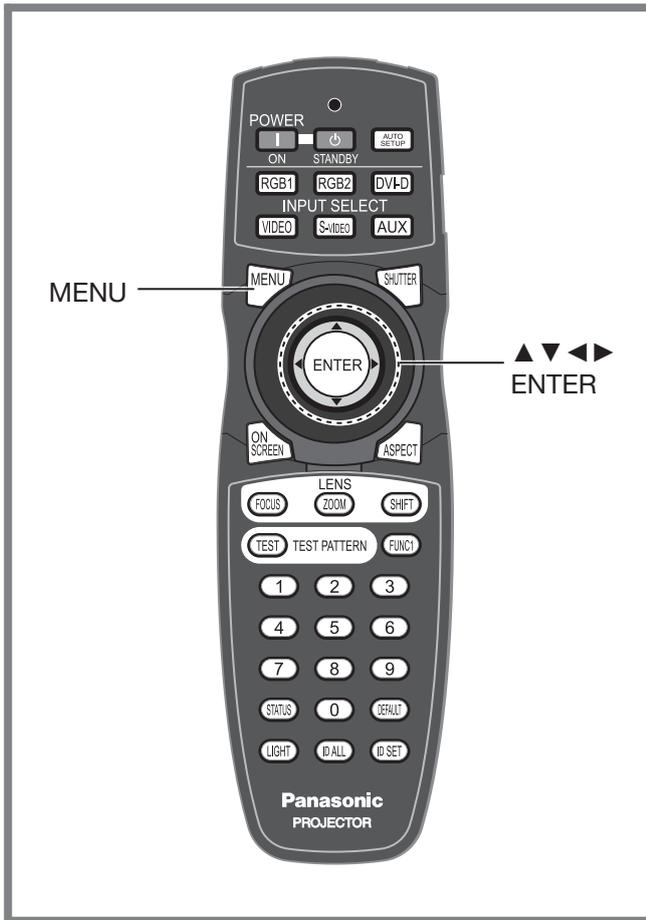
El proyector tiene 8 tipos de imágenes de prueba internas para comprobar la condición del equipo.



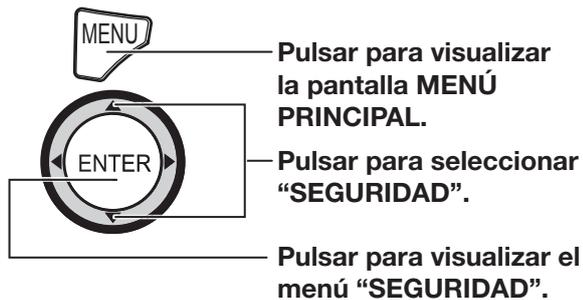
MENÚ PRINCIPAL	
IMAGEN	
POSICIÓN	
MENÚ AVANZADO	
PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)	
OPCION DISPLAY	
SETUP PROYECTOR	
I SOBRE I	
PATRÓN DE PRUEBA	
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS	
SEGURIDAD	
NETWORK	
SELECCIÓN DE MENÚ	
ENTER	SUBMENÚ

Características especiales

Configuración de seguridad



La función de seguridad del equipo sirve para visualizar la pantalla de introducción de contraseña o para introducir y visualizar la URL de la empresa del usuario debajo de las imágenes proyectadas.



Visualización de la pantalla de seguridad

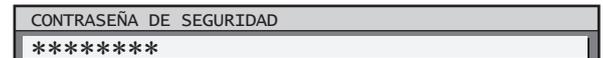
Se puede hacer ajustes de contraseña y ajustes de texto después de visualizar la pantalla de seguridad.

- Si utiliza esta característica por primera vez

1. Pulse ▲ , ► , ▼ , ◀ , ▲ , ► , ▼ y ◀ , en este orden.

- Si la contraseña existente ha sido modificada

Introduzca la nueva contraseña.



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “SEGURIDAD”.

Nota

- Al introducir la contraseña, los caracteres de la misma aparecerán como asteriscos * en la pantalla.

Ajuste de la contraseña de seguridad

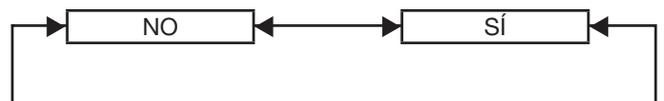
La pantalla CONTRASEÑA DE SEGURIDAD puede aparecer cuando se conecta la alimentación del equipo. Si no se introduce la contraseña correcta, sólo será posible acceder al botón POWER STANDBY (⏻), el botón SHUTTER o el ajuste del objetivo.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “CONTRASEÑA DE SEGURIDAD”.



2. Pulse ◀ ► para cambiar el ajuste de “CONTRASEÑA DE SEGURIDAD”.

- Cada vez que pulse ◀ ► , el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- **SÍ:**
La introducción de contraseña está habilitada.
- **NO:**
La introducción de contraseña está inhabilitada.

Modificación de la contraseña de seguridad

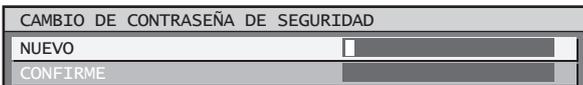
Se puede cambiar la contraseña.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “CAMBIO DE CONTRASEÑA DE SEGURIDAD”.



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “CAMBIO DE CONTRASEÑA DE SEGURIDAD”.



3. Pulse ▲ ▼ ◀ ▶ para establecer la contraseña.

- La contraseña puede tener 8 caracteres como máximo.

4. Pulse ENTER.

5. Para confirmar la contraseña introducida, vuelva a introducirla.

6. Pulse ENTER.

Nota

- Al introducir la contraseña, los caracteres de la misma aparecerán como asteriscos * en la pantalla.

Introducción de texto

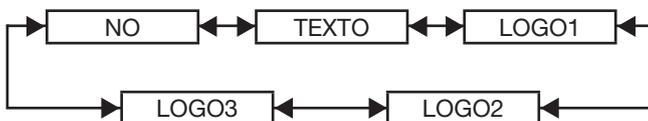
El texto introducido puede visualizarse de forma permanente debajo de las imágenes proyectadas.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “AJUSTE DE PANTALLA”.



2. Pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste de “AJUSTE DE PANTALLA”.

- Cada vez que pulse ◀ ▶, el ajuste cambiará como se indica a continuación.



- **NON :**
La visualización de texto está inhabilitada.
- **TEXTO :**
La visualización de texto está habilitada.
- **LOGO1 :**
Se proyecta la imagen registrada por el usuario.
- **LOGO2 :**
Se proyecta la imagen registrada por el usuario.
- **LOGO3 :**
Se proyecta el logotipo Panasonic.

Nota

- Se necesita un software especial para crear imágenes para “LOGO1” y “LOGO2”. Consulte con su distribuidor.

Cambio del texto

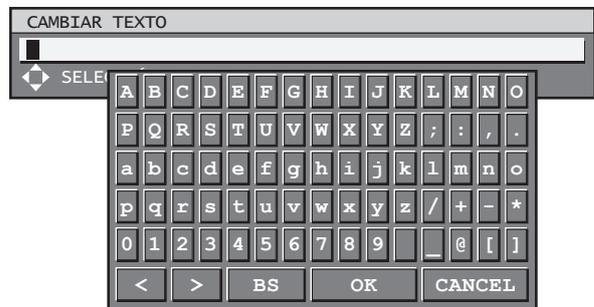
Si está activado “AJUSTE DE PANTALLA”, puede cambiar el texto presentado.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “CAMBIAR TEXTO”.



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “CAMBIAR TEXTO”.



3. Pulse ◀ ▶ para seleccionar la posición del texto y, a continuación, pulse ▲ ▼ para seleccionar los caracteres del texto.

4. Pulse ENTER.

- El texto se modifica.

Configuración del dispositivo de control

Puede restringirse el control del mando y de las principales unidades de control.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “CONTROL DE INICIO DE DISPOSITIVO”.



2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “CONTROL DE INICIO DE DISPOSITIVO”.



3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “PANEL DE CONTROL” o “MANDO A DISTANCIA”.

• PANEL DE CONTROL :

Puede configurarse la restricción del control de las principales unidades de control.

• HABILITADO :

Habilita el control de las principales unidades de control.

• DESHABILITADO :

Deshabilita el control de las principales unidades de control.

• MANDO A DISTANCIA :

Puede configurarse la restricción del control de las principales unidades de control.

• HABILITADO :

Habilita el control del mando a distancia.

• DESHABILITADO :

Deshabilita el control del mando a distancia.

4. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “PANEL DE CONTROL” o “MANDO A DISTANCIA”.



5. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “HABILITADO” o “DESHABILITADO” y pulse ENTER.

- Aparece una pantalla de confirmación.

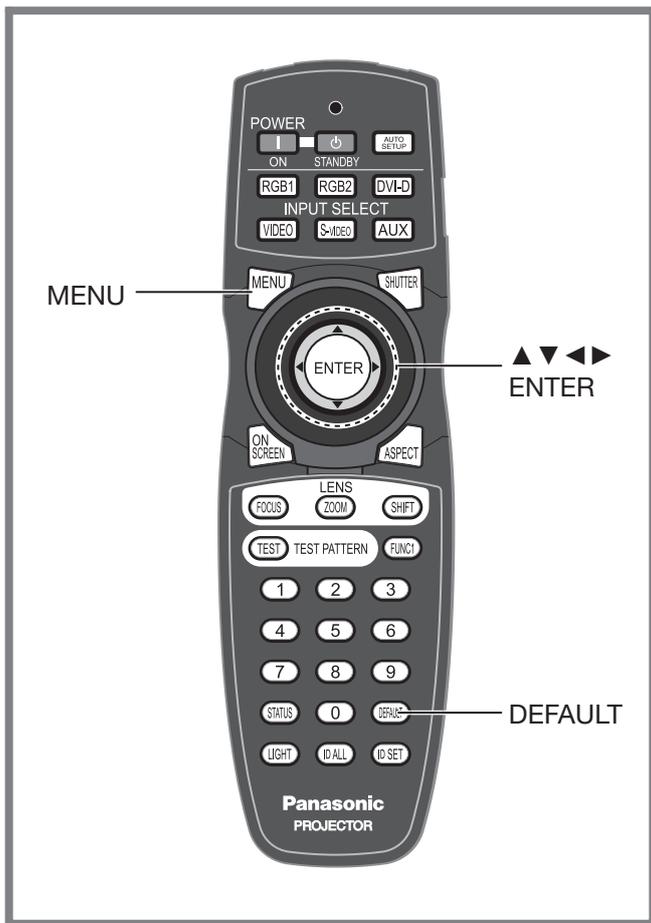


6. Pulse ◀ ▶ para seleccionar “EJECUTAR” y pulse ENTER.

Nota

- Si un ajuste rebota, desaparece el menú en pantalla. Para continuar con la operación, presione el botón MENU para visualizar el menú principal.
- Si se intenta controlar el proyector con el mando a distancia o con los controles de la unidad principal mientras está activado “HABILITADO”, aparece la pantalla de la contraseña de seguridad. Para modificar un ajuste, introduzca la contraseña de seguridad y cambie el ajuste de operación. La pantalla de la contraseña de seguridad desaparece si se presiona el botón MENU o si no se realiza ninguna operación durante 10 segundos.

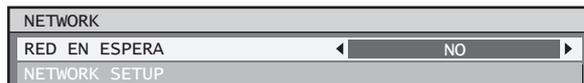
Cómo utilizar la función de red



Espera de red

Cuando el proyector está en modo de espera, puede controlar la alimentación del proyector desde un ordenador conectado con un cable a la conexión LAN.

1. Pulse **▲▼** para seleccionar **“RED EN ESPERA”**.



2. Pulse **◀▶** para cambiar el ajuste de **“RED EN ESPERA”**.

- Cada vez que pulse **◀▶**, el ajuste cambiará como se indica a continuación.

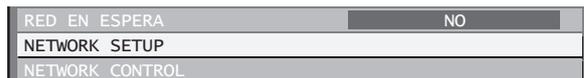


- **SÍ** :
Habilita la función de espera de red.
- **NO** :
Deshabilita la función de espera de red.

Ajuste inicial de la función de red

Realice los ajustes iniciales de la función de red antes de utilizarla.

1. Pulse **▲▼** para seleccionar **“NETWORK SETUP”**.



2. Pulse **ENTER**.

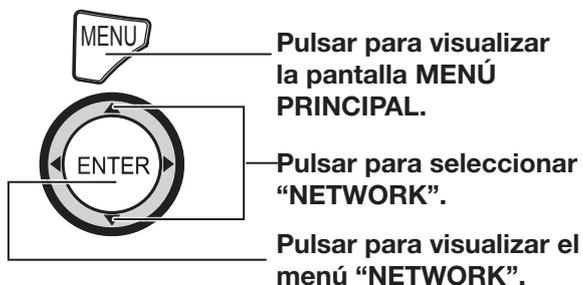
- Aparece la pantalla **“NETWORK SETUP”**.

NETWORK SETUP	
NOMBRE DE UNIDAD	PROYECTOR
DHCP	NO
DIRECCIÓN IP	192.168.0.8
MÁSCARA DE SUBRED	255.255.255.0
PUERTA DE ENLACE	192.168.0.1
GUARDAR	

3. Pulse **▲▼** para seleccionar elementos y, a continuación, pulse **ENTER** para cambiar el ajuste.

- **NOMBRE DE UNIDAD** (visualización y ajuste del nombre de unidad) :
Modifique el ajuste cuando vaya a utilizar un servidor DHCP.

Para utilizar funciones de red.



MENÚ PRINCIPAL	
IMAGEN	
POSICIÓN	
MENÚ AVANZADO	
PANTALLA DE IDIOMA(LANGUAGE)	
OPCIÓN DISPLAY	
SETUP PROYECTOR	
I SOBRE I	
PATRÓN DE PRUEBA	
LISTA DE SEÑALES REGISTRADAS	
SEGURIDAD	
NETWORK	
SELECCIÓN DE MENÚ	
ENTER	SUBMENÚ

Cómo utilizar la función de red (continuación)

- **DHCP (función de cliente DHCP) :**
Ajuste la opción DHCP a SÍ cuando desee adquirir una dirección IP automáticamente utilizando un servidor DHCP. Ajústela a NO si no va a utilizar un servidor DHCP. Introduzca la dirección IP si no va a utilizar un servidor DHCP.
- **DIRECCIÓN IP (visualización y ajuste de la dirección IP) :**
Introduzca la dirección IP si no va a utilizar un servidor DHCP.
- **MÁSCARA DE SUBRED (visualización y ajuste de la máscara de subred) :**
Si no va a utilizar un servidor DHCP, introduzca la máscara de subred.
- **PUERTA DE ENLACE (visualización y ajuste de la dirección de la puerta de enlace) :**
Introduzca la dirección de la puerta de enlace si no va a utilizar un servidor DHCP.
- **GUARDAR :**
Guarda la configuración de red actual.

4. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “GUARDAR” y pulse ENTER.

Nota

- Antes de utilizar un servidor DHCP, asegúrese de que el servidor DHCP esté en funcionamiento.
- Para obtener información sobre la dirección IP, máscara de subred y puerta de enlace consulte con el administrador de la red.

Control de red

Configura el método de control de red.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “NETWORK CONTROL”.

NETWORK SETUP
NETWORK CONTROL
ESTADO NETWORK

2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “NETWORK CONTROL”.

NETWORK CONTROL	
CONTROL WEB	◀ SÍ ▶
WEB PORT	80
PJLink CONTROL	NO
COMMAND CONTROL	NO
COMMAND PORT	1024
GUARDAR	

3. Pulse ▲ ▼ para seleccionar elementos y pulse ◀ ▶ para cambiar el ajuste.

- **WEB CONTROL :**
Seleccione ON cuando desee impedir el control básico y el avanzado del explorador Web. (pág. 91-102)
- **WEB PORT :**
Ajusta el número de puerto que se va a utilizar.
- **PJLink CONTROL :**
Ajústelo a SÍ cuando quiera ejercer el control con el protocolo PJLink. (pág. 103)
- **COMMAND CONTROL :**
Ajústelo a SÍ para ejercer el control con el comando de control mediante la terminal de serie. (pág. 104-107) Si los ajustes se realizan sin una contraseña de administrador del control del explorador de Internet, añada los 2 bits “00”, en lugar de STX y un código de avance de línea (0Dh), en lugar de ETX. Si los ajustes se realizan con una contraseña de administrador del control del explorador de Internet, añada el valor hash de 32 bits y “00”, en lugar de STX y un código de avance de línea (0Dh), en lugar de ETX. El valor hash se crea mediante el MD5 combinando “admin1:”, contraseña, “:” y números aleatorios. Los números aleatorios son valores de 8 bits que envía el proyector al conectarse.
- **COMMAND PORT :**
Ajusta el número del puerto utilizado para el control de comandos.
- **GUARDAR :**
Guarda la configuración actual del control de red.

Estado de red

Muestra el estado de red de la unidad principal.

1. Pulse ▲ ▼ para seleccionar “ESTADO NETWORK”.

NETWORK SETUP
NETWORK CONTROL
ESTADO NETWORK

2. Pulse ENTER.

- Aparece la pantalla “ESTADO NETWORK”.

ESTADO NETWORK	
DHCP	NO
DIRECCIÓN IP	192. 168. 0. 8
MÁSCARA DE SUBRED	255. 255. 255. 0
PUERTA DE ENLACE	192. 168. 0. 1
DNS1	0. 0. 0. 200
DNS2	0. 0. 0. 0
DIRECCIÓN MAC	00:0B:97:41:03:05

Para restablecer los ajustes iniciales de fábrica de la función de red

Los ajustes de la función de red, como los ajustes de dirección IP, contraseña y correo electrónico, pueden retornar a sus valores por defecto con el menú de inicialización de la configuración del proyector. (pág. 82)

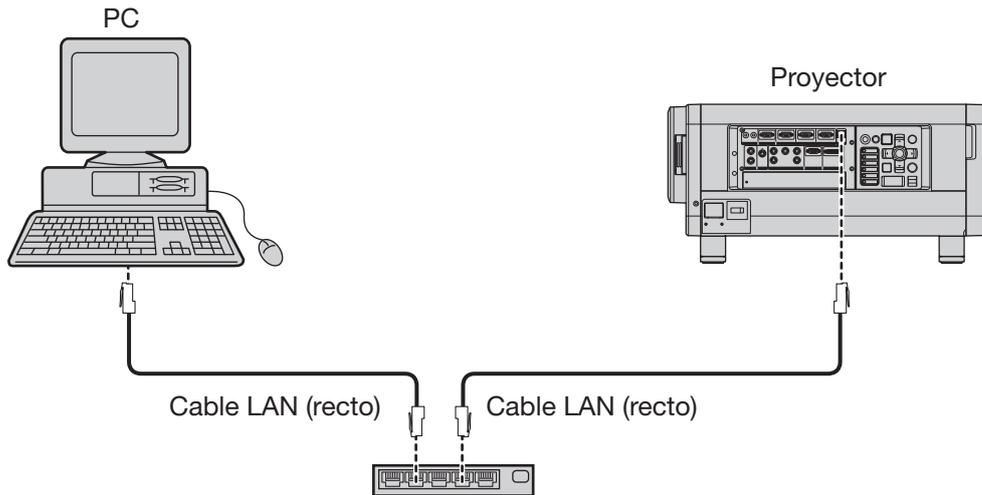
Conexiones de red

El proyector incorpora funciones de red; se puede utilizar los controles del navegador web para realizar las operaciones siguientes en un ordenador.

- Configuración y ajuste del proyector
- Visualización del estado del proyector
- Transmisión de mensajes de correo electrónico si el proyector tiene algún problema

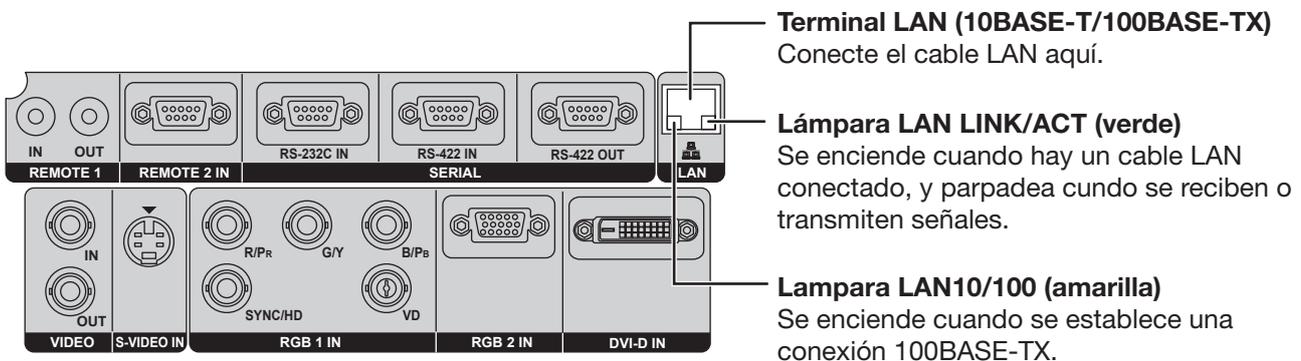
Nota

- Se necesita un cable LAN para utilizar la función de red.



- Se necesita un navegador web para poder utilizar esta función. Asegúrese de que en el sistema haya un navegador web disponible.
- El sistema operativo del ordenador personal debe ser Microsoft Windows 98SE/Me/NT4.0/2000/XP/Vista.
- El navegador web debe ser Internet Explorer 6.0 o posterior o Netscape Communicator 7.0 o posterior.
- Para poder utilizar la función de correo electrónico, es necesario establecer comunicación con un servidor de correo electrónico. Asegúrese de que la función de correo electrónico esté disponible en el sistema.
- Utilice un cable LAN recto y aislado, compatible con la categoría 5 o superior.
- La longitud del cable LAN debe ser de 100 m como máximo.

Nombre y función de los componentes de red



Atención

- Si toca el terminal LAN teniendo las manos (o el cuerpo) cargadas con electricidad estática, puede ocurrir un fallo por la descarga de electricidad estática.
Tenga cuidado de no tocar la parte metálica del terminal LAN o del cable LAN.
- Conecte el equipamiento interno a LAN.

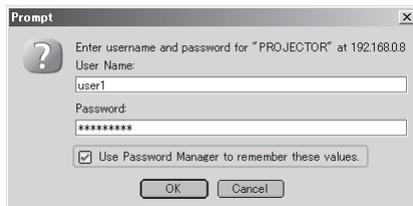
Cómo utilizar la función de red (continuación)

Acceso desde el navegador web

1. Inicie el navegador web en el ordenador personal.
2. Introduzca la dirección IP establecida por el proyector en el campo de introducción de URL del navegador web.



3. Introduzca su "User Name" y "Password".



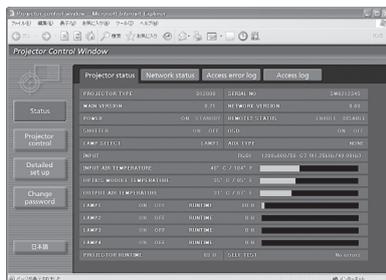
Configuración de fábrica

Nombre de usuario: user1 (privilegios de usuario)

admin1 (privilegios de administrador)

Contraseña: panasonic (minúsculas)

4. Pluse OK para visualizar la página de estado del proyector.

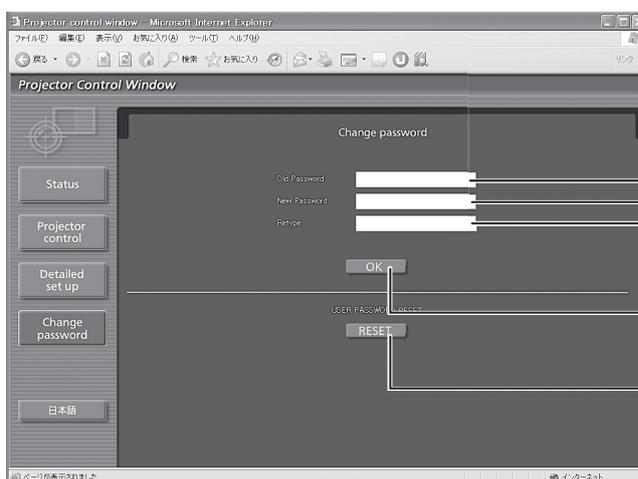


Nota

- Evite iniciar dos o más navegadores web simultáneamente para realizar acciones de ajuste o control.
- Cambie la contraseña antes de hacer ninguna otra cosa.
- Los privilegios del administrador le permiten utilizar todas las funciones. Los privilegios de usuario sólo le permiten utilizar "Estado del proyector", "Información de error", "Estado de red", "Control básico" y "Cambio de contraseña".
- Si se introduce una contraseña incorrecta tres veces seguidas, se activará el bloqueo durante varios minutos.

■ Página de cambio de contraseña

Haga clic en [Change password].



Campo de introducción de la contraseña antigua

Campo de introducción de la contraseña nueva

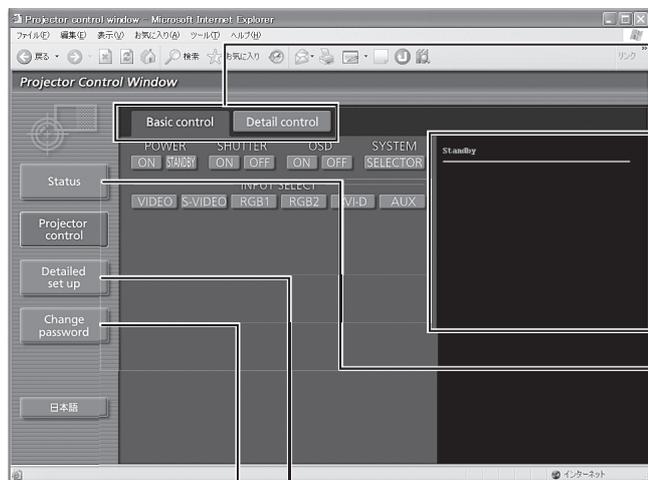
Campo de introducción de la contraseña nueva (volver a introducir para confirmación)

Botón para ejecutar el cambio de contraseña

Al entrar con privilegios de administrador, se visualiza el botón de reinicio de la contraseña para privilegios de usuario.

■ Página de control básico

Esta es la primera página que se visualiza al acceder al proyector a través de un navegador web. Para ir a otra página, haga clic en [Projector control] y, a continuación, en [Basic control].



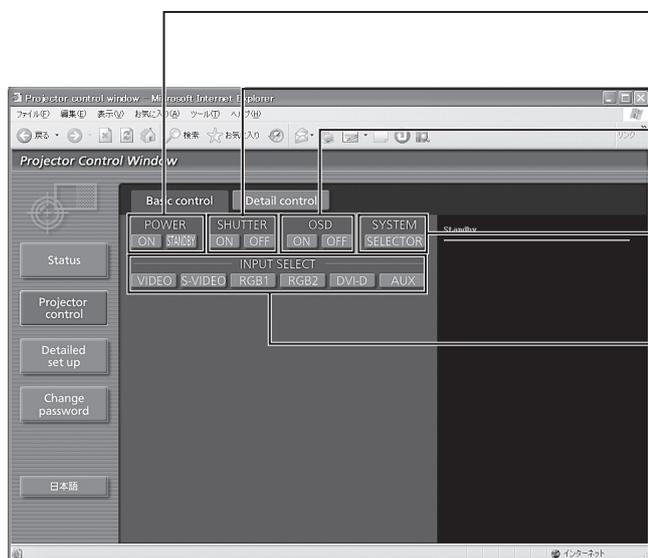
Etiquetas de selección de página
Púlselas para cambiar de página.

Muestra el estado de la pantalla. Se muestra, incluso, cuando la visualización de la pantalla del proyector está apagada.

Botón de información
Haga clic en este botón para visualizar el estado del proyector.

Botón de configuración avanzada
Pulse en este elemento para visualizar la página de la configuración avanzada.

Botón de cambio de contraseña



Control de conexión/desconexión de la alimentación

Control de OBTURADOR

Control de visualización OSD (visualización en pantalla)

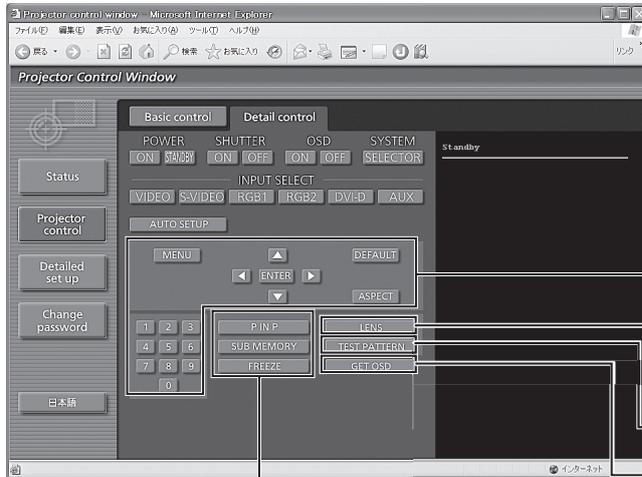
Cambio de tipo de sistema

Utilice estos botones para seleccionar las señales de entrada.

Cómo utilizar la función de red (continuación)

■ Página de control detallado

Haga clic en [Projector control] y, a continuación, en [Detail control] para visualizar la página de control detallado.



Haga clic en estos botones para controlar el proyector y actualizar la descripción en pantalla que aparece en el lado derecho de la página de control cuando la operación de control finaliza.

Ajuste del objetivo

Visualización de la imagen de prueba

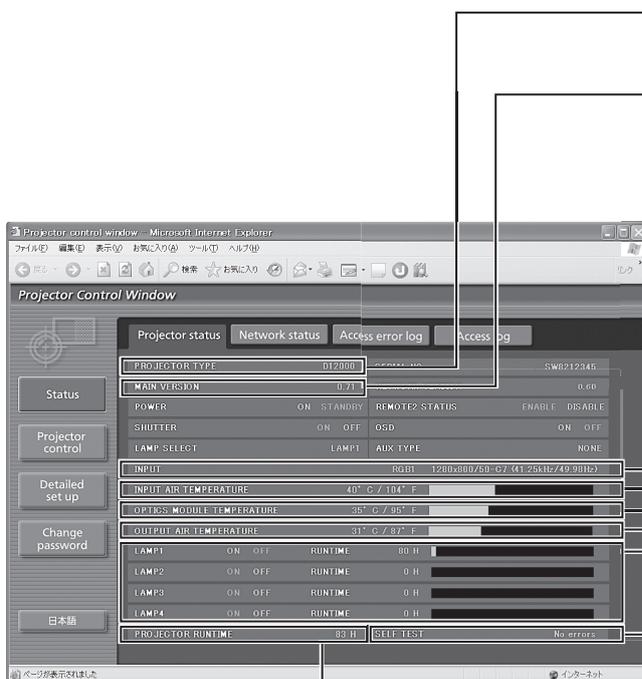
Este botón permite actualizar la descripción en pantalla que aparece en el lado derecho de la página de control con la información más reciente.

Visualización de menús

■ Página del estado del proyector

Haga clic en [Status] y, a continuación, en [Projector status] para visualizar la página de información de estado.

Esta página muestra los estados del proyector establecidos para los elementos que se indican a continuación.



Indica la versión de firmware del proyector (unidad principal).

Indica el tipo de proyector.

Indica el estado de cambio de entrada.

Indica la temperatura de le entrada de aire del proyector.

Indica la temperatura del interior del proyector.

Indica la temperatura del aire de salida del proyector.

Indica las horas de encendido de la lámpara.

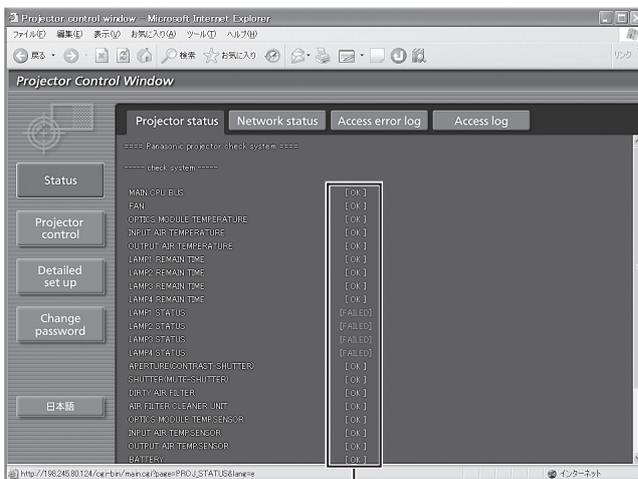
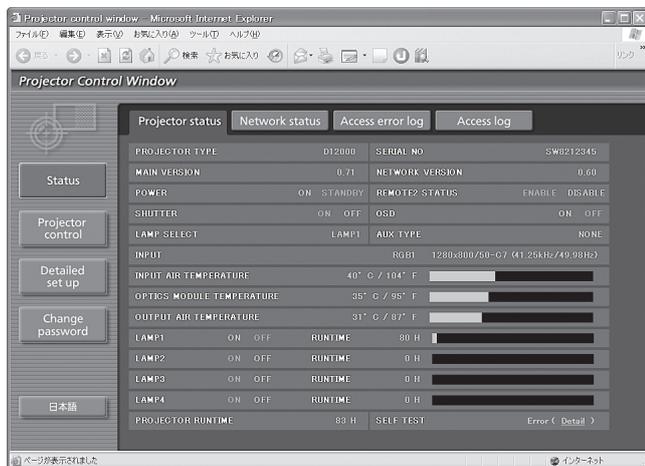
Muestra información de autodiagnóstico.

Indica las horas de uso del proyector.

■ Página de información de error

Si se visualiza **SELF TEST** en la pantalla de información de estado, haga clic en este botón para ver los detalles del error.

- Dependiendo de la naturaleza del error, el proyector puede entrar en modo de espera como medida de protección.



OK: Funcionamiento normal
FAILED: Ha ocurrido un error

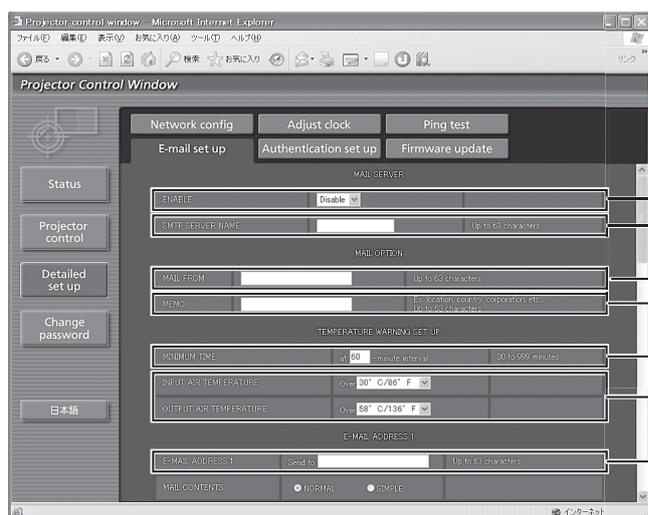
● Cuando se visualiza [FAILED] para un elemento

Parámetro	Descripción
MAIN CPU BUS	Ha ocurrido un error en la circuitería del microordenador. Consulte con su distribuidor.
FAN	Ha ocurrido un error en el ventilador o en su circuito. Consulte con su distribuidor.
OPTICS MODULE TEMPERATURE	La temperatura en el interior del proyector es alta. Puede que la temperatura del entorno del proyector sea demasiado alta, como por ejemplo, cerca de un aparato de calefacción.
INPUT AIR TEMPERATURE	La temperatura del aire de entrada es excesivamente alta. Puede que la temperatura del entorno del proyector sea demasiado alta, como por ejemplo, cerca de un aparato de calefacción.
OUTPUT AIR TEMPERATURE	La temperatura alrededor de la lámpara es excesivamente alta. Es posible que las aberturas de ventilación del proyector estén obstruidas.
LAMP REMAIN TIME	El tiempo de funcionamiento de la lámpara ha excedido el tiempo acumulado indicado, y ha llegado el momento de sustituir la lámpara.
LAMP STATUS	La lámpara no se ha encendido. Espere algunos instantes hasta que la lámpara se enfríe y conecte la alimentación.
APERTURE (CONTRAST-SHUTTER)	Ha ocurrido un error en la circuitería del obturador de contraste. Consulte con su distribuidor.
SHUTTER (MUTE-SHUTTER)	Ha ocurrido un error en la circuitería del obturador. Consulte con su distribuidor.
DIRTY AIR FILTER	El filtro de aire está obstruido con polvo. Desactive el interruptor MAIN POWER siguiendo el procedimiento que se describe en la pág. 37 y, a continuación, limpie el filtro de aire. (pág. 110-111)
AIR FILTER CLEANER UNIT	El filtro de aire no está instalado. Instale el filtro de aire.
OPTICS MODULE TEMP.SENSOR	Ha ocurrido un error en el sensor de detección de temperatura en el interior del proyector. Consulte con su distribuidor.
INPUT AIR TEMP.SENSOR	Ha ocurrido un error en el sensor que detecta la temperatura del aire de entrada. Consulte con su distribuidor.
OUTPUT TEMP. SENSOR	Ha ocurrido un error en el sensor que detecta la temperatura del aire de salida. Consulte con su distribuidor.
BATTERY	La pila de respaldo se ha agotado. Consulte con su distribuidor.
CLOGGED FILTER SENSOR	Sensor de atasco de filtro. Consulte con su distribuidor.
AC POWER	La entrada de tensión de alimentación de CA ha caído. Compruebe que el cableado eléctrico tiene capacidad suficiente para el consumo de energía del proyector.
LENS SHIFT	Hay un problema en el circuito de desplazamiento del objetivo. Consulte con su distribuidor.

Cómo utilizar la función de red (continuación)

■ Página de configuración de correo electrónico

En este proyector, si ocurre un problema o si se alcanza el valor establecido para el tiempo de uso de la lámpara, se puede enviar un mensaje de correo electrónico a una o más direcciones de correo electrónico preestablecidas (máximo dos direcciones). Haga clic en [Detailed set up] y, a continuación, en [E-mail set up] para visualizar la página de configuración de correo electrónico.



Seleccione "Enable" para utilizar la función de correo electrónico.

Introduzca la dirección IP o el nombre del servidor de correo electrónico (SMTP). Deberá configurar el servidor DNS si introduce el nombre de servidor.

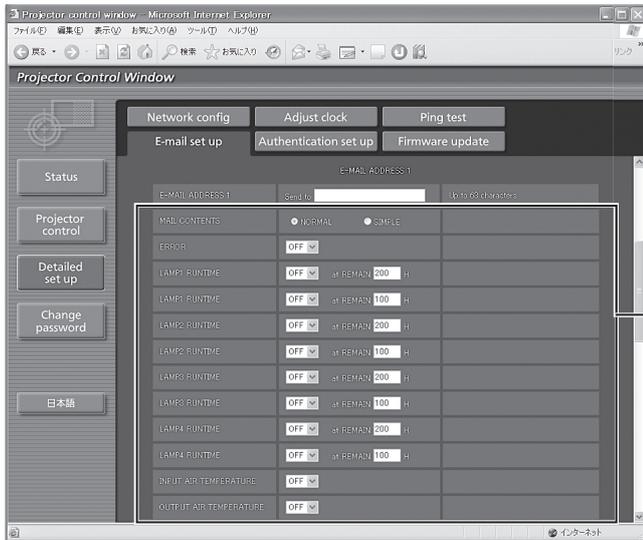
Introduzca la dirección de correo electrónico del proyector. (máximo 63 caracteres)

El usuario puede introducir, por ejemplo, la ubicación del proyector instalado para que el destinatario pueda identificar fácilmente el origen del mensaje de correo electrónico. (máximo 63 caracteres)

El usuario puede modificar el intervalo de tiempo mínimo para el correo de advertencia de temperatura. El valor predeterminado es 60 minutos. En este caso, el usuario no puede enviar otro correo antes de que transcurran 60 minutos desde el envío del correo de advertencia de temperatura anterior, incluso si se vuelve a alcanzar la temperatura de advertencia establecida.

El usuario puede modificar el umbral de temperatura para el envío del correo de advertencia de temperatura. Si la temperatura aumenta por encima del valor establecido, el control envía un correo de advertencia de temperatura.

Introduzca la dirección de correo electrónico del destinatario que desee.



Seleccione las condiciones para el envío de correo electrónico.

MAIL CONTENTS:

Seleccione “NORMAL” o “SIMPLE”.

ERROR:

Se ha detectado un error por autodiagnóstico.

LAMP1 RUNTIME:

El tiempo restante para el servicio de la lámpara ha alcanzado el valor establecido en el campo.

LAMP2 RUNTIME:

El tiempo restante para el servicio de la lámpara ha alcanzado el valor establecido en el campo.

LAMP3 RUNTIME:

El tiempo restante para el servicio de la lámpara ha alcanzado el valor establecido en el campo.

LAMP4 RUNTIME:

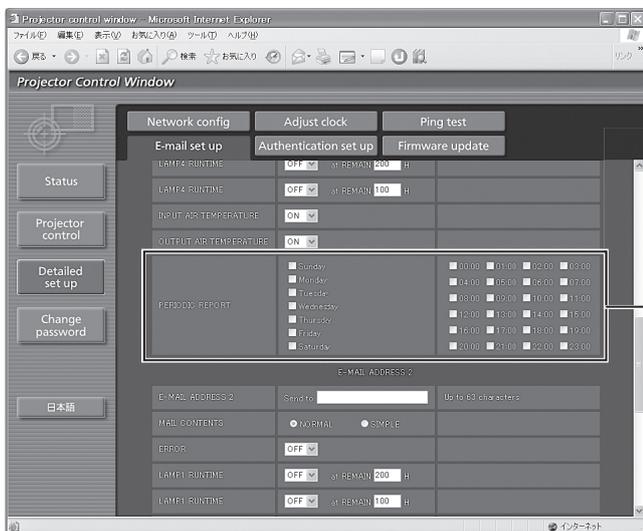
El tiempo restante para el servicio de la lámpara ha alcanzado el valor establecido en el campo.

INPUT AIR TEMPERATURE:

La temperatura del aire de entrada ha alcanzado el valor establecido en el campo.

OUTPUT AIR TEMPERATURE:

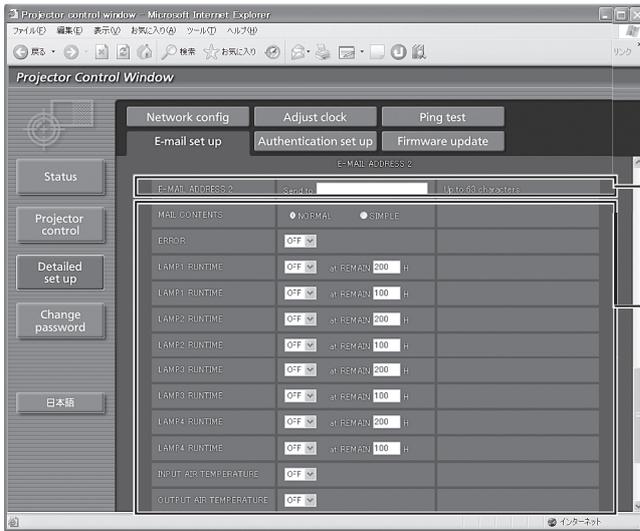
La temperatura del aire de salida ha alcanzado el valor establecido en el campo.



Ajuste de intervalo de advertencia periódica (Se envía un correo electrónico los días de la semana/las horas especificadas)

Cómo utilizar la función de red (continuación)

Página de configuración de correo electrónico (continuación)



Quando se van a utilizar dos direcciones de correo electrónico, introduzca la dirección de correo electrónico a la que se debe enviar el correo. No la introduzca cuando no se vaya a utilizar la segunda dirección de correo electrónico.

Seleccione las condiciones para que un correo electrónico se envíe a la segunda dirección de correo electrónico.

MAIL CONTENTS:

Seleccione “NORMAL” o “SIMPLE”.

ERROR:

Se ha detectado un error por autodiagnóstico.

LAMP1 RUNTIME:

El tiempo restante para el servicio de la lámpara ha alcanzado el valor establecido en el campo.

LAMP2 RUNTIME:

El tiempo restante para el servicio de la lámpara ha alcanzado el valor establecido en el campo.

LAMP3 RUNTIME:

El tiempo restante para el servicio de la lámpara ha alcanzado el valor establecido en el campo.

LAMP4 RUNTIME:

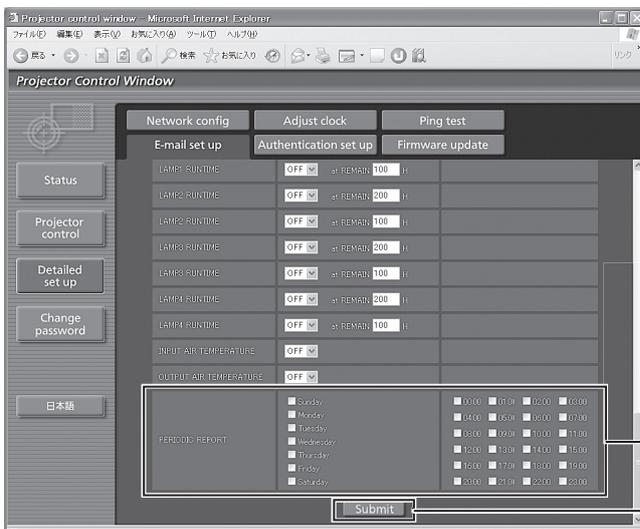
El tiempo restante para el servicio de la lámpara ha alcanzado el valor establecido en el campo.

INPUT AIR TEMPERATURE:

La temperatura del aire de entrada ha alcanzado el valor establecido en el campo.

OUTPUT AIR TEMPERATURE:

La temperatura del aire de salida ha alcanzado el valor establecido en el campo.

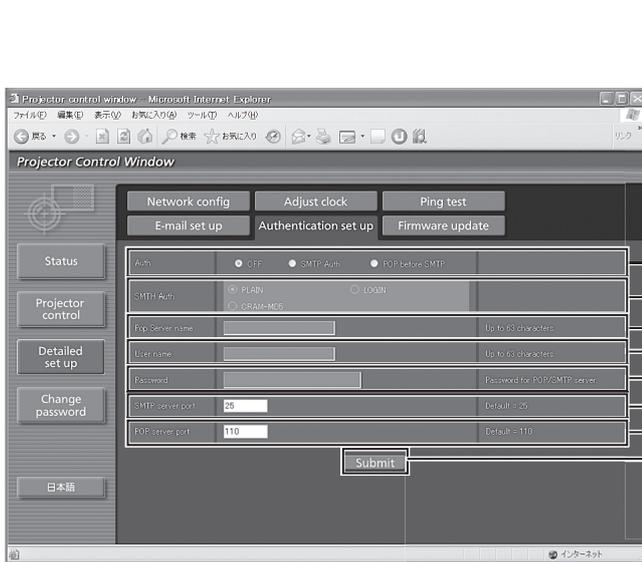


Active estas casillas si desea que el correo electrónico se envíe periódicamente a la segunda dirección de correo electrónico. El correo electrónico se enviará a las horas y en los días especificados.

Botón para actualizar los ajustes

■ Página de configuración de autenticación

El servidor POP se configura en esta página cuando se requiere autenticación POP para transmitir correo. Haga clic en [Detailed set up] y, a continuación, en [Authentication set up] para visualizar la página de configuración de servidor POP.



Seleccione el método de autenticación especificado por su proveedor de Internet.

Configure estas opciones si ha seleccionado autenticación SMTP.

Campo de nombre de servidor POP
Caracteres que se puede introducir:
 Caracteres alfanuméricos (A-Z, a-z, 0-9), guión (-), punto (.)

Campo de nombre de usuario de servidor POP

Campo de contraseña de servidor POP

Introduzca el número de puerto del servidor SMTP (normalmente "25").

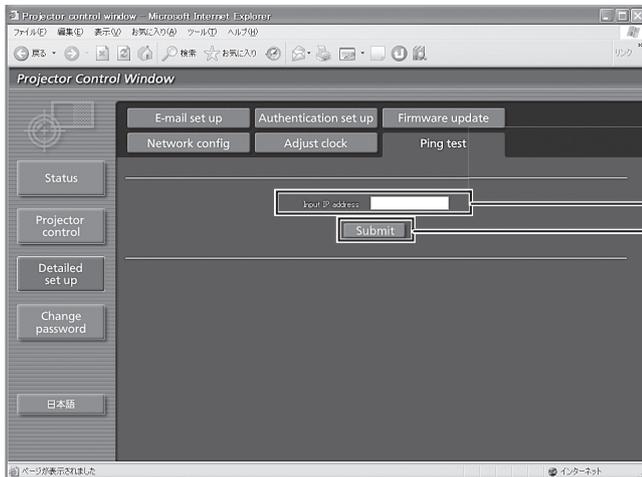
Introduzca el número de puerto del servidor POP (normalmente "110").

Botón para actualizar los ajustes

■ Página de ping

Esta página permite comprobar si la red está conectada al servidor de correo electrónico, servidor POP, servidor DNS, etc.

Haga clic en [Detailed set up] y, a continuación, en [Ping test] para visualizar la página de ping.



Introduzca la dirección IP del servidor que desea probar.

Botón para realizar la prueba.

```

PING 198.245.80.10 (198.245.80.10): 56 data bytes
64 bytes from 198.245.80.10: icmp_seq=0 ttl=255 time=0.7 ms
64 bytes from 198.245.80.10: icmp_seq=1 ttl=255 time=0.4 ms
64 bytes from 198.245.80.10: icmp_seq=2 ttl=255 time=0.4 ms
64 bytes from 198.245.80.10: icmp_seq=3 ttl=255 time=0.4 ms

--- 198.245.80.10 ping statistics ---
4 packets transmitted, 4 packets received, 0% packet loss
round-trip min/avg/max = 0.4/0.4/0.7 ms
    
```

Pantalla que aparece cuando la conexión ha tenido éxito.

```

PING 198.245.80.100 (198.245.80.100): 56 data bytes

--- 198.245.80.100 ping statistics ---
4 packets transmitted, 0 packets received, 100% packet loss
    
```

Pantalla que aparece cuando la conexión no ha tenido éxito.

Cómo utilizar la función de red (continuación)

■ Contenido de los mensajes de correo electrónico enviados

- Cuando se establece la configuración de correo electrónico, se envía un mensaje de correo electrónico con el contenido que se indica a continuación.

```
=== Panasonic projector report(CONFIGURE) ===
Projector Type      : DW100

----- E-mail setup data -----
TEMPERATURE WARNING SETUP
MINIMUM TIME       at [ 60] minutes interval
INPUT AIR TEMPERATURE over [ 35degC / 95degF ]
OUTPUT AIR TEMPERATURE over [ 60degC / 140degF ]

ERROR              [ ON ]
LAMP1 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 200] H
LAMP1 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 100] H
LAMP2 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 200] H
LAMP2 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 100] H
LAMP3 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 200] H
LAMP3 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 100] H
LAMP4 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 200] H
LAMP4 RUNTIME      [ OFF ] at REMAIN [ 100] H
INPUT AIR TEMPERATURE [ OFF ]
OUTPUT AIR TEMPERATURE [ OFF ]

PERIODIC REPORT
Sunday [ ON ] Monday [ ON ] Tuesday [ ON ] Wednesday [ ON ]
Thursday [ ON ] Friday [ ON ] Saturday [ ON ]

00:00 [ ON ] 01:00 [ ON ] 02:00 [ ON ] 03:00 [ ON ]
04:00 [ ON ] 05:00 [ ON ] 06:00 [ ON ] 07:00 [ ON ]
08:00 [ ON ] 09:00 [ ON ] 10:00 [ ON ] 11:00 [ ON ]
12:00 [ ON ] 13:00 [ ON ] 14:00 [ ON ] 15:00 [ ON ]
16:00 [ ON ] 17:00 [ ON ] 18:00 [ ON ] 19:00 [ ON ]
20:00 [ ON ] 21:00 [ ON ] 22:00 [ ON ] 23:00 [ ON ]

----- check system -----
MAIN CPU BUS      [ OK ]
FAN                [ OK ]
OPTICS MODULE TEMPERATURE [ OK ]
INPUT AIR TEMPERATURE [ OK ]
OUTPUT AIR TEMPERATURE [ OK ]
LAMP1 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP2 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP3 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP4 REMAIN TIME [ OK ]
```

- Cuando ocurre un error, se envía un mensaje de correo electrónico con el contenido que se indica a continuación.

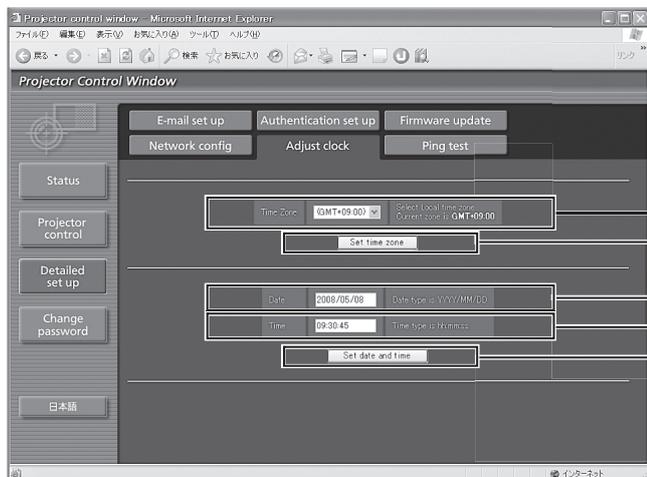
```
=== Panasonic projector report(ERROR) ===
Projector Type      : DW100

----- check system -----
MAIN CPU BUS      [ OK ]
FAN                [ OK ]
OPTICS MODULE TEMPERATURE [ OK ]
INPUT AIR TEMPERATURE [ OK ]
OUTPUT AIR TEMPERATURE [ OK ]
LAMP1 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP2 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP3 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP4 REMAIN TIME [ OK ]
LAMP1 STATUS      [ OK ]
LAMP2 STATUS      [ OK ]
LAMP3 STATUS      [ OK ]
LAMP4 STATUS      [ OK ]
APERTURE(CONTRAST-SHUTTER) [ OK ]
SHUTTER(MUTE-SHUTTER) [ OK ]
DIRTY AIR FILTER   [ FAILED ]
AIR FILTER CLEANER UNIT [ OK ]
OPTICS MODULE TEMP.SENSOR [ OK ]
INPUT AIR TEMP.SENSOR [ OK ]
OUTPUT AIR TEMP.SENSOR [ OK ]
BATTERY           [ OK ]
CLOGGED FILTER SENSOR [ OK ]
LENS SHIFT        [ OK ]
COVER OPEN        [ OK ]
AC POWER          [ OK ]
(Error code 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 00 00 00 00)

Input air temperature : 27 degC / 80 degF
Optics module temperature : 34 degC / 93 degF
Output air temperature : 33 degC / 91 degF
SET RUNTIME          419 H
POWER ON             12 times
LAMP1 ON             419 times
LAMP1 HIGH           314 H
LAMP2 ON             363 times
LAMP2 HIGH           252 H
```

■ Página de ajuste del reloj

Haga clic en [Detailed set up] y, a continuación, en [Adjust clock] para visualizar la página de ajuste del reloj.



Selección de zona horaria

Botón para actualizar el ajuste de zona horaria

Campo de nueva fecha

Campo de nueva hora

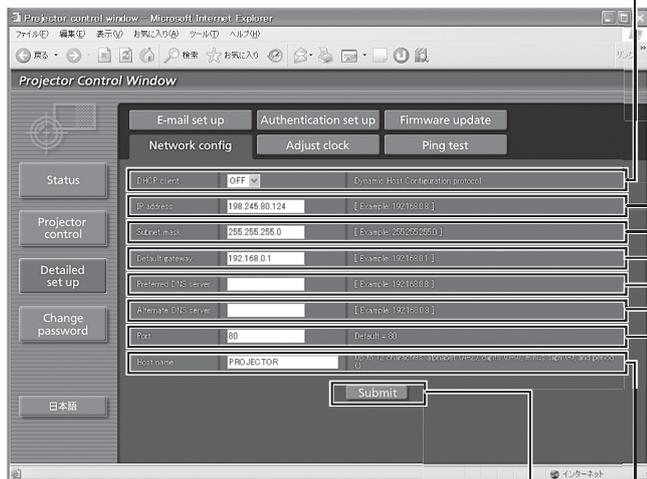
Botón para actualizar los ajustes de hora y fecha

Nota

- Si la hora se torna incorrecta inmediatamente después de haber ajustado la hora correcta, significará que es necesario sustituir la pila. Solicite la sustitución de la pila al distribuidor a quien adquirió el proyector.

■ Página de configuración de red

Haga clic en [Detailed set up] y, a continuación, en [Network config] para visualizar la página de configuración de red.



Ajuste esta opción a ON para habilitar la función de cliente DHCP.

Introduzca la dirección IP si no va a utilizar un servidor DHCP.

Introduzca la máscara de red si no va a utilizar un servidor DHCP.

Introduzca la dirección de la puerta de enlace si no va a utilizar un servidor DHCP.

Campo de dirección del servidor DNS (primario)

Caracteres de entrada disponibles:
Caracteres numéricos (0–9), punto (.)
(Ejemplo: 192.168.0.253)

Campo de dirección del servidor DNS (secundario)

Caracteres de entrada disponibles:
Caracteres numéricos (0–9), punto (.)
(Ejemplo: 192.168.0.254)

Introduzca el número de puerto aquí.
Normalmente se utiliza el número 80.

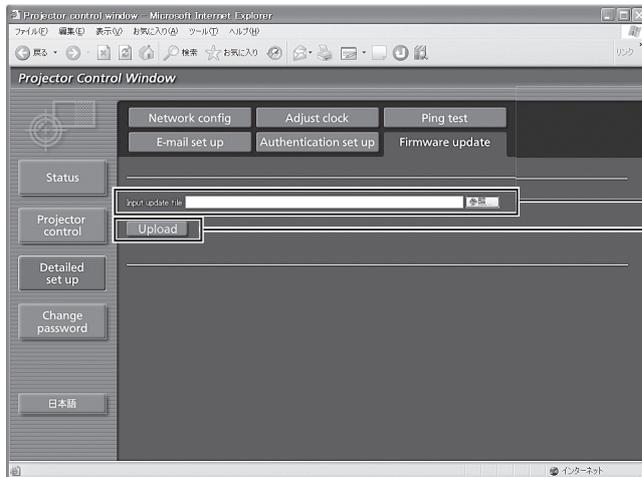
Introduzca el nombre del proyector aquí. Si es necesario, introduzca el nombre de unidad aquí cuando vaya a utilizar un servidor DHCP, por ejemplo.

Botón para actualizar los ajustes

Cómo utilizar la función de red (continuación)

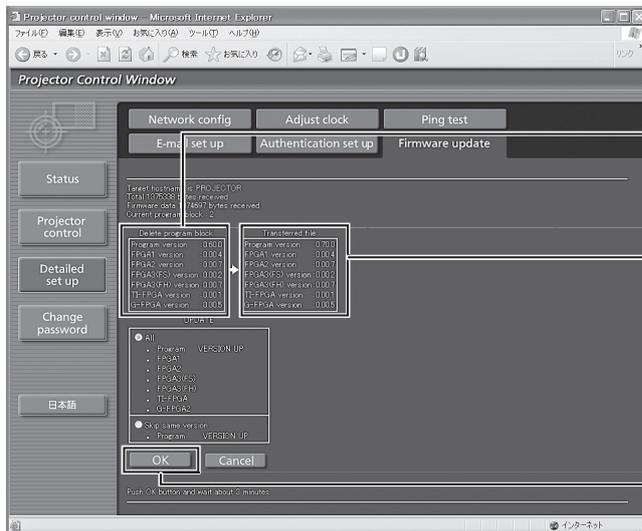
■ Página de actualización de firmware

(El firmware sólo debe ser actualizado por una persona que tenga los conocimientos específicos necesarios.)



Introduzca aquí el nombre de fichero del firmware que va a actualizar.

Después de introducir el nombre de fichero, pulse el botón [Upload]. Esto inicia la transferencia de datos. La transferencia de datos tardará varias docenas de segundos. El tiempo necesario varía según las condiciones de la red.

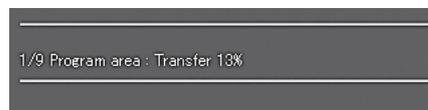
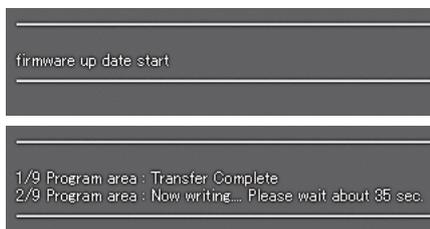


Indica la versión actual.

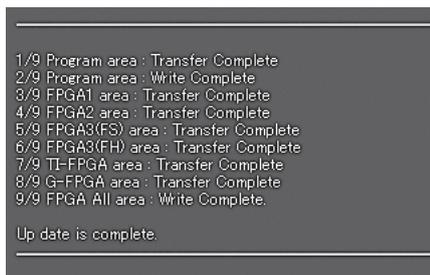
Indica la versión actualizada.

Compare la versión actualizada con la versión actual y, si todo está en orden, pulse el botón [OK]. Esto inicia la reescritura de datos de versión. No desconecte la alimentación durante la reescritura de los datos de versión.

Durante la reescritura de datos aparecen mensajes como los que se muestran a continuación.



El mensaje siguiente aparece cuando la reescritura de datos de versión finaliza.



Uso del protocolo PJLink™

La función de red del proyector es compatible con PJLink™ Clase 1 y el protocolo PJLink™ puede utilizarse para ejecutar la configuración del proyector y las operaciones de consulta del estado del proyector desde el PC.

Comandos admitidos

En la tabla siguiente se indican los comandos del protocolo PJLink™ que se pueden utilizar para controlar el proyector.

Comando	Detalles de control	Notas
POWR	Control de alimentación	Parámetros 0 = En espera 1 = Alimentación conectada
POWR ?	Consulta de estado de alimentación	Parámetros 0 = En espera 1 = Alimentación conectada 2 = Enfriamiento 3 = Calentamiento
INPT	Selección de entrada	Parámetros 11 = RGB1 12 = RGB2 21 = VIDEO 22 = S-VIDEO
INPT ?	Consulta de selección de entrada	31 = DVI-D 32 = AUX (Habilitado sólo cuando se ha instalado el ET-MD77DV, ET-MD77SD1, ET-MD77SD3 o ET-MD100SD4.)
AVMT	Control de obturador	Parámetros
AVMT ?	Consulta de modo de obturador	30 = Modo de obturador desactivado (silenciamiento de imagen cancelado) 31 = Modo de obturador activado (silenciamiento de imagen)
ERST?	Consulta de estado de error	Parámetros 1er byte: Indica errores de ventilador, margen 0-2 2º byte: Indica errores de lámpara, margen 0-2 3er byte: Indica errores de temperatura, margen 0-2 4º byte: Indica los errores de apertura de la cubierta, gradación 0-2 5º byte: Indica errores de filtro, margen 0-2 6º byte: Indica otros errores, margen 0-2 Las definiciones de cada valor de 0 a 2 son las siguientes. 0 = Ningún error conocido 1 = Advertencia 2 = Error
LAMP ?	Solicitud de estado de lámpara	Parámetros 1eros dígitos (1-5 dígitos): Tiempo de funcionamiento acumulado de la lámpara 1 2º dígito: 0 = Lámpara 1 apagada, 1 = Lámpara 1 encendida 3eros dígitos (1-5 dígitos): Tiempo de funcionamiento acumulado de la lámpara 2 4º dígito: 0 = Lámpara 2 apagada, 1 = Lámpara 2 encendida 5os dígitos (1-5 dígitos): Tiempo de funcionamiento acumulado de la lámpara 3 6º dígito: 0 = Lámpara 3 apagada, 1 = Lámpara 1 encendida 7os dígitos (1-5 dígitos): Tiempo de funcionamiento acumulado de la lámpara 4 8º dígito: 0 = Lámpara 4 apagada, 1 = Lámpara 2 encendida
INST ?	Consulta de lista de selección de entrada	Los siguientes datos se visualizan como parámetros. "11 12 21 22 31" (Si el ET-MD77DV, ET-MD77SD1, ET-MD77SD3 o ET-MD100SD4 está instalado, se visualiza "11 12 21 22 31 32".)
NAME ?	Consulta de nombre de proyector	Se visualiza el nombre establecido para "NOMBRE DE UNIDAD" en "NETWORK".
INF1 ?	Consulta de nombre de fabricante	Se visualiza "Panasonic".
INF2 ?	Consulta de nombre de modelo	Se visualiza "DW100".
INFO ?	Solicitud de otra información	Se visualiza información como el número de versión.
CLSS ?	Consulta de información de clase	Se visualiza "1".

■ Autorización de seguridad PJLink™

Al utilizar PJLink™ con autorización de seguridad, se puede utilizar como contraseña de PJLink™ tanto la contraseña que permite obtener privilegios de administrador como la contraseña como la que permite obtener privilegios de usuario en el control del explorador de Internet.

Al utilizar PJLink™ sin autorización de seguridad, configure el uso sin contraseña para obtener privilegios de administrador y sin contraseña para obtener privilegios de usuario en el control del explorador de Internet.

- PJLink™ es una marca comercial en trámite en Japón, Estados Unidos y otros países y regiones. Para más información sobre PJLink™, consulte el sitio web de la Asociación Japonesa de Industrias de Máquinas Comerciales y Sistemas de Información.
URL: <http://pjlink.jbmia.or.jp/>

Uso de los terminales en serie

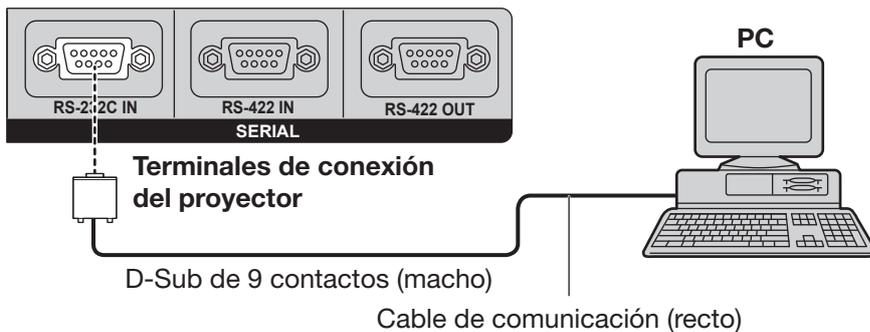
La unidad principal está equipada con terminales SERIAL situados en la sección de terminales de conexión; estos terminales cumplen con la norma RS-232C/RS-422. También se incluye un terminal de salida en serie que permite controlar varios proyectores.

Ejemplos de conexión

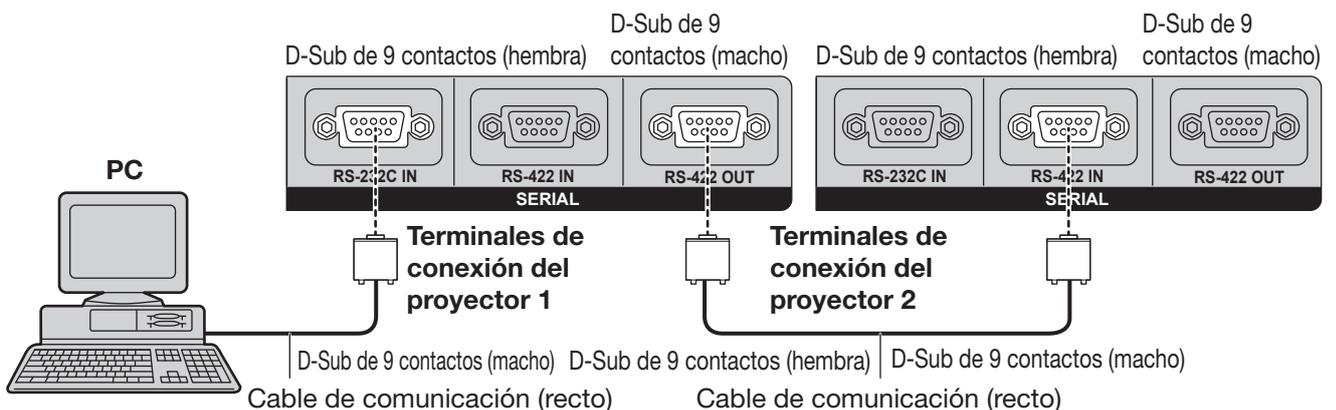
■ Para RS-232C

● Proyector individual

D-Sub de 9 contactos (hembra)

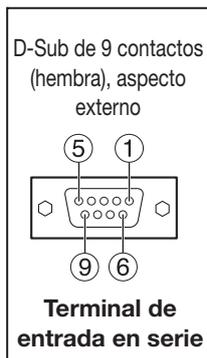


● Varios proyectores



■ Asignación de contactos y nombres de señales

Contacto n.º	Nombre de señal	Descripción
①		NC
②	TXD	Envío de datos
③	RXD	Recepción de datos
④		Conectado internamente
⑤	GND	Tierra
⑥		NC
⑦	CTS	Conectado internamente
⑧	RTS	
⑨		NC

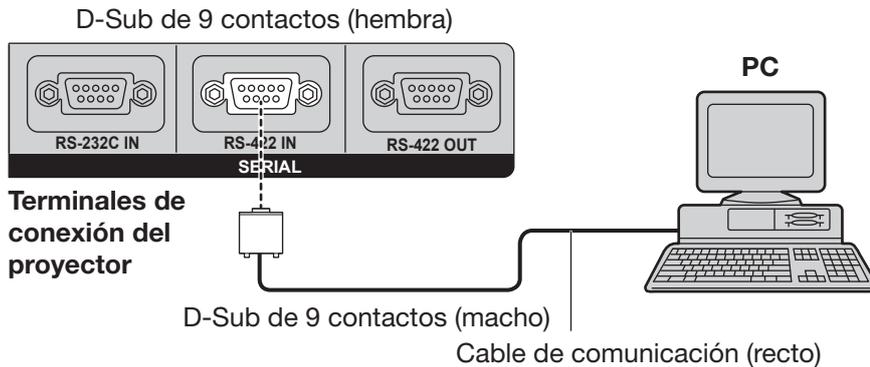


■ Condiciones de comunicación (ajustes de fábrica)

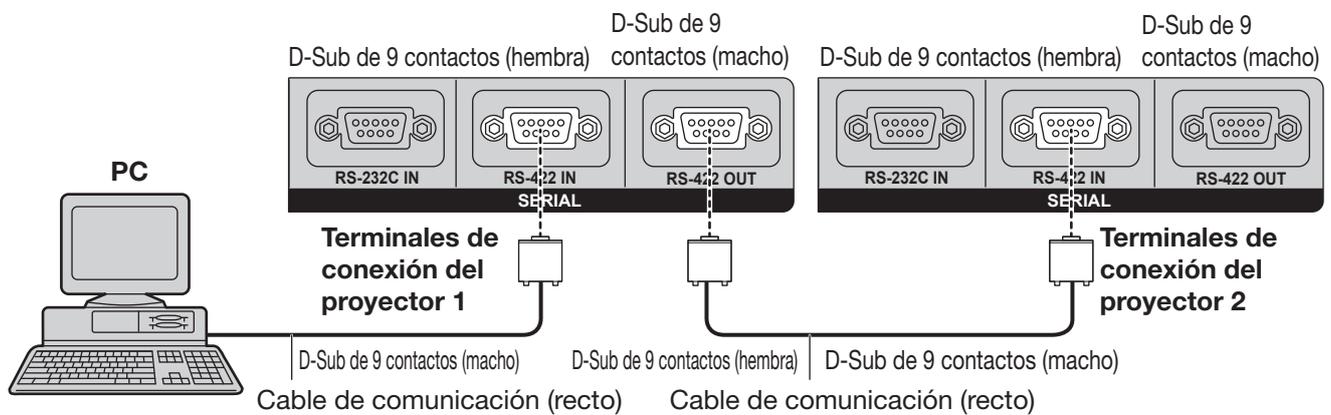
Nivel de señal	Conforme a RS-232C
Método de sincronización	Inicio/parada de sincronización
Tasa de baudios	9 600 bps
Paridad	Ninguno
Cantidad de caracteres	8 bits
Bit de parada	1 bit
Parámetro X	Ninguno
Parámetro S	Ninguno

■ Para RS-422

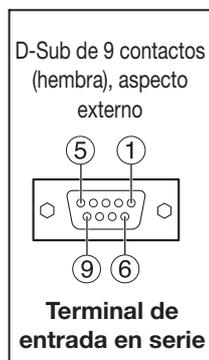
● Proyector individual



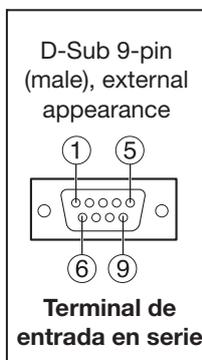
● Varios proyectores



■ Asignación de contactos y nombres de señales



Contacto n.º	Nombre de señal	Descripción
①		NC
②	TXD(-)	Terminal de transmisión de datos (-)
③	RXD(+)	Terminal de recepción de datos (+)
④		Conectado internamente
⑤		NC
⑥		Conectado internamente
⑦	TXD(+)	Terminal de transmisión de datos (+)
⑧	RXD(-)	Terminal de recepción de datos (-)
⑨	FG	GND



Contacto n.º	Nombre de señal	Descripción
①		NC
②	RXD(-)	Terminal de recepción de datos (-)
③	TXD(+)	Terminal de transmisión de datos (+)
④		Conectado internamente
⑤		NC
⑥		Conectado internamente
⑦	RXD(+)	Terminal de recepción de datos (+)
⑧	TXD(-)	Terminal de transmisión de datos (-)
⑨	FG	GND

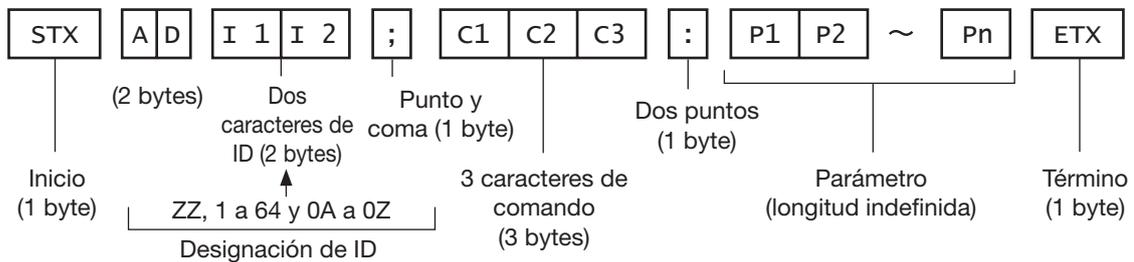
■ Condiciones de comunicación (ajustes de fábrica)

Nivel de señal	Conforme a RS-422
Método de sincronización	Inicio/parada de sincronización
Tasa de baudios	9 600 bps
Paridad	Ninguna
Cantidad de caracteres	8 bits
Bit de parada	1 bit
Parámetro X	Ninguno
Parámetro S	Ninguno

Uso de los terminales en serie (continuación)

Formato básico

La transmisión desde el ordenador comienza con STX y luego se envía el ID, comando, parámetro y ETX, en este orden. Agregue parámetros según los detalles de control.



Atención

- No se puede enviar ni recibir ningún comando durante 10 a 60 segundos después de que la lámpara comienza a encenderse. Envíe los comandos una vez que dicho período haya transcurrido.
- Al transmitir varios comandos, asegúrese de esperar 0,5 segundos después de recibir la respuesta del proyector antes de enviar el próximo comando. Al enviar comandos sin parámetros, no es necesario utilizar dos puntos (:).

Nota

- Cuando se envía un comando equivocado, el proyector envía el estado “ER401” o “ER402” al ordenador personal.
- El ID de proyector admitido por la interfaz RS-232C es ZZ (TODOS) y un grupo de 1 a 64 y de 0A a 0Z.
- El código del carácter “STX” es 02 y el código del carácter “ETX” es 03.
- Si se envía un comando que especifica un ID de proyector, el proyector sólo responderá en los casos siguientes:
 - Si coincide con el ID del proyector
 - Si la especificación de ID es TODOS y está activada la respuesta (ID TODOS)
 - Si la especificación de ID es Grupo y está activada la respuesta (ID Grupo)

Comandos de control

Cuando se controla el proyector desde un ordenador, los comandos siguientes están disponibles:

Comando	Función del comando	Observaciones
PON	Alimentación conectada	En el modo de espera, sólo es válido el comando “PON”.
POF	Alimentación desconectada	<ul style="list-style-type: none"> • El comando “PON” no se acepta mientras la lámpara está encendida ni mientras está siendo controlada.
IIS	Cambio de modo de entrada	Parámetro VID = VIDEO SVD = S-VIDEO DVI = DVI-D RG1 = RGB1 RG2 = RGB2 AUX = AUX
QSL	Consulta de modo de lámpara activo	Parámetro 0 = QUADRATURA, 1 = L1/L4, 2 = L2/L3, 3 = DOBLE, 4 = L1/L2/L3, 5 = L1/L2/L4, 6 = L1/L3/L4, 7 = L2/L3/L4, 8 = TRIPLE, 9 = L1, 10 = L2, 11 = L3, 12 = L4, 13 = SENCILLO
LPM	Modo de lámpara activo	Parámetro 0 = QUADRATURA, 1 = L1/L4, 2 = L2/L3, 3 = DOBLE, 4 = L1/L2/L3, 5 = L1/L2/L4, 6 = L1/L3/L4, 7 = L2/L3/L4, 8 = TRIPLE, 9 = L1, 10 = L2, 11 = L3, 12 = L4, 13 = SENCILLO

Nota

- Si necesita una lista de comandos detallada, póngase en contacto con su distribuidor.

Especificaciones de los cables

■ Conexión a un PC

- Para RS-232C

Proyector		Ordenador (especificaciones DTE)	
1	NC	NC	1
2			2
3			3
4	NC	NC	4
5			5
6	NC	NC	6
7			7
8			8
9	NC	NC	9

■ Al conectar varios proyectores

1° (RS-422 SALIDA)	2° (RS-422 ENTRADA)
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9

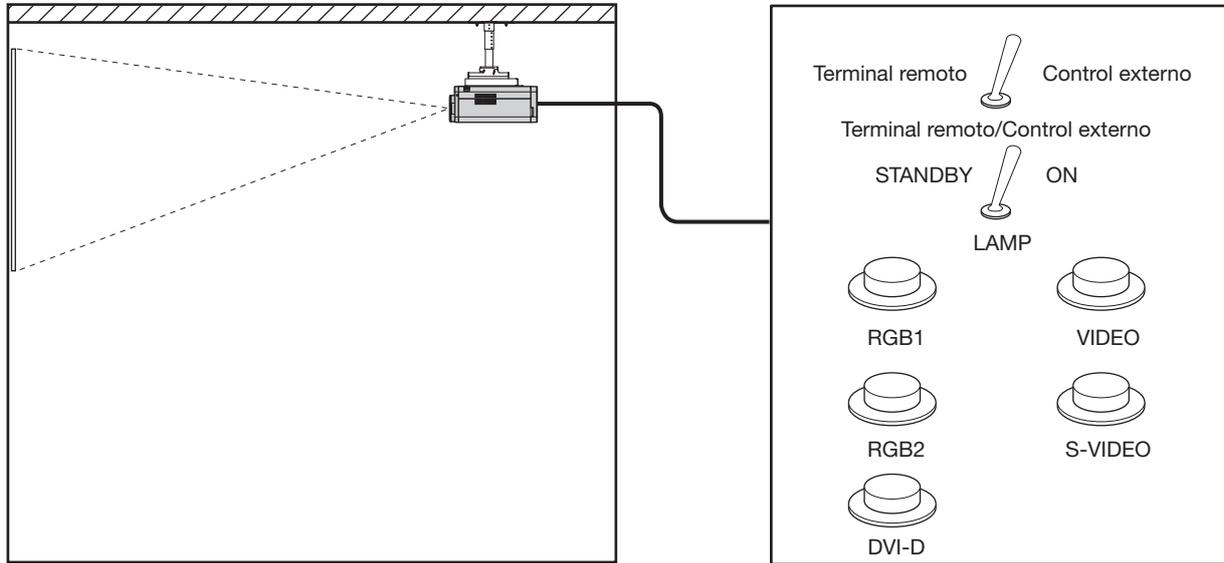
Atención

- Para conectar el ordenador al terminal SERIAL, prepare un cable de comunicación que sea adecuado para el ordenador personal.

Uso del terminal REMOTE 2

Si se utiliza el terminal REMOTE 2 de la sección de terminales de conexión de la unidad principal, se puede controlar el proyector mediante un panel de control, etc. instalado en un lugar distante donde no es posible recibir las señales infrarrojas del mando a distancia.

Ejemplo de la distribución de un panel de control

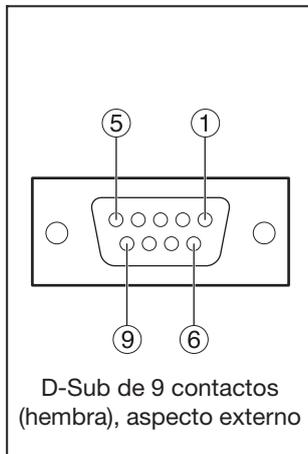


Proyector instalado en una sala de reuniones

Panel de control situado en otra habitación

Asignación de contactos y control

Asegúrese de cortocircuitar los contactos ① y ⑨ al controlar el proyector.



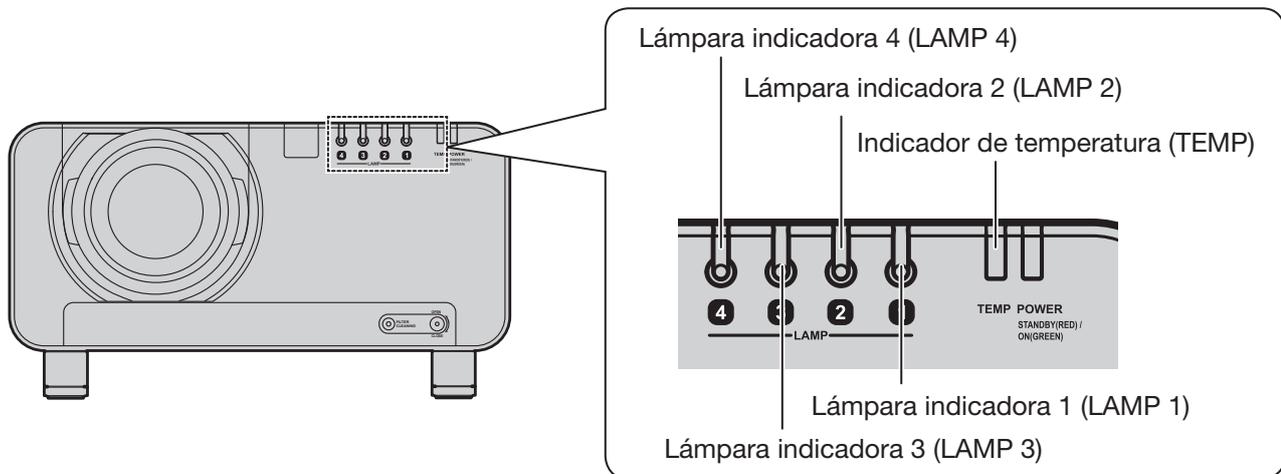
	Nombres de los terminales	Abierto (H)	Cortocircuitado (L)
①	TIERRA		TIERRA
②	ALIMENTACIÓN	DESCONECTADA	CONECTADA
③	RGB1	Otro	RGB1
④	RGB2	Otro	RGB2
⑤	VÍDEO	Otro	VÍDEO
⑥	S-VÍDEO	Otro	S-VÍDEO
⑦	DVI-D	Otro	DVI-D
⑧	OBTURADOR	DESACTIVADO	ACTIVADO
⑨	RST / SET	Controlado por mando a distancia	Controlado por contacto externo

Nota

- La ilustración anterior muestra la asignación de los contactos y la información de control cuando se ha seleccionado la opción “ESTÁNDAR” en el modo “REMOTE2 MODO” (página 78). Al utilizar el modo “REMOTE2 MODO” con “USUARIO”, la asignación de los contactos y la información de control serán los seleccionados en “USUARIO”.
- Cuando los contactos ① y ⑨ están cortocircuitados, no es posible utilizar los botones siguientes del panel de control del proyector y del mando a distancia.
Botón POWER, botón SHUTTER
Asimismo, tampoco es posible utilizar los comandos y funciones de red RS-232C que corresponden a estas funciones.
- Cuando los contactos ① y ⑨ está cortocircuitados y se cortocircuita uno de los contactos ③ a ⑦ con el contacto ①, no es posible utilizar los botones siguientes del panel de control del proyector y del mando a distancia.
Botón POWER, botones de selección de entrada (RGB1, RGB2, DVI-D, AUX, VIDEO, S-VIDEO), botón SHUTTER
Asimismo, tampoco es posible utilizar los comandos y funciones de red RS-232C que corresponden a estas funciones.

Lámparas indicadoras

La unidad principal tiene cinco lámparas indicadoras en su parte superior delantera que informan al usuario de los intervalos de sustitución de las lámparas y de una temperatura interna inusual. Estas lámparas indican el grado de anomalía mediante la combinación de encendido intermitente y/o encendido continuo de las lámparas. Desconecte la alimentación y tome las medidas adecuadas que se indican en la tabla siguiente.



Nombre de la lámpara indicadora	Indicación de la lámpara	Información	Punto de comprobación	Solución
Indicador TEMP	Encendido de color rojo	Estado de calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> ¿Conectó la alimentación cuando la temperatura ambiente era baja (aprox. 0 °C)? 	<ul style="list-style-type: none"> Espera aproximadamente cinco minutos en el estado actual. Instale el equipo en un lugar cuya temperatura ambiente sea de 0 °C a 45 °C.
	Parpadea en rojo (2 veces)	Temperatura alta en el interior	<ul style="list-style-type: none"> Compruebe si la abertura de ventilación está obstruida. ¿Es excesivamente alta la temperatura del aire de la habitación? 	<ul style="list-style-type: none"> Retire el objeto que está obstruyendo la abertura de ventilación. Traslade el proyector a un lugar con una temperatura de 0 °C a 45 °C y una humedad de 10% a 80% (sin condensación).
	Parpadea en rojo (3 veces)	Temperatura alta en el interior (condición de espera)	<ul style="list-style-type: none"> ¿Está el filtro de aire obstruido con polvo? ¿Se ha mostrado la indicación de advertencia de temperatura? 	<ul style="list-style-type: none"> Desactive el interruptor MAIN POWER siguiendo el procedimiento descrito en la página 37 y limpie el filtro de aire. (pág. 110-111)
Indicador LAMP	Encendido de color rojo	Indica que es necesario sustituir la lámpara.	<ul style="list-style-type: none"> ¿Apareció el mensaje "SUSTITUYA LA LÁMPARA" en la pantalla al conectar la alimentación del proyector? 	<ul style="list-style-type: none"> Este indicador de lámpara se enciende cuando la lámpara que está en uso ha alcanzado las 1 800 horas de uso. Solicite la sustitución de la lámpara a su distribuidor.
	Parpadea en rojo (3 veces)	Se ha detectado un error en el circuito de la lámpara.	<ul style="list-style-type: none"> ¿Volvió a conectar la alimentación inmediatamente después de desconectarla? Ha ocurrido algún error en el circuito de la lámpara. Determine si la tensión de la fuente presenta fluctuaciones (o caídas). 	<ul style="list-style-type: none"> Espera hasta que la lámpara se haya enfriado antes de volver a conectar la alimentación. Desactive el interruptor MAIN POWER siguiendo el procedimiento descrito en la página 37 y consulte con su distribuidor.

Atención

- Asegúrese de seguir los procedimientos descritos en "Encender el proyector" (pág. 36) y "Apagar el proyector" (pág. 37) al desconectar o conectar la alimentación para tomar una medida en respuesta a la indicación de la lámpara indicadora de temperatura (TEMP) y de las lámparas indicadoras de lámpara (LAMP).

Limpieza y sustitución del filtro de aire

Si el filtro de aire se obstruye con exceso de polvo, el interior del proyector se calentará y el indicador de temperatura (TEMP) parpadeará y la alimentación se desconectará. El filtro de malla electrostática debe sustituirse y el filtro de malla metálica y la escobilla que hay en el interior del filtro deben limpiarse después de aproximadamente 2 000 horas de uso; sin embargo, tenga en cuenta que esto sólo es una referencia y que el tiempo real puede variar según las condiciones de uso.

Procedimiento de limpieza

1. Desconecte la alimentación principal y desenchufe la clavija de alimentación de la toma de corriente.

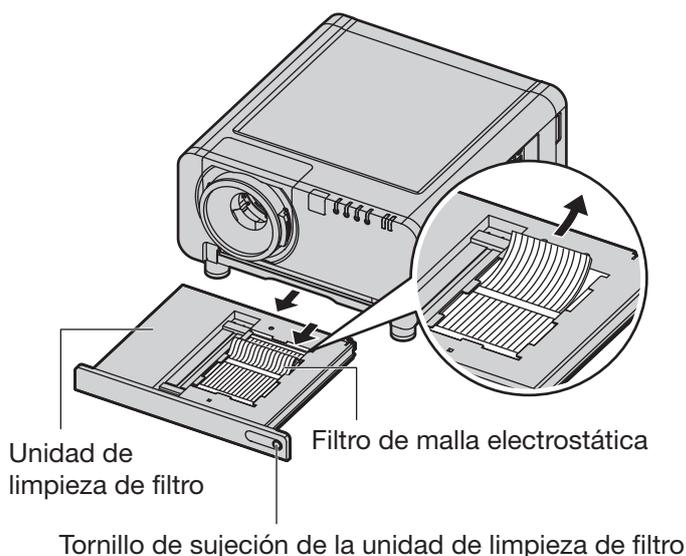
- Desconecte la alimentación principal siguiendo el procedimiento descrito en la página 37 (Cómo desconectar la alimentación) y, a continuación, desenchufe la clavija de alimentación.

2. Utilice un destornillador Phillips para soltar el tornillo de sujeción de la unidad de limpieza de filtro situado en la parte delantera del proyector.

- Introduzca la mano en la base del filtro de aire y tire del filtro de aire hacia delante al mismo tiempo que retira la unidad de limpieza de filtro del proyector.

3. Desmonte el filtro de malla electrostática de la unidad de limpieza de filtro.

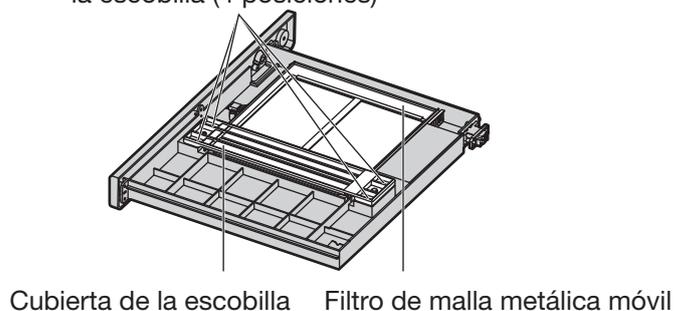
- Afloje el filtro de malla electrostática y, a continuación, retírelo.



4. Invierta la unidad de limpieza de filtro.

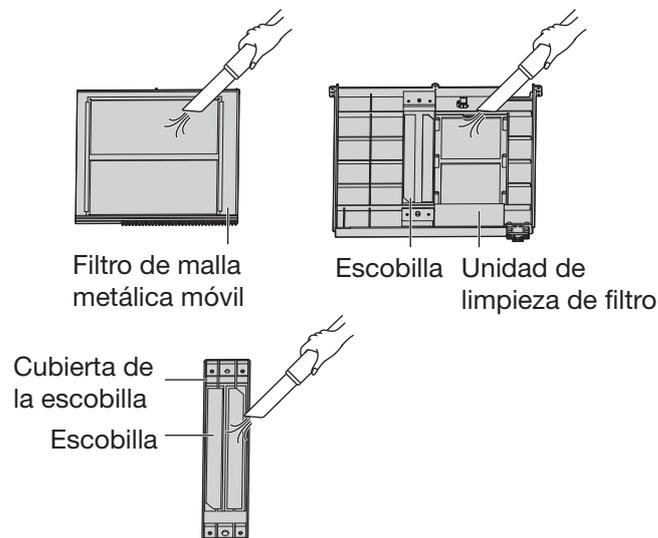
5. Retire los cuatro tornillos de sujeción de la cubierta de la escobilla y, a continuación, desmonte la cubierta de la escobilla y el filtro de malla metálica móvil de la unidad de limpieza de filtro.

Tornillos de sujeción de la cubierta de la escobilla (4 posiciones)



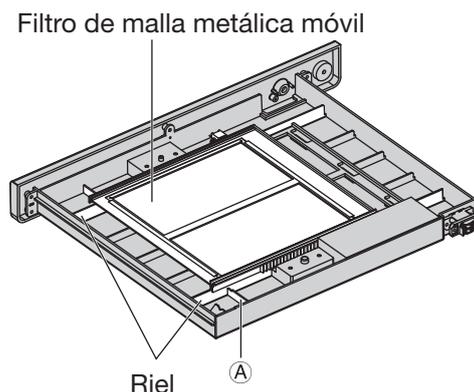
6. Limpie la unidad de limpieza de filtro, la escobilla y el filtro de malla metálica móvil.

- Utilice una aspiradora para quitar el exceso de polvo.



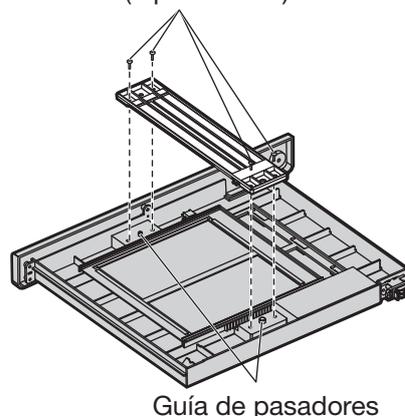
7. Instale el filtro de malla metálica móvil en la unidad de limpieza de filtro.

- Al montar las piezas, alinee el borde del filtro de malla metálica móvil con la posición **A**.
- Enganche el filtro de malla metálica móvil en el engranaje y en el riel.
- El filtro de malla metálica móvil quedará en la posición correcta una vez que se instale el equipo y se conecte la alimentación, por lo que puede ser instalado en la posición del medio durante el montaje.



8. Instale la cubierta de la escobilla de modo que quede alineada con las guías de los pasadores de posición y, a continuación, apriete los cuatro tornillos de sujeción de la cubierta de la escobilla.

Tornillos de sujeción de la cubierta de la escobilla (4 posiciones)



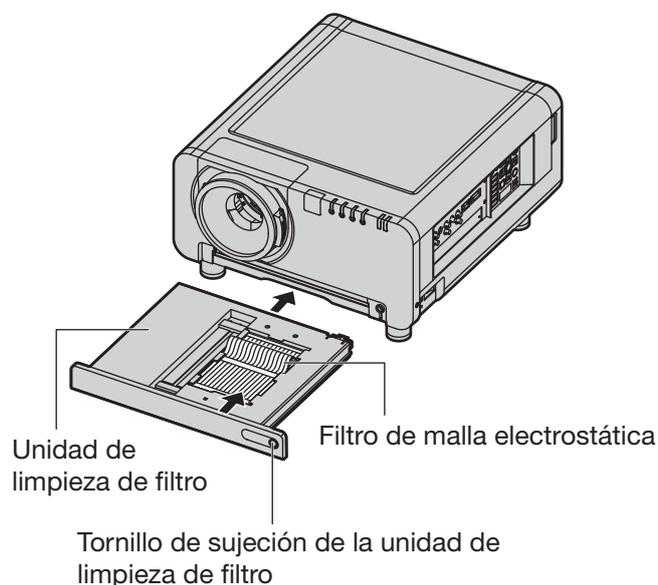
9. Instale el nuevo filtro de malla electrostática en la unidad de limpieza de filtro.

10. Inserte la unidad de limpieza de filtro en el proyector y, a continuación, apriete de forma segura el tornillo de sujeción de la unidad de limpieza de filtro.

- Instale el filtro de aire y, a continuación, instale la unidad de limpieza de filtro siguiendo el procedimiento descrito en el paso 2 en orden inverso.

Atención

- Se debe instalar el filtro de aire antes de utilizar el proyector. Si se utiliza el proyector sin haber instalado el filtro de aire, podrán entrar partículas extrañas y polvo en el interior del proyector, causando problemas de funcionamiento.



Nota

- Si no es posible eliminar el polvo por completo con la limpieza, significará que es necesario sustituir el filtro de malla electrostática. Consulte con su distribuidor. Además, al sustituir la lámpara, sustituya también el filtro de malla electrostática.
- No lave el filtro de malla electrostática con agua.
- Utilice un detergente neutro para quitar manchas de aceite del filtro de malla metálica móvil. Limpie a fondo los restos de detergente neutro.

Sustitución de la lámpara

ADVERTENCIA

- Espere hasta que la lámpara se haya enfriado suficientemente antes de sustituir la lámpara.
- Asegúrese de que las cuatro lámparas estén instaladas.
- La sustitución de la lámpara debe ser realizada por un técnico cualificado.
- No retire ningún tornillo (por ejemplo, los tornillos negros) distinto de los especificados al sustituir la lámpara. De lo contrario, podría sufrir descargas eléctricas, quemaduras u otras lesiones.

Precauciones al sustituir la lámpara

- Tenga cuidado al manipular la lámpara de fuente de luz. La lámpara tiene una alta presión interna. La manipulación incorrecta de la lámpara puede causar fallos.
- Una lámpara usada puede explotar si es manipulada con violencia. Para desechar las lámparas usadas, póngase en contacto con un servicio de recolección de residuos industriales.
- Si sigue utilizando una lámpara después de que ha alcanzado el fin de su vida útil, la lámpara puede romperse.
- Se necesita un destornillador Philips para sustituir una lámpara. Tenga cuidado al utilizar el destornillador.

Atención

- Una lámpara es una pieza opcional. Póngase en contacto con su distribuidor.
Núm. de modelo de la lámpara de recambio: ET-LAD12K (bombilla única), ET-LAD12KF (4 bombillas)
Consumo: 300 W
- Sólo es posible utilizar las lámparas especificadas anteriormente. Asegúrese de utilizar la lámpara especificada.

Intervalo de sustitución de la lámpara

La lámpara utilizada como fuente de luz tiene una vida útil determinada. La vida útil de la lámpara de fuente de luz utilizada en la unidad principal es de 2 000 horas. Sin embargo, es posible que la lámpara deje de funcionar (no se encienda) antes de que transcurran 2 000 horas de uso, dependiendo de las características de cada lámpara individual y de las condiciones de uso (la vida útil de la lámpara puede disminuir en función del número de veces que se la encienda y de los intervalos entre cada encendido). Por lo tanto, se recomienda al usuario que tenga una lámpara de repuesto.

Si una lámpara no es sustituida una vez que han transcurrido 2 000 horas de uso, la lámpara se apagará automáticamente. Cuando el tiempo de uso de todas las lámparas alcanza las 2 000 horas o más tiempo, al alimentación del equipo se apagará automáticamente aproximadamente 10 minutos después de que sea conectada, y el proyector entrará en modo de espera.

Atención

- Limpie y sustituya el filtro de aire al sustituir las lámparas. (pág. 110-111)

Indicación después de 1 800 horas

Cuando el tiempo de uso de una lámpara alcanza las 1 800 horas, la lámpara indicadora correspondiente (LAMP1, LAMP2, LAMP3 o LAMP4) se enciende.

Además aparece una indicación en la pantalla durante aproximadamente 30 segundos, como se muestra en el diagrama de la derecha, que recomienda sustituir la lámpara. (La indicación que se muestra en el diagrama de abajo desaparece al cabo de aproximadamente 30 segundos o cuando se pulsa el botón de control de la unidad principal o del mando a distancia.)

Después de 2 000 horas, la indicación no desaparecerá de la pantalla a menos que se pulse el botón de menú (MENU).



REEMPLAZAR LA LÁMPARA

Procedimiento de sustitución de la lámpara

1. Apague la alimentación principal siguiendo las instrucciones descritas en “Encender el proyector” (pág. 36) y “Apagar el proyector” (pág. 37), desconecte el enchufe de la alimentación de la toma de CA y espere, al menos, una hora. Compruebe si el area alrededor de la lámpara de la unidad se ha enfriado.

2. Use a un destornillador Phillips para aflojar el tornillo de la cubierta de la unidad de lámpara, situado en la parte posterior del proyector, hasta que el tornillo gire libremente.

3. Abra la cubierta de la unidad de lámpara y desmóntela del proyector.

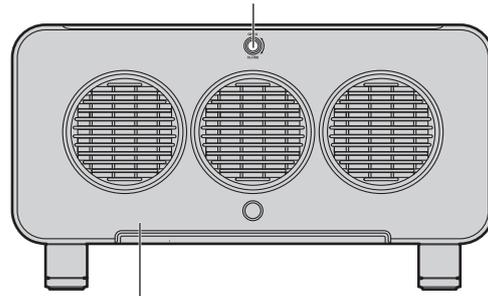
4. Utilice un destornillador Phillips para aflojar los tres tornillos de sujeción de la unidad de lámpara que va a sustituir hasta que giren libremente. Sostenga la manija de la unidad de lámpara y retire cuidadosamente la unidad de lámpara del proyector.

PRECAUCIÓN

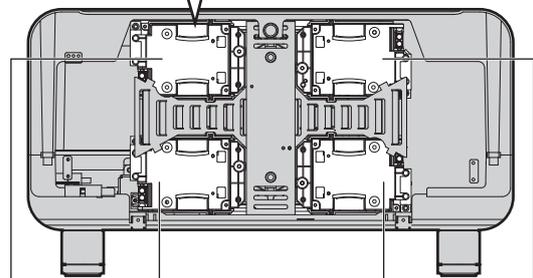
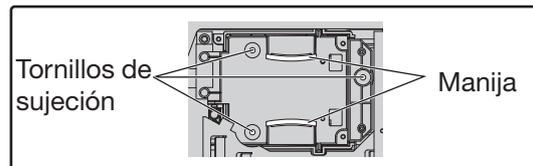
La unidad de lámpara y las piezas estructurales alrededor de la misma estarán calientes inmediatamente después del uso del proyector.

Puede quemarse si toca la unidad de lámpara mientras está caliente.

Tornillo de la cubierta de unidad de lámpara



Cubierta de unidad de lámpara



Unidad de lámpara 2 Unidad de lámpara 4
Unidad de lámpara 1 Unidad de lámpara 3

5. Instale la nueva unidad de lámpara.

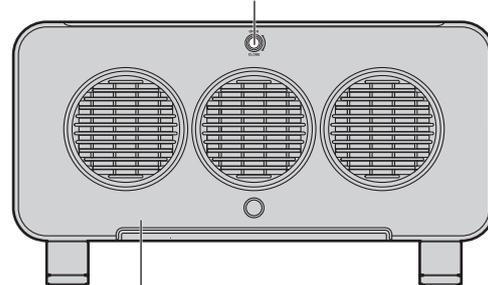
6. Utilice un destornillador Phillips para apretar de forma segura los 3 tornillos de sujeción de cada unidad de lámpara.

7. Instale y cierre la cubierta de la unidad lámpara y, a continuación, utilice un destornillador Phillips para apretar de forma segura el tornillo de la cubierta de la unidad de lámpara.

Precaución

- Instale firmemente la unidad de lámpara y la cubierta de la unidad de lámpara. Si no las instala firmemente, se activará un circuito de protección y la alimentación no se conectará.

Tornillo de la cubierta de unidad de lámpara



Cubierta de unidad de lámpara

Notas al instalar el soporte de montaje para techo

Al instalar el soporte de montaje para techo al proyector, instale los cáncamos y los cables al proyector. (El proyector estará asegurado si no se utilizan, sin embargo ayudarán a prevenir la posibilidad de accidentes ocasionados por la caída del proyector si los tornillos se aflojan).

La instalación deberá ser llevada a cabo por un técnico cualificado siguiendo el procedimiento que se da a continuación.

- Panasonic no se responsabiliza por cualquier pérdida o daño resultante de la utilización de un soporte de montaje para techo no fabricado por Panasonic, o si el daño al proyector ocurre como resultado de instalar el soporte de montaje para techo en un lugar inapropiado, aún cuando el periodo de garantía del proyector no haya finalizado.
- Utilice un destornillador o herramienta similar para apretar los tornillos. No utilice herramientas como por ejemplo destornilladores eléctricos o destornilladores de impacto.
- Deseche cualquier producto usado tan pronto como sea posible asesorándose con el técnico cualificado.

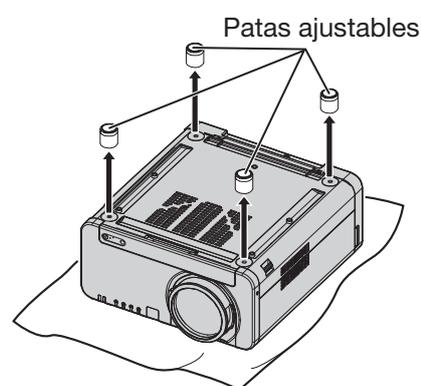
Atención

- Asegúrese de utilizar los cáncamos y los cables.

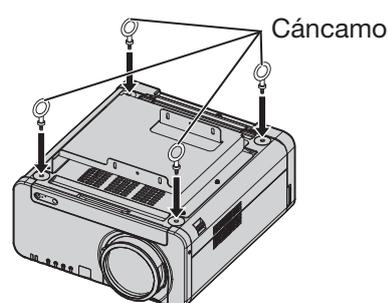
Procedimiento de instalación

- 1. Coloque el proyector en un paño suave con la base viendo hacia arriba.**
- 2. Gire las cuatro patas ajustables hacia la izquierda y retírelas del proyector.**

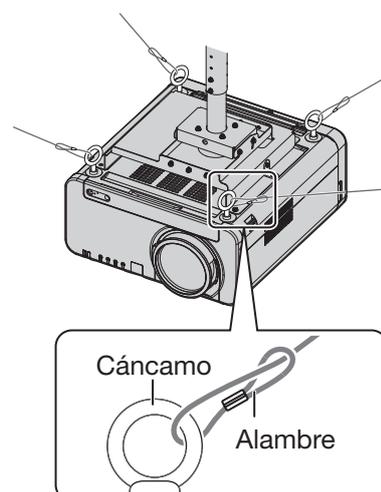
Las patas ajustables se utilizarán si el proyector es instalado normalmente, así que almacénelas en un lugar seguro.



- 3. Gire los cuatro cáncamos hacia la derecha para instalarlos en el proyector.**



- 4. Instale cada uno de los cuatro cables a los cuatro cáncamos.**
- 5. Tire de los cuatro cables desde los cáncamos hacia el techo en las cuatro direcciones.**



Antes de solicitar servicio ... vuelva a comprobar los puntos siguientes.

Síntomas	Punto de comprobación	Página
La alimentación no se enciende	• ¿Está el cable de alimentación conectado de forma segura a la toma de corriente?	35
	• ¿Se encuentra el interruptor MAIN POWER ajustado a la posición "O"?	36-37
	• ¿Hay suministro de energía en la toma de corriente?	35
	• ¿Está encendida o parpadeando la lámpara indicadora de temperatura (TEMP) de la parte frontal del proyector?	109
	• ¿Está encendida o parpadeando la lámpara indicadora de lámpara (LAMP) de la parte frontal del proyector?	109
	• ¿Está completamente instalada la cubierta de la unidad de lámpara?	113
	• ¿Se ha realizado correctamente la operación de ajuste de ID?	18, 75
	• ¿Están instaladas las cuatro unidades de lámpara?	112-113
No aparece ninguna imagen en la pantalla	• ¿Está la entrada de imagen conectada de forma correcta?	26
	• ¿Se ha realizado la configuración del cambio de señal de entrada correctamente?	46, 56-57
	• ¿Funcionan normalmente los dispositivos conectados al proyector?	—
	• ¿Está activada la función shutter o la función de congelación?	46, 81
La imagen se ve borrosa en la pantalla	• ¿Está enfocado el objetivo?	38
	• ¿Es adecuada la distancia de proyección?	21-23
	• ¿Está sucio el objetivo?	—
	• ¿Ha situado el proyector en una ubicación adecuada?	20
Colores pálidos / tonos incorrectos	• ¿Ha ajustado correctamente COLOR y TINTE?	53
	• ¿Están ajustados correctamente los dispositivos conectados al proyector?	—
El mando a distancia no funciona	• ¿Están agotadas las pilas?	—
	• ¿Es correcta la polaridad de las pilas?	17
	• ¿Hay obstáculos entre el mando a distancia y la ventanilla receptora de infrarrojos?	17
	• ¿Ha intentado utilizar el mando a distancia más allá de su alcance efectivo?	17
	• ¿Está utilizando el terminal remoto 2 (REMOTE2) para control externo?	108
	• ¿Hay alguna luz externa que interfiera con el funcionamiento del mando a distancia?	—
	• ¿Se ha realizado correctamente la operación de ajuste de ID?	18, 75
	• ¿Se encuentra el botón LOCK del mando a distancia en la posición de bloqueo?	13
La imagen visualizada en la pantalla es anormal	• ¿Está el selector de entrada ajustado a la posición correcta?	46, 56-57
	• ¿Se ha seleccionado el sistema de señales correcto?	56-57
	• ¿Hay algún problema en el lado de la fuente, por ejemplo, una cinta de vídeo en mal estado?	—
	• ¿Está suministrando una señal que no es compatible con el proyector?	120-121
Las imágenes de PC no se proyectan	• ¿Es demasiado largo el cable?	—
	• ¿Se ha establecido el destino de señal correcto para imágenes de ordenadores portátiles?	—
	• Utilice las teclas [Fn] y [F3] para realizar el ajuste. (Para más detalles, consulte el manual de instrucciones del ordenador.)	—
Las imágenes de una tarjeta gráfica de salida DVI-D de un ordenador no se proyectan	• ¿Están DVI-D IN o AUX DVI IN ajustados a "EDID2 (PC)"?	71-72
	• El problema puede solucionarse actualizando el controlador de la tarjeta gráfica con el controlador más reciente.	—

Indicación de autodiagnóstico

En el costado del proyector hay un indicador de autodiagnóstico (pág. 15) que indica automáticamente los detalles correspondientes cuando se produce un error o una advertencia.

Indicación de autodiagnóstico	Detalles	Acción correctiva
U04	El filtro de aire está obstruido	<ul style="list-style-type: none"> • Limpie el filtro de aire.
U11	Advertencia de temperatura de aire de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe si hay espacio suficiente alrededor del proyector. • La temperatura ambiente es demasiado alta. Utilice el proyector en un lugar donde la temperatura ambiente sea menor a 40 °C (35 °C en el modo de gran altura).
U12	Advertencia de temperatura del módulo óptico	
U13	Advertencia de temperatura ambiente de la lámpara	
U14	Advertencia de temperatura baja	<ul style="list-style-type: none"> • La temperatura ambiente es demasiado baja. Utilice el proyector en un lugar en donde la temperatura ambiente sea mayor a 0 °C.
U15	La temperatura ambiente es igual o superior a 40 °C, por lo que se ha limitado la salida de la luz para proteger el proyector.	<ul style="list-style-type: none"> • Si un brillo del 100 % es necesario, utilice el proyector en un entorno con una temperatura ambiente menor a 40 °C (35 °C en el modo de gran altura).
U21	Error de temperatura de aire de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe si hay espacio suficiente alrededor del proyector. • La temperatura ambiente es demasiado alta. Utilice el proyector en un lugar donde la temperatura ambiente sea menor a 40 °C (35 °C en el modo de gran altura).
U22	Error de temperatura del módulo óptico	
U23	Error de temperatura ambiente de la lámpara	
U24	Error por temperatura baja	<ul style="list-style-type: none"> • La temperatura ambiente es demasiado baja. Utilice el proyector en un lugar en donde la temperatura ambiente sea mayor a 0 °C.
U41	Advertencia de tiempo de funcionamiento de la lámpara 1	<ul style="list-style-type: none"> • Ha transcurrido el intervalo de sustitución de la lámpara. Sustituya la lámpara.
U42	Advertencia de tiempo de funcionamiento de la lámpara 2	
U43	Advertencia de tiempo de funcionamiento de la lámpara 3	
U44	Advertencia de tiempo de funcionamiento de la lámpara 4	
U51	Error de la lámpara 1	<ul style="list-style-type: none"> • La lámpara no se ha encendido. Espere hasta que la lámpara se enfríe y, a continuación, vuelva a conectar la alimentación. Si la lámpara no se enciende, póngase en contacto con su distribuidor.
U52	Error de la lámpara 2	
U53	Error de la lámpara 3	
U54	Error de la lámpara 4	
U61	Lámpara 1: se ha excedido el tiempo de funcionamiento de 2 000 horas	<ul style="list-style-type: none"> • La lámpara ha excedido su período de sustitución. Sustituya la lámpara inmediatamente.
U62	Lámpara 2: se ha excedido el tiempo de funcionamiento de 2 000 horas	
U63	Lámpara 3: se ha excedido el tiempo de funcionamiento de 2 000 horas	
U64	Lámpara 4: se ha excedido el tiempo de funcionamiento de 2 000 horas	
U70	El filtro de aire no está instalado	<ul style="list-style-type: none"> • Instale el filtro de aire.
U71	La lámpara 1 no está instalada	<ul style="list-style-type: none"> • Instale la lámpara. Si la indicación del error no desaparece, incluso después de haber vuelto a instalar la lámpara, consulte con su distribuidor.
U72	La lámpara 2 no está instalada	
U73	La lámpara 3 no está instalada	
U74	La lámpara 4 no está instalada	
U81	Advertencia de caída de tensión de alimentación de CA (menos de 99 V)	<ul style="list-style-type: none"> • La entrada de tensión de alimentación de CA ha caído. Compruebe que el cableado eléctrico tiene capacidad suficiente para el consumo de energía del proyector.
U91	La cubierta de la unidad de lámpara no está cerrada	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre la cubierta de la unidad de lámpara.
H01	Sustitución de la pila del reloj interno	<ul style="list-style-type: none"> • Es necesario sustituir la pila. Consulte con su distribuidor.
H11	Error del sensor de temperatura de entrada de aire	<ul style="list-style-type: none"> • Los circuitos internos no funcionan correctamente. Si la indicación de error no desaparece después de desconectar y conectar la alimentación principal, consulte con su distribuidor.
H12	Error del sensor de temperatura del módulo óptico	
H13	Error del sensor de temperatura ambiente de la lámpara	
H18	Error del sensor de obstrucción del filtro de aire	
F11	Error del obturador	
F12	Error del iris dinámico	
F13	Error del filtro de aire	
F21	Error de 2,5 V CC	
F22	Error de 3,3 V CC	
F23	Error de 5,0 V CC	

Indicación de autodiagnóstico	Detalles	Acción correctiva
F41	Error de la memoria de la lámpara 1	<ul style="list-style-type: none"> • Hay un problema con la lámpara. Consulte con su distribuidor.
F42	Error de la memoria de la lámpara 2	
F43	Error de la memoria de la lámpara 3	
F44	Error de la memoria de la lámpara 4	
F61	Error de comunicación de lastre 1	<ul style="list-style-type: none"> • Los circuitos internos no funcionan correctamente. Si la indicación de error no desaparece después de desconectar y conectar la alimentación principal, consulte con su distribuidor.
F62	Error de comunicación de lastre 2	
F63	Error de comunicación de lastre 3	
F64	Error de comunicación de lastre 4	
F80	Error de ajuste de tamaño de CI	
F81	Error de la prueba FM-R	
F82	Error de la prueba FM-G	
F83	Error de la prueba FM-B	
F91	Error de configuración FPGA1	
F92	Error de configuración FPGA2	
F93	Error de la ROM flash	
F94	Error de la RAM	
F95	Error de expansión FPGA	
F96	Error de desplazamiento del objetivo	
FE1	Error del ventilador de alimentación	
FE2	Error del ventilador de la lámpara 1	
FE3	Error del ventilador de la lámpara 2	
FE4	Error del ventilador de la lámpara 3	
FE5	Error del ventilador de la lámpara 4	
FE6	Error del ventilador del circuito de lastre 1	
FE7	Error del ventilador del circuito de lastre 3	
FE8	Error del ventilador GB-DMD	
FE9	Error del ventilador de escape central	
FF0	Error del ventilador de escape izquierdo	
FF1	Error del ventilador de escape derecho	
FF2	Error del ventilador de refrigeración de DMD rojo	
FF3	Error del ventilador de refrigeración de DMD verde	
FF4	Error del ventilador de refrigeración de DMD azul	
FF5	Error del ventilador del prisma de color	
FF6	Error del ventilador del prisma de la lámpara	
FF7	Error del ventilador del circuito de lastre 2	
FF8	Error del ventilador del circuito de lastre 4	
FF9	Error del ventilador de prisma G	

Nota

- Puede que la indicación de autodiagnóstico y los detalles del fallo difieran algunas veces.

Especificaciones

Modelo		PT-DW100E
Suministro de energía		220 V–240 V, 50 Hz/60 Hz
Consumo de energía		1 500 W (aproximadamente 15 W en modo de espera)
Amperios		9,5 A
Chip DLP®	Tamaño del panel	0,85 pulgadas (relación de aspecto 16:9)
	Sistema de visualización	Chip DLP® de tres unidades, tipo DLP®
	Número de píxeles	3 × 1 049 088 píxeles (1 366 × 768 puntos)
Objetivo (Zoom motorizado/Control de enfoque motorizado)		Opcional
Lámpara de proyección		4 bombillas × lámpara de 300 W UHM
Salida óptica ¹		10 000 lm (ANSI)
Frecuencia de barrido aplicable	Para señales de vídeo (incluyendo vídeo S)	Horizontalmente 15,75 kHz/15,63 kHz, verticalmente 60 Hz/50 Hz
	Para señales RGB	Horizontalmente 15 kHz–100 kHz, verticalmente 24 Hz–120 Hz Sistema PIAS (Panasonic Intelligent Auto Scanning – barrido automático inteligente de Panasonic) Frecuencia del reloj de puntos 20 MHz–162 MHz
	Para señales DVI-D	480p, 576p, 720/60p, 720/59.94p, 720/50p, 1 080/60p, 1 080/59.94p, 1 080/50p, 1 080/60i, 1 080/59.94i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/23.98sF, 1 080/30p, 1 080/29.97p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/23.98p Resolución de visualización: VGA-WUXGA (no entrelazada) Frecuencia del reloj de puntos: 25 MHz–162 MHz • Las señales WUXGA son compatibles solamente con las señales VESA CVT-RB (con reducción del borrado).
	Para señales YP _B Pr	[480i] horizontalmente 15,73 kHz, verticalmente 59,94 Hz [480p] horizontalmente 31,5 kHz, verticalmente 59,94 Hz [576i] horizontalmente 15,63 kHz, verticalmente 50 Hz [576p] horizontalmente 31,25 kHz, verticalmente 50 Hz [720/50p] horizontalmente 37,5 kHz, verticalmente 50 Hz [720/60p] horizontalmente 45 kHz, verticalmente 60 Hz [1 035/60i] horizontalmente 33,75 kHz, verticalmente 60 Hz [1 080/60i] horizontalmente 33,75 kHz, verticalmente 60 Hz [1 080/50i] horizontalmente 28,13 kHz, verticalmente 50 Hz [1 080/24p] horizontalmente 27 kHz, verticalmente 24 Hz [1 080/30p] horizontalmente 33,75 kHz, verticalmente 30 Hz [1 080/25p] horizontalmente 28,13 kHz, verticalmente 25 Hz [1 080/24sF] horizontalmente 27 kHz, verticalmente 48 Hz [1 080/60p] horizontalmente 67,5 kHz, verticalmente 60 Hz [1 080/50p] horizontalmente 56,25 kHz, verticalmente 50 Hz • Los terminales HD/SYNC y VD no son compatibles con SYNC compuesta de 3 valores.
	Sistema de color	7 sistemas (NTSC/NTSC4.43/PAL/PAL-N/PAL-M/SECAM/PAL60)
Tamaño de pantalla		70 pulgadas–600 pulgadas ²
Relación de aspecto de pantalla		16:9
Esquema de proyección		Seleccionable en menú frontal/retro/montaje en techo y montaje en suelo
Relación de contraste (Blanco total/negro total)		5 000:1 (cuando "IRIS DINÁMICO" está ajustado a "3")
Puertos de interfaz	Ranura de conexión para módulo de entrada	Un sistema
	Terminal de entrada RGB1	1 juego, BNC × 5 [Para entrada YP _B Pr] Y: 1,0 V [p-p], señal de sincronización; P _B Pr: 0,7 V [p-p] 75 Ω [Para entrada RGB] 0,7 V [p-p] 75 Ω Para G-SYNC: 1,0 V [p-p] 75 Ω HD/SYNC: 75 Ω, 1,4–5 Vp-p, ajuste automático de polaridad positiva/negativa VD: 75 Ω, 1,4–5 Vp-p, ajuste automático de polaridad positiva/negativa

Modelo		PT-DW100E
Puertos de interfaz	Terminal de entrada RGB2	1 juego de alta densidad, D-sub de 15 contactos (hembra) [Para entrada YP _B PR] Y: 1,0 V [p-p], señal de sincronización; P _B PR: 0,7 V [p-p] 75 Ω [Para entrada RGB] 0,7 V [p-p] 75 Ω Para G-SYNC: 1,0 V [p-p] 75 Ω HD/SYNC: TTL, alta impedancia, ajuste automático de polaridad positiva/negativa VD: TTL, alta impedancia, ajuste automático de polaridad positiva/negativa • Los terminales HD/SYNC y VD no son compatibles con SYNC directa de 3 valores.
	Terminal de entrada/salida de vídeo	1 juego BNC 1,0 V [p-p] 75 Ω ("pasante activo" para salida de vídeo)
	Terminal de entrada de vídeo S	1 juego Mini DIN 4p Y: 1,0 V [p-p] C 0,286 V [p-p] 75 Ω Compatible con señales S1
	Terminal de entrada DVI-D	1 juego Compatible con DVI 1,0 Compatible con HDCP (sólo enlace único)
	Terminal LAN	1 juego (Se utiliza para la conexión de red) 10BASE-T/100BASE-TX Compatible con PLink™
	Terminal de entrada en serie	2 juegos D-sub de 9 contactos (hembra), compatibles con RS-232C/RS-422 Se utiliza para control de un ordenador personal
	Terminal de salida en serie	1 juego D-sub de 9 contactos (macho), compatible con RS-422 Se utiliza para control de un ordenador personal
	Terminal de entrada/salida Remote1	1 juego cada uno para conector M3 Mando a distancia alámbrico, se utiliza para control de enlace
	Terminal Remote2	D-sub de 9 contactos (hembra) Se utiliza para control externo
Longitud del cable de alimentación		3,0 m
Gabinete		Resina moldeada
Dimensiones exteriores		Anchura: 578 mm, Altura: 320 mm, Profundidad: 643 mm
Peso		Aprox. 35 kg (sin el objetivo de proyección opcional) ³
Condiciones de funcionamiento		Temperatura ambiente ⁴ : 0 °C a 45 °C Humedad ambiente : 10 % a 80 % (sin condensación)
Mando a distancia	Fuente de alimentación	3 V CC (dos pilas secas AA)
	Alcance	Aprox. 30 m (enfrente del receptor de infrarrojos)
	Peso	134 g (incluyendo las pilas secas)
	Dimensiones exteriores	Anchura: 51 mm, Grosor: 23 mm, Profundidad: 176 mm
Accesorios opcionales		Accesorio de suspensión (para techos altos): ET-PKD100H Accesorio de suspensión (para techos bajos): ET-PKD100S Objetivo de proyección: ET-D75LE1, ET-D75LE2, ET-D75LE3, ET-D75LE4, ET-D75LE5, ET-D75LE6, ET-D75LE8 Módulo de entrada DVI-D: ET-MD77DV Módulo de entrada SD-SDI: ET-MD77SD1 Módulo de entrada HD/SD-SDI: ET-MD77SD3 Módulo de entrada de enlace doble HD/SD-SDI: ET-MD100SD4 Lámpara de recambio: ET-LAD12K (bombilla única), ET-LAD12KF (4 bombillas)

*1 La medida, las condiciones de medición y el método de anotación cumplen todos con las normas internacionales ISO 21118.

*2 70"-300" para el ET-D75LE5

*3 Este es un valor medio. Puede diferir según cada producto.

*4 Si el proyector se utiliza en el modo de gran altura (de 1 400 a 2 700 m), la temperatura ambiente debe estar entre 0 °C y 40 °C. Asimismo, si la temperatura ambiente alcanza o supera los 40 °C (35 °C en el modo de gran altura) al utilizar este proyector con la lámpara 4 encendida, la salida de luz puede que se reduzca en un 30 % para proteger el proyector.

Si se utiliza un filtro anti humo, la temperatura ambiente debe estar entre 0 °C y 35 °C. Sin embargo no será posible su utilización a gran altura.

Apéndice

Señales compatibles

En la tabla siguiente se especifican los tipos de señales RGB/YPBPR/DVI-D compatibles con el proyector. También es posible recibir señales RGB dentro del margen de fH = 15 kHz–100 kHz, fV = 24 Hz–120 Hz, reloj de puntos = 20 MHz–162 MHz. También es posible recibir señales DVI-D dentro del margen del reloj de puntos = 25 MHz -162 MHz.

Modo de visualización	Número de puntos visualizados	Frecuencia de barrido		Frecuencia del reloj de puntos (MHz)	Formato	Enchufar y reproducir		
		H (kHz)	V (Hz)			RGB2	DVI-D EDID1	DVI-D EDID2
NTSC/NTSC4.43/ PAL-M/PAL60	720 × 480i	15,7	59,9		VIDEO/S-VIDEO			
PAL/PAL-N/SECAM	720 × 576i	15,6	50		VIDEO/S-VIDEO			
480i	720 × 480i	15,7	59,9	13,5	YPbPr/RGB			
576i	720 × 576i	15,6	50	13,5	YPbPr/RGB			
480p	720 × 483	31,5	59,9	27	YPbPr/RGB/DVI		○	
576p	720 × 576	31,3	50	27	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/60i	1 920 × 1 080i	33,8	60	74,3	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/50i	1 920 × 1 080i	28,1	50	74,3	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/24p	1 920 × 1 080	27	24	74,3	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/24sF	1 920 × 1 080i	27	24	74,3	YPbPr/RGB/DVI			
1 080/25p	1 920 × 1 080	28,1	25	74,3	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/30p	1 920 × 1 080	33,8	30	74,3	YPbPr/RGB/DVI			
1 080/60p	1 920 × 1 080	67,5	60	148,5	YPbPr/RGB/DVI		○	
1 080/50p	1 920 × 1 080	56,3	50	148,5	YPbPr/RGB/DVI		○	
720/60p	1 280 × 720	45	60	74,3	YPbPr/RGB/DVI		○	
720/50p	1 280 × 720	37,5	50	74,3	YPbPr/RGB/DVI		○	
VGA400	640 × 400	31,5	70,1	25,2	RGB/DVI			
	640 × 400	37,9	85,1	31,5	RGB/DVI			
VGA480	640 × 480	31,5	59,9	25,2	RGB/DVI	○	○	○
	640 × 480	35	66,7	30,2	RGB/DVI			
	640 × 480	37,9	72,8	31,5	RGB/DVI	○		○
	640 × 480	37,5	75	31,5	RGB/DVI	○		○
	640 × 480	43,3	85	36	RGB/DVI			
SVGA	800 × 600	35,2	56,3	36	RGB/DVI	○		○
	800 × 600	37,9	60,3	40	RGB/DVI	○		○
	800 × 600	48,1	72,2	50	RGB/DVI	○		○
	800 × 600	46,9	75,0	56,3	RGB/DVI	○		○
	800 × 600	53,7	85,1	56,3	RGB/DVI			
MAC16	832 × 624	49,7	74,6	57,3	RGB/DVI	○		○
XGA	1 024 × 768	39,6	50	51,9	RGB/DVI			
	1 024 × 768	48,4	60	65	RGB/DVI	○		○
	1 024 × 768	56,5	70,1	75	RGB/DVI	○		○
	1 024 × 768	60	75	78,8	RGB/DVI	○		○
	1 024 × 768	65,5	81,6	86	RGB/DVI			
	1 024 × 768	68,7	85	94,5	RGB/DVI			
	1 024 × 768i	35,5	87	44,9	RGB	○		
	1 024 × 768	80	100	105	RGB/DVI			
	1 024 × 768	96,7	120	130	RGB/DVI			
MXGA	1 152 × 864	64	71,2	94,2	RGB/DVI			
	1 152 × 864	67,5	74,9	108	RGB/DVI			
	1 152 × 864	76,7	85	121,5	RGB/DVI			

Modo de visualización	Número de puntos visualizados	Frecuencia de barrido		Frecuencia del reloj de puntos (MHz)	Formato	Enchufar y reproducir		
		H (kHz)	V (Hz)			RGB2	DVI-D EDID1	DVI-D EDID2
MAC21	1 152 × 870	68,7	75,1	100	RGB/DVI	○		○
1 280 × 768	1 280 × 768	39,6	49,9	65,3	RGB/DVI			
	1 280 × 768	47,8	59,9	79,5	RGB/DVI			
1 280 × 800	1 280 × 800	41,3	50	68	RGB/DVI			
	1 280 × 800	49,7	59,8	83,5	RGB/DVI			
MSXGA	1 280 × 960	60	60	108	RGB/DVI			
SXGA	1 280 × 1 024	52,4	50	88	RGB/DVI			
	1 280 × 1 024	64	60	108	RGB/DVI	○		○
	1 280 × 1 024	72,3	66,3	125	RGB/DVI			
	1 280 × 1 024	78,2	72	135,1	RGB/DVI			
	1 280 × 1 024	80	75	135	RGB/DVI	○		○
	1 280 × 1 024	91,1	85	157,5	RGB/DVI			
SXGA+	1 400 × 1 050	65,2	60	122,6	RGB/DVI	○		○
	1 400 × 1 050	78,8	72	149,3	RGB/DVI			
	1 400 × 1 050	82,2	75	155,9	RGB/DVI			
WXGA+	1 440 × 900	55,9	59,9	106,5	RGB/DVI			
UXGA	1 600 × 1 200	75	60	162	RGB/DVI	○		○
WSXGA+	1 680 × 1 050	65,3	60	146,3	RGB/DVI			
1 920 × 1 080 ^{*1}	1 920 × 1 080	66,6	59,9	138,5	RGB/DVI			
WUXGA ^{*1}	1 920 × 1 200	74	60	154	RGB/DVI	○		○

*1: Sólo cuando se utiliza VESA CVT RB (con reducción del borrado)

Nota

- El número de puntos de visualización es 1 366 × 768. Una señal de resolución diferente a la indicada arriba se convierte a los puntos de visualización y se reproduce.
- La letra “i” que aparece a continuación del número de puntos de visualización significa señal entrelazada.
- Si se conectan señales entrelazadas, se producirá parpadeo (parpadeo de líneas) en las imágenes.

Lista de I SOBRE I

Ventana secundaria Ventana principal		RGB1		RGB2		Entrada VIDEO	Entrada S-VIDEO	DVI		AUX				
		Entrada RGB	Entrada YPbPr	Entrada RGB	Entrada YPbPr			Sistema de imagen en movimiento ³	Sistema RGB ⁴	ET-MD77SD1	ET-MD77SD3/ ET-MD100SD4 ¹	ET-MD77DV		
												Sistema de imagen en movimiento ²	Sistema RGB ⁴	
RGB1	Entrada RGB	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o	o	o	
	Entrada YPbPr	x	x	x	x	x	x	x	o	x	x	x	o	
RGB2	Entrada RGB	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o	o	o	
	Entrada YPbPr	x	x	x	x	x	x	x	o	x	x	x	o	
Entrada VIDEO		o	x	o	x	x	x	x	o	x	x	x	o	
Entrada S-VIDEO		o	x	o	x	x	x	x	o	x	x	x	o	
DVI	Sistema de imagen en movimiento ³	o	x	o	x	x	x	x	x	x	x	x	o	
	Sistema RGB ⁴	o	o	o	o	o	o	x	x	o	o	o	o	
AUX	ET-MD77SD1		o	x	o	x	x	x	o	x	x	x	x	
	ET-MD77SD3/ ET-MD100SD4 ¹		o	x	o	x	x	x	o	x	x	x	x	
	ET-MD77DV	Sistema de imagen en movimiento ²	o	x	o	x	x	x	x	o	x	x	x	x
		Sistema RGB ⁴	o	o	o	o	o	o	o	o	x	x	x	x

o: Combinaciones I SOBRE I (imagen sobre imagen) habilitadas

x: Combinaciones I SOBRE I (imagen sobre imagen) inhabilitadas

*1 Sólo compatible con 480i, 576i, 720/60p, 720/50p, 1 035/60i, 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/30p, 1 080/25p y 1 080/24p.

*2 Sólo compatible con 480p, 576p, 720/60p, 720/50p, 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/30p, 1 080/25p, 1 080/24p, 1 080/60p y 1 080/50p.

*3 Sólo compatible con 480p, 576p, 720/60p, 720/50p, 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/24sF, 1 080/24p, 1 080/25p, 1 080/30p, 1 080/50p y 1 080/60p.

*4 VGA (640 × 480) - WUXGA (1 920 × 1 200)

señal no entrelazada, frecuencia del reloj de puntos: 25 MHz - 162 MHz

• Las señales WUXGA son compatibles solamente con las señales VESA CVT-RB (con reducción del borrado).

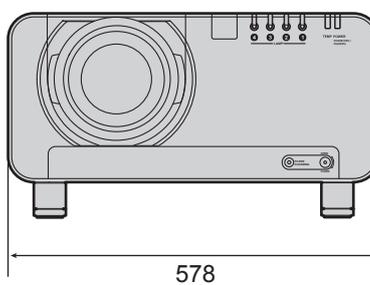
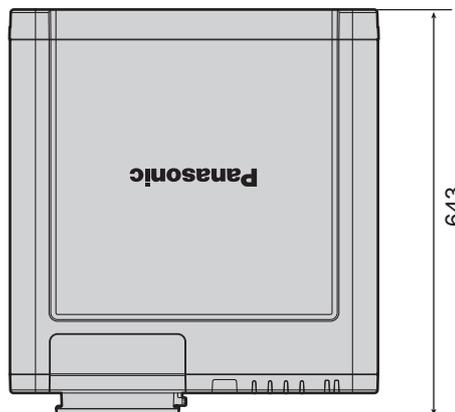
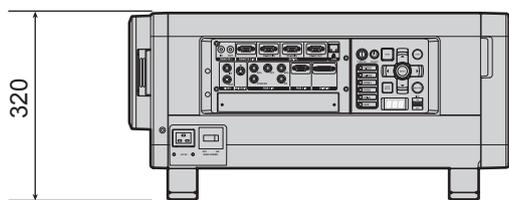
Nota

• No es posible utilizar la reducción de ruido.

Dimensiones

Dimensiones exteriores

Unidad: mm



A

Accesorios	10
Ajuste automático	47
Ajuste de borrado	62
Ajuste de FUNC1	81
Ajuste de fusión de bordes	64
Ajuste de iris dinámico	55
Ajuste de la contraseña de seguridad	86
Ajuste de la definición	55
Ajuste de la fase del reloj	60
Ajuste de la fecha y la hora	81
Ajuste de la posición de fijación	63
Ajuste de la relación de ampliación	60
Ajuste de la relación de aspecto	59
Ajuste de la resolución de entrada	63
Ajuste de las patas de nivelación	20
Ajuste de la temperatura de color	53
Ajuste del brillo	53
Ajuste del color	53
Ajuste del contraste	52
Ajuste del desplazamiento	58
Ajuste del gamma	54
Ajuste del ID del proyector	75
Ajuste del número de ID del proyector en el mando a distancia	18
Ajuste del tinte	53
Ajuste de reducción de ruido	55
Ajustes de visualización de la pantalla	73
Alcance efectivo del mando a distancia	17
Antes de solicitar servicio	115
Apagar el proyector	37
Auto apagado	80
AUX DVI IN	72
AUX SDI IN	72

C

Cambio de lámpara	78
Cambio del modo de imagen	52
Cambio del texto	87
Cambio de señal de entrada	46
Cargar todos los datos de usuario	82
Color de fondo	74
Cómo ajustar el objetivo	38
Cómo instalar y desmontar el objetivo de proyección	34
Conexión a dispositivos de VÍDEO	26
Conexión a ordenadores personales	27

Conexión del cable de alimentación	35
Conexiones de red	91
Configuración de instalación	76
Configuración del dispositivo de control	88
Configuración del selector de sistema	56
Configuración RS-232C	78
Contraseña de servicio	82
Control de red	90
Corrección de pantalla grande	70
Correspondencia de colores	68

D

Diagrama de dimensiones de instalación	24
Dimensiones exteriores	123
Dirección	76
DVI-D IN	71

E

Encender el proyector	36
Especificaciones	118
Espera de red	89
Esquema de proyección	20
Estado	79
Estado de red	90

F

Función de estado	46
Función de red	89
Función de visualización en pantalla	46

G

Guardar todos los datos de usuario	81
------------------------------------	----

I

Indicación de autodiagnóstico	116
Inicializar	82
Instalación del módulo de entrada	28
Introducción de texto	87
I SOBRE I	83

L

Lámpara indicadora de alimentación	35
Lámparas indicadoras	109
Limpieza del filtro de aire	79
Limpieza y sustitución del filtro de aire	110
Lista de I SOBRE I	122
Logo inicial	74

M	
Mando a distancia alámbrico	18
Memoria secundaria	44
Menú principal	49
Modificación de la contraseña de seguridad	87
Modo de altitud	76
Módulo de entrada de enlace doble HD/SD-SDI	32
Módulo de entrada DVI-D	33
Módulo de entrada HD/SD-SDI	31
Módulo de entrada SD-SDI	31

N	
Notas al instalar el soporte de montaje para techo	114

O	
Operaciones básicas en la pantalla de menús	51

P	
Patrón de prueba	85
Posición de barrido	66

R	
Realidad de cine digital	62
Registro de los ajustes de modo de imagen como preajustes	56
Remote2 modo	78
Retardo de frame	65
RGB IN	70

S	
Selección de lámpara	77
Señales compatibles	120
Señales registradas	43
sRGB	57
Submenú	49
Sustitución de la lámpara	113

T	
Terminales en serie	104
Terminal REMOTE 2	108

U	
Uso de la función SHUTTER	46
Uso del protocolo PJLink™	103

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



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

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

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

Podrán aplicarse penas por la eliminación incorrecta de estos residuos, de acuerdo a la legislación nacional.



Para usuarios empresariales en la Unión Europea

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

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

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



Cd

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

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

Nota:

La adquisición de este equipo incluye el derecho a utilizar este software (el microordenador incorporado y la información grabada en las ROM), pero no otorga derechos de propiedad intelectual. No someta el software a ingeniería inversa y no lo modifique.

La garantía no cubre ningún tipo de desperfectos causados por dichas acciones.

Marcas comerciales

- Digital Light Processing, DLP y DLP® CHIP son marcas comerciales registradas de Texas Instruments.
- VGA y XGA son marcas comerciales de International Business Machines Corporation.
- S VGA es una marca comercial registrada de Video Electronics Standards Association.
- “Microsoft Windows” es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation (U.S.A.) en EE.UU. y otros países.
- “Netscape” y “Netscape Navigator” son marcas comerciales registradas de Netscape Communications Corporation en EE.UU. y otros países.
- HDMI, el logotipo HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de HDMI Licensing LLC.
- Patente n.º 5,717,422
- Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Panasonic Corporation

Web Site : <http://panasonic.net/avc/projector/>

© Panasonic Corporation 2009