

Proyector LCD multifunción DT20

Manual del usuario

English

Deutsch

Français

Italiano

Española

Svenska

Gracias por haber adquirido el proyector LCD DT20 de NEC.

Para utilizar el proyector de forma correcta, lea atentamente este manual.

Después de leerlo, guárdelo en un lugar seguro junto con la hoja de garantía.

● Características

- **Tres prácticas funciones en un solo aparato. El proyector de la era de la multimedia.**
 1. Se pueden proyectar documentos, catálogos y otros materiales impresos directamente desde el escáner. Esto elimina la necesidad de crear transparencias OHP especiales para cada documento.
 2. Se pueden proyectar imágenes de la pantalla de un ordenador personal. Esto permite al usuario hacer presentaciones detalladas utilizando la información almacenada en un ordenador personal.
 3. Se pueden proyectar vídeos e imágenes de DVD directamente. Esto ayuda al usuario a crear presentaciones visualmente atractivas.
- **Fácil uso**

Se pueden proyectar materiales impresos, imágenes de un ordenador personal e imágenes de vídeo con sólo pulsar un botón.
- **Diseñado para proporcionar resultados excelentes por su relación precio-calidad**

Ya no es necesario preparar transparencias especiales OHP, lo que permite ahorrar tiempo y dinero.
- **Diseño estilizado y compacto**

Completas funciones OHP basadas en avanzada tecnología, integradas en un chasis ultracompacto. Cabe en cualquier lugar, tanto al usarlo como al guardarlo.
- **Imágenes con colores expresivos**

El proyector está equipado con una cámara CCD de alta resolución y matriz única de 2 millones de píxeles. Esto permite reproducir de manera fiel y nítida las tonalidades intermedias sutiles de los documentos originales como imágenes a todo color (16.770.000 colores).
- **Ampliación de la imagen sin cambiar el tamaño de la pantalla**

Cuando proyecte catálogos y documentos creados con procesadores de texto, que contengan caracteres pequeños y que no hayan sido especialmente creados para presentaciones, podrá ampliar el documento sin cambiar el tamaño de la imagen proyectada, lo que facilitará la visualización de la imagen.
- **Visualización comprimida/ampliada de las imágenes de la pantalla del PC**

Las pantallas de resolución superior a 1024 x 768 pueden visualizarse comprimidas hasta 1024 x 768 puntos sin afectar la calidad del texto. Como alternativa, las imágenes con una resolución de 640 x 480 puntos pueden proyectarse ampliadas hasta 1024 x 768 puntos.

● Acerca de las marcas comerciales

IBM y PC/AT son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de International Business Corporation.

Macintosh y Power Book son marcas comerciales de Apple Computer Inc.

Windows es una marca comercial de Microsoft Corporation EE.UU.

Advertencias y precauciones de seguridad

● Símbolos de advertencia

Para alertar al usuario de importantes precauciones de seguridad, en este manual y en el producto se utilizan los siguientes símbolos. Asegúrese de comprender el significado de estos símbolos antes de usar el proyector.



ADVERTENCIA : Hacer caso omiso de esta advertencia puede ocasionar la muerte o lesiones graves.



PRECAUCIÓN : Hacer caso omiso de esta advertencia puede ocasionar lesiones o daños al equipo.



NOTA : Indica un punto con el que se debe tener cuidado al manipular el proyector.



Este símbolo advierte al usuario de la presencia de alta tensión que puede causar descargas eléctricas.

● Precauciones de seguridad



ADVERTENCIA

- **Si ocurre un fallo:**
 - Si detecta humo, o algún olor o sonido extraño, desconecte inmediatamente el cable de alimentación. Es peligroso seguir utilizando el proyector después de que ha ocurrido un fallo. Lleve a reparar el proyector al distribuidor donde lo adquirió.
- **Evite instalar el proyector cerca de sustancias peligrosas.**
 - Asegúrese de que no entren objetos metálicos o materiales inflamables por las aberturas de ventilación del proyector.
 - No coloque ningún objeto que contenga agua encima o cerca del proyector.
- **Si se introduce alguna materia extraña dentro del proyector:**
 - Si alguna materia extraña, como agua o metal, entra en el proyector, desconecte inmediatamente el cable de alimentación.
Es peligroso seguir usando el proyector cuando una materia extraña ha entrado en su interior. Lleve el proyector al distribuidor donde lo adquirió para que sea reparado.
- **No quite la cubierta.**
 - No quite la cubierta. Hay componentes de alta tensión en el interior; podría sufrir una descarga eléctrica si toca estas piezas, o el equipo podría dañarse.
- **Manipule el cable de alimentación de forma segura.**
 - No ponga objetos pesados encima del cable de alimentación.
Un cable de alimentación dañado puede causar la rotura de alambres, incendios y descargas eléctricas.
 - No hale el cable de alimentación cuando desconecte la clavija de alimentación.
Tirar del cable podría ocasionar roturas en el cable, fuego o una descarga eléctrica.
Asegúrese de sujetar la clavija al desconectar el cable de la toma de corriente.
 - No dañe el cable de alimentación. Si el cable de alimentación se daña, (p. ej., si el alma queda expuesta o se corta), póngase en contacto con la oficina de ventas correspondiente (cobrado). Puede causar un incendio o una descarga eléctrica si continúa utilizando el cable de alimentación dañado.

- **No mire a través de la lente.**
 - No mire a través de la lente del proyector mientras éste se encuentra en funcionamiento. Los potentes rayos que pasan a través de la lente podrían dañar sus ojos.
- **No instale el proyector en superficies inestables.**
 - No instale el proyector en superficies tales como una mesa poco firme o superficies inclinadas.
Si lo hace, el proyector podría caer o volcarse y provocar lesiones.
- **Utilice solamente la tensión especificada.**
 - Utilice solamente la tensión especificada. De lo contrario, podría producirse un incendio o descarga eléctrica.
- **No desmonte las pilas alcalinas.**
 - No cortocircuite, desmonte ni queme las pilas alcalinas.
De lo contrario, pueden producirse fugas de solución alcalina, lo que puede causar lesiones a la vista, así como incendios o daños en las zonas cercanas debido al calor o a una explosión. Si la solución alcalina entra en contacto con su piel o ropa, lávese con agua limpia. Si penetra en sus ojos, lávelos inmediatamente con agua limpia y consulte a un médico.
- **No golpee la superficie de vidrio.**
 - No golpee la superficie de vidrio del escáner. Si lo hace podría romper el vidrio y sufrir lesiones.
- **No toque las aberturas de ventilación ni la cubierta de la lámpara.**
 - Las aberturas de ventilación, la cubierta de la lámpara y las superficies periféricas se calientan durante el funcionamiento y se mantienen calientes inmediatamente después de que se apaga la lámpara.
Espere un tiempo suficiente antes de tocar estas partes.
- **No bloquee la parte delantera de la lente.**
 - No bloquee la lente durante el funcionamiento del proyector.
Los potentes rayos que pasan a través de la lente pueden ocasionar fuego o quemaduras si coloca algo delante de la lente o si bloquea la lente con la mano durante el funcionamiento del proyector.

 **PRECAUCIÓN**

- **Instalación**
 - Evite instalar el proyector en lugares donde quede expuesto a:
 - Vibraciones fuertes
 - Hollín o vapor
 - La luz directa del sol o cerca de un calefactor (35°C o superior)
 - Alta humedad o polvo
 - Temperaturas muy bajas (0°C o inferiores)
 - Campos magnéticos o eléctricos fuertes generados por un aparato situado en las proximidades
 - Una superficie que se tambalee o que sea poco firme
- **No bloquee las aberturas de ventilación.**
 - No bloquee las aberturas de ventilación con un trozo de tela o con un objeto. Cuando coloque algún objeto alrededor del aparato, asegúrese de dejar un espacio de al menos 10 cm entre el objeto y la abertura de ventilación. Asegúrese de evitar que trozos de tela o papel bloqueen la abertura de ventilación en la parte inferior del proyector. De lo contrario, la temperatura interna podría aumentar y causar mal funcionamiento.
- **No golpee el proyector.**
 - Evite golpear el proyector al moverlo o manipularlo. Los golpes pueden ocasionar daños.

-
- **Cuidado del proyector**
 - Para prevenir accidentes, desconecte siempre la clavija de alimentación antes de realizar la limpieza del proyector.
 - Limpie la superficie de la lente con un pincel soplador o papel limpiador de lentes (a la venta en el comercio).
El uso de toallitas de papel o pañuelos puede dañar la lente.
 - Para limpiar la cubierta, el panel de control y la superficie de vidrio, pase con cuidado un paño suave. Para los lugares que estén muy sucios, moje el paño en una solución de agua con detergente neutro, escúrralo bien y quite la suciedad; luego, utilice otro paño para secar las superficies.
 - No limpie el proyector con disolventes volátiles tales como benceno o diluyente. Los disolventes pueden causar la deformación de las superficies o el desprendimiento de la pintura.
Si usa un paño impregnado, siga siempre las instrucciones.
 - **Evite rayar la superficie de vidrio.**
 - Tenga cuidado de no rayar la superficie de vidrio del escáner con objetos duros o puntiagudos.
La presencia de rayas en el vidrio puede distorsionar la imagen proyectada.
 - **Pilas**
 - Al instalar las pilas en el mando a distancia, observe la polaridad (signos más y menos) e introdúzcalas correctamente como se indica. Si introduce una pila en la dirección incorrecta, podrá causar una rotura o fugas, lo que puede ocasionar fuego y lesiones o ensuciar el área circundante.
 - Utilice solamente el tipo de pilas especificado para el equipo. No utilice una pila nueva junto con una pila usada. El uso incorrecto de las pilas puede causar roturas o fugas, lo que a su vez puede ocasionar fuego y lesiones.
 - No caliente, abra, queme ni sumerja las pilas. La rotura de las pilas o las fugas pueden ocasionar fuego y lesiones.
 - **Mantenimiento y limpieza**
 - Encargue la limpieza de los componentes internos a un técnico una vez al año. Existe el riesgo de incendio o mal funcionamiento si el interior del proyector se ensucia con polvo y permanece en esta condición durante un tiempo prolongado. Para mejores resultados, se recomienda realizar el mantenimiento del proyector antes de que comience la estación lluviosa (debido a la humedad). Los costes por la limpieza son de decisión del servicio técnico.
 - **Si no utiliza el proyector durante un período prolongado:**
 - Si no piensa usar el proyector durante un período prolongado, desconecte el cable de alimentación por seguridad.
 - **Cómo deshacerse del proyector**
 - Siga las recomendaciones de las autoridades locales cuando se deshaga del proyector.
 - **Transporte del proyector**
 - Utilice un embalaje especial cuando transporte el proyector. El fabricante no asume ninguna responsabilidad en caso de daños o accidentes si se utiliza otro tipo de embalaje.
 - No utilice el embalaje especial más de dos veces. El uso continuado reduce la capacidad de amortiguación del embalaje y esto puede ocasionar daños o accidentes.
 - Póngase en contacto con su distribuidor si necesita un nuevo embalaje.
 - **Explosión de la lámpara**
 - Este proyector utiliza un nuevo modelo de lámpara de alta presión, tipo CA, y es muy improbable que la lámpara explote durante el funcionamiento. Además, la lámpara ha sido diseñada para apagarse automáticamente, ya que la posibilidad de que se rompa es alta si se utiliza durante más de 1500 horas (vea las páginas S-54 y S-55).

Tenga en cuenta lo siguiente

- Se produce un ruido cuando la presión interna del nuevo modelo de lámpara de alta presión aumenta demasiado.
El aparato está diseñado para que no se salga ningún trozo de vidrio si la lámpara explota.
- Sin embargo, puede salir el gas del interior de la lámpara, que parece humo blanco. Éste no causa fuego.

Solución

- Si una lámpara explota dentro de un producto, habrá trozos de vidrio en el interior de éste. No sustituya la lámpara. Devuelva el producto a la oficina o agente de ventas. Aun cuando la lámpara haya explotado, nunca intente reemplazarla usted mismo. Los trozos de la lámpara podrían ocasionarle lesiones.
- **Sustitución de la lámpara**
 - Asegúrese de apagar la lámpara y desconectar el cable de alimentación cuando el ventilador se detenga, y espere al menos una hora antes de sustituir la lámpara.
Si sustituye la lámpara durante el funcionamiento o inmediatamente después de apagar el aparato, podrá sufrir quemaduras debido al calor.
Para más detalles, vea “Sustitución de la lámpara” en la página S-54.
- **Sustitución / limpieza del filtro de aire**
 - Antes de desmontar el filtro de aire, asegúrese de desconectar el cable de alimentación cuando el ventilador se detenga.
Puede sufrir una quemadura si retira el filtro de aire mientras el ventilador de enfriamiento está funcionando.
Para más detalles, vea “Limpieza del filtro de aire” en la página S-56.
- **Para evitar mal funcionamiento y accidentes**
 - Ajuste las patas ajustables para mantener el proyector en posición horizontal.
Si utiliza el proyector inclinado, éste podrá caerse y causar un accidente.
Para más detalles, vea “Ajuste de la inclinación” en la página 18.
- **No desmonte las pilas de manganeso**
 - No cortocircuite, desmonte ni queme las pilas de manganeso. De lo contrario, las pilas podrán generar calor o explotar debido a las fugas de líquido, causando un incendio, lesiones o daños en las zonas circundantes.
- **No haga lo que se cita a continuación**
 - No ponga objetos pesados encima del proyector.
 - No pise el proyector, el estante o el soporte. No se sujete del proyector y no se apoye en él.
De lo contrario, el proyector podría caerse o romperse y causar lesiones. Tenga especial cuidado si hay niños pequeños cerca.
 - No utilice un estante a no ser que las ruedas estén bloqueadas cuando coloque el proyector en el estante.
De lo contrario, el proyector podría moverse o caerse y causar lesiones.
 - No encienda/apague la lámpara antes de que transcurra un minuto desde que los apagó/encendió. Se genera una tensión extremadamente alta en la lámpara inmediatamente después de encenderse. Si enciende/apaga la lámpara con demasiada frecuencia, la lámpara podrá deteriorarse o romperse, provocando fallos en el funcionamiento del proyector.
 - No proyecte imágenes con la tapa de la lente colocada.
- **Trasladar el proyector**
 - Tenga cuidado con la superficie de vidrio al trasladar el proyector mientras lo sujeta de las asas con ambas manos.
 - Si no la introduce completamente, la cubierta del escáner podría soltarse mientras traslada el proyector.

- **Cuidado del cable y la clavija de alimentación**
 - No ponga el cable de alimentación cerca de un calefactor. De lo contrario, la funda del cable podría fundirse y ocasionar fuego o una descarga eléctrica.
 - No conecte ni desconecte el cable de alimentación con las manos mojadas. Podría sufrir una descarga eléctrica.
 - Antes de cambiar de sitio el proyector, asegúrese de desconectar el cable de alimentación y todos los demás cables entre los aparatos, y de liberar el bloqueo antirrobo. Si mueve el proyector con los cables conectados, los cables podrán dañarse y ocasionar fuego o descargas eléctricas.
 - Cuando no vaya a usar el proyector durante un período prolongado, desconecte el cable de alimentación por seguridad.
- **NO quite NINGUN tornillo excepto los de la cubierta de la lámpara y dos de la caja protectora de la lámpara. Podría recibir una descarga eléctrica.**

PRECAUCION: Para apagar la alimentación central, asegúrese de que saca el enchufe de la toma de corriente. La toma de corriente, asegúrese de que saca el enchufe tan cerca del equipo como sea posible, deberá estar en un lugar accesible.

¿Qué hay en la caja?

Asegúrese de que la caja contenga todas las piezas indicadas. Si falta alguna pieza, póngase en contacto con su distribuidor. Conserve la caja y los materiales de embalaje originales por si tiene que transportar el proyector DT20.

Proyector DT20 (1)
Mando a distancia (1)
Cables de alimentación (2)



Para Norteamérica

Clavija de tres contactos para EE.UU. y Canadá;



Para Europa.

Clavija de dos contactos para Europa.

Cable de señal para PC (1)

Tapa de la lente (1)

Pilas(2) (AA×2)

Documentos:

Manual del usuario (1)

Tarjeta de registro (1)

Póliza de garantía para Europa (1)

Contenido

Nombres y funciones de los componentes	S-9
Proyector	S-9
Panel de terminales	S-11
Botones e indicadores	S-12
Mando a distancia	S-15
Uso del mando a distancia	S-17
Reemplazo de las pilas	S-17
Cómo instalar el proyector	S-18
Procedimiento de instalación	S-18
Ajuste de la inclinación	S-18
Distancia de proyección e imagen proyectada	S-19
Instalación típica	S-20
Corrección de la distorsión trapezoidal	S-21
Conexión a un ordenador personal	S-22
Conexión a un ordenador personal	S-22
Acerca de la salida de vídeo RGB	S-23
Si no es posible proyectar las imágenes de la pantalla del ordenador personal	S-24
Tabla de compatibilidad de señales de entrada (terminal de entrada de vídeo del PC)	S-25
Conexión a una fuente de vídeo o reproductor de DVD	S-28
Operaciones básicas	S-29
Preparativos	S-29
Operaciones básicas en el modo OHP	S-30
Uso de la entrada de PC o vídeo	S-37
Cómo salir	S-41
Ajustes diversos	S-42
Estructura de los menús	S-42
Descripción de los elementos de los menús	S-43
Operaciones básicas	S-47
Menú rápido	S-51
Descripción de los elementos del menú	S-51
Mantenimiento	S-52
Protección contra fallos	S-52
Sustitución de la lámpara	S-54
Limpieza del filtro de aire	S-56
Solución de problemas	S-57
Especificaciones	S-58

* Los nombres de compañía o producto que aparecen en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de dichas compañías.

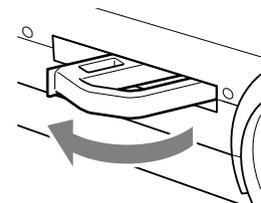
Nombres y funciones de los componentes

Proyector

Asa

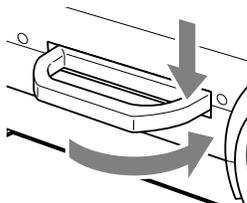
■ **Extendida**

Presione ligeramente en el lado izquierdo del asa; ésta girará 180° y saldrá.



■ **Guardada**

Gire el asa al mismo tiempo que la presiona en el lado derecho para guardarla.



Sensor de mando a distancia

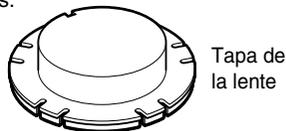
Patas ajustables

Aro de enfoque

Gire este aro para ajustar el enfoque. Vea la página S-30.

Lente de proyección

Las imágenes se proyectan a través de esta lente. * Asegúrese de quitar la tapa de la lente al proyectar imágenes.

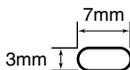


Aro de zoom

Gire este aro para ajustar el tamaño de la pantalla. Vea la página S-30.

NOTA

Acerca de la ranura de seguridad antirrobo



Cubierta del escáner

El escáner se encuentra bajo esta cubierta. Aquí es donde se colocan los materiales impresos. Vea la página S-31.

Panel de control

Aquí se encuentran los botones que se utilizan para controlar el proyector. Vea la página S-12.

Altavoces

Abertura de ventilación A (filtro de aire) (en el costado del proyector)

Esta abertura de ventilación capta aire. Está equipada con un filtro de aire que evita la entrada de polvo en el aparato. Vea la página S-56.

Ranura de seguridad antirrobo

Vea la NOTA más abajo.

Botones de ajuste de inclinación

Pulse estos botones para ajustar las patas ajustables. Vea la página S-18.

Patas ajustables

Estas patas se utilizan para ajustar el ángulo de inclinación y el equilibrio izquierda-derecha de la imagen proyectada. Gírelas en el sentido contrario a las agujas del reloj para elevar el proyector, y gírelas en el sentido de las agujas del reloj para bajarlo. Vea la página S-18.

La ranura de seguridad antirrobo es compatible con el cable de seguridad "smart" y otros cables de seguridad.

Para más información acerca de nuestros productos, póngase en contacto con nosotros.

© 1998 Kensington Technology Group.

Kensington Technology Group
2855 Campus Drive
San Mateo, CA 94403, U.S.A.

Teléfono: (650)572-2700

Fax: (650)572-9675.

Escáner

Cuando seleccione el modo OHP, coloque aquí los documentos o materiales impresos que desea proyectar.
Vea la página S-31.

Altavoces

Conector de cable de alimentación

Conecte el cable de alimentación a este conector.
Vea la página S-20.

Sensor

Pata ajustable

Pata ajustable

Abertura de ventilación B

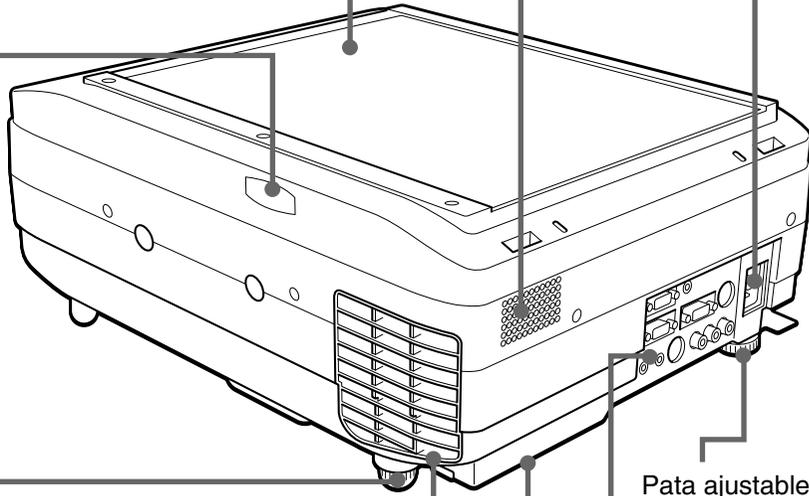
El aire del interior del aparato se descarga a través de esta abertura.

Panel de terminales de E/S

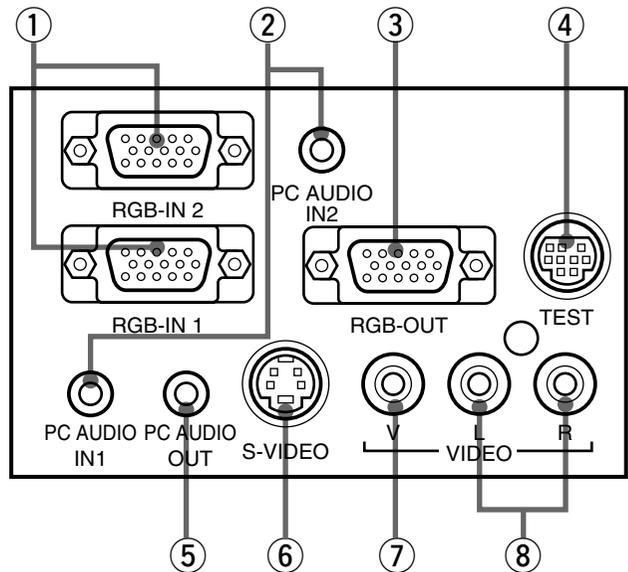
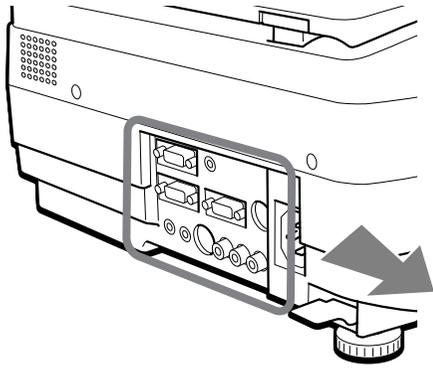
Aquí se encuentran los terminales de conexión para un PC o fuente de vídeo.
Vea la página S-11.

Cubierta de la lámpara (parte inferior del aparato)

La lámpara del escáner se encuentra bajo esta cubierta.
Vea la página S-54.

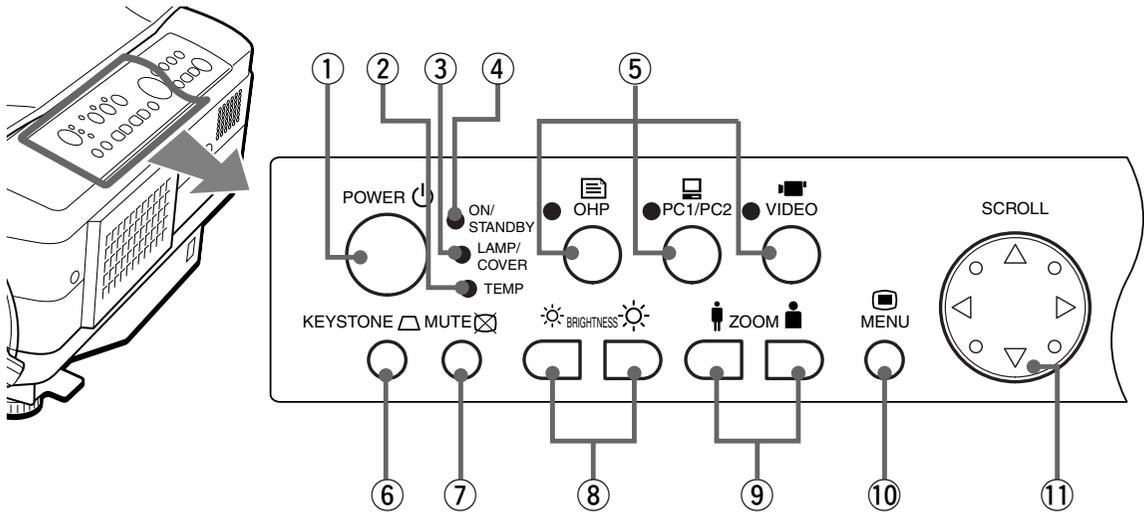


Panel de terminales



①	Entrada de vídeo de PC	Terminal de entrada para las señales RGB analógicas de un PC. Se pueden conectar dos ordenadores personales.
②	Entrada de audio de PC	Terminal de entrada de audio para un PC (compatible con estéreo). Se pueden conectar dos ordenadores personales.
③	Salida de vídeo RGB	Cuando se selecciona OHP, se emiten imágenes OHP. Cuando se selecciona entrada PC/VIDEO, el vídeo de entrada de PC se emite tal cual es. Durante el modo de espera, las imágenes de RGB-IN1 que se reciben desde el ordenador personal se emiten directamente.
④	Prueba (mantenimiento)	Este terminal se utiliza exclusivamente para realizar pruebas de mantenimiento. No puede emplearse para otras conexiones.
⑤	Salida de audio	Terminal de audio para el DT20. Este terminal emite el audio que se está recibiendo (desde el PC o fuente de vídeo). En el modo de espera, este terminal emite el audio del PC. Cuando se selecciona entrada OHP, el terminal emite el audio del PC.
⑥	Entrada S-VIDEO	Terminal de entrada para fuentes de vídeo (Y/C).
⑦	Entrada de vídeo para fuentes de vídeo	Terminal de entrada para fuentes de vídeo (NTSC/PAL/SECAM).
⑧	Entrada de audio para fuentes de vídeo	Terminales de entrada de audio para fuentes de vídeo (compatibles con estéreo).

■ Botones e indicadores



	Nombre	Descripción	Ver página
①	Botón POWER	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para encender y apagar la lámpara. Sólo se puede usar este botón cuando la lámpara está apagada. 	S-20, 29, 41
②	LED TEMP	<ul style="list-style-type: none"> Este LED parpadea durante 10 segundos y luego se ilumina cuando la temperatura en el interior del proyector excede el nivel normal. 	S-52
③	LED LAMP/COVER	<ul style="list-style-type: none"> Este LED se ilumina mientras la lámpara está encendida. Cuando se enciende la lámpara, este LED parpadea durante aproximadamente seis segundos y luego permanece encendido. La lámpara parpadeará aproximadamente 60 segundos antes de apagarse por completo. Este LED parpadea cuando la lámpara no se enciende. (En este caso, el patrón de intermitencia del LED es mayor que en otras circunstancias). Parpadea cuando el tiempo de uso de la lámpara excede de 1400 horas, y se enciende de manera constante cuando el tiempo de uso de la lámpara excede de 1500 horas. Se ilumina cuando la cubierta del filtro de aire o la cubierta de la lámpara no están instaladas. 	S-29 S-41 S-54 S-54, 56
④	LED ON/STANDBY	<ul style="list-style-type: none"> Este LED se ilumina de color rojo en el modo de espera, y de color verde cuando la lámpara está encendida. 	S-29, 41
⑤	Botones INPUT SELECT (OHP, PC1/PC2, VIDEO)	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para cambiar la pantalla de entrada. Cuando se selecciona PC, se proyectan las imágenes del terminal de entrada de PC; cuando se selecciona VIDEO, se proyectan las imágenes del terminal de entrada de fuente de vídeo; y cuando se selecciona OHP, se proyecta una imagen del documento o material impreso colocado en el escáner del proyector. <p>En el modo de entrada desde PC, pulse el botón PC1/PC2 para cambiar entre entrada de PC 1 y entrada de PC 2.</p>	S-29

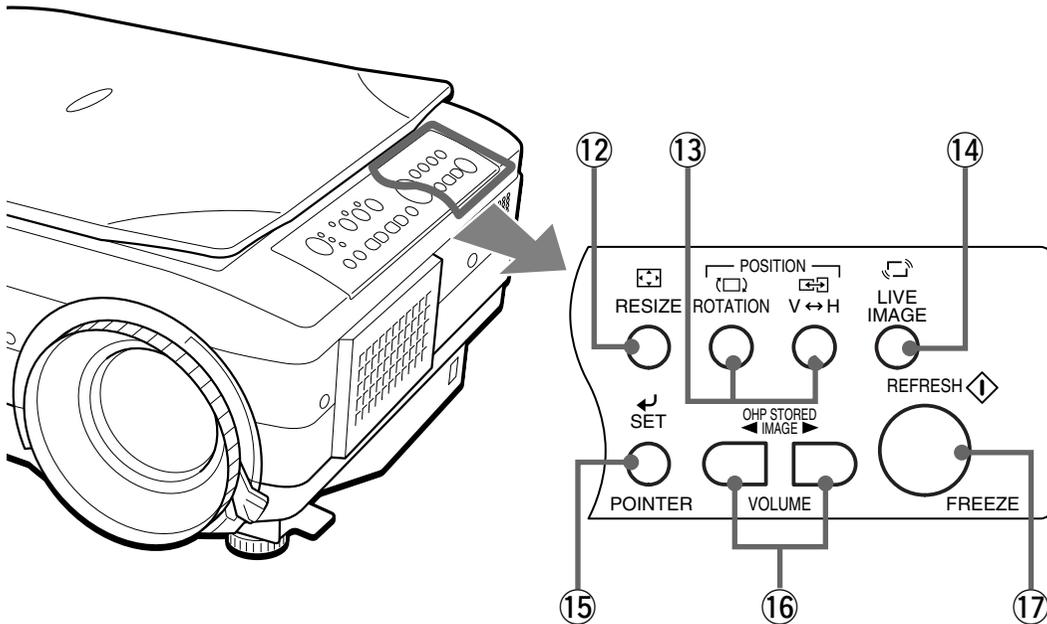
Nombres y funciones de los componentes

⑥	Botón KEYSTONE	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para corregir la distorsión trapezoidal. 	S-21
⑦	Botón MUTE	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para cancelar la proyección de la imagen sin apagar la lámpara. Púlselo de nuevo para restablecer la proyección de la imagen. 	S-34, 40
⑧	Botones BRIGHTNESS	<ul style="list-style-type: none"> Estos botones se utilizan para ajustar el brillo. Pulse el botón  para oscurecer la imagen proyectada, y pulse el botón  para aclarar la imagen proyectada. 	S-31, 37
⑨	Botones ZOOM	<ul style="list-style-type: none"> Estos botones se utilizan para ajustar la relación de aumento. Pulse el botón  para reducir la imagen, y pulse el botón  para ampliar la imagen. 	S-32, 38
⑩	Botón MENU	<ul style="list-style-type: none"> Muestra la pantalla de menú. 	S-42
⑪	Botón SCROLL	<ul style="list-style-type: none"> Permite ajustar y seleccionar valores variables y ajustables en la pantalla de menú. Permite mover el área de zoom al la usar la función de zoom. Permite mover el puntero cuando se visualiza el puntero. 	S-47 S-32, 38 S-34, 38

* Si transcurren aproximadamente 30 segundos sin que se pulse un botón mientras se visualiza una pantalla de menú o de ajuste, éstas desaparecen automáticamente y los valores de ajuste se almacenan en la memoria.

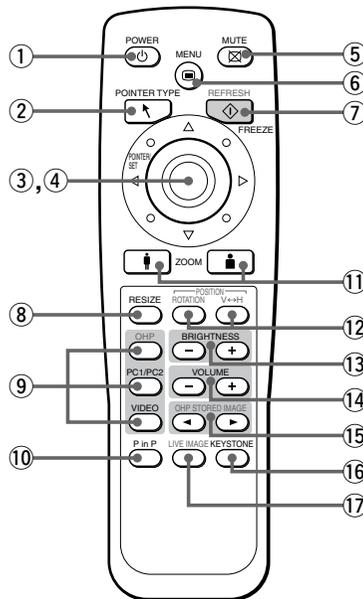
* Para más detalles acerca de la realización de ajustes en los menús, vea la página S-43 y páginas subsiguientes.

■ Botones e indicadores



	Nombre	Descripción	Ver página
12	Botón RESIZE	<ul style="list-style-type: none"> En el modo OHP, pulse este botón para cambiar el tamaño de la imagen proyectada. En el modo PC, pulse este botón para realizar ajustes sincrónicos automáticos. 	S-33 S-38
13	Botones POSITION	<ul style="list-style-type: none"> En el modo OHP, pulse este botón para cambiar la orientación de la imagen proyectada. Pulse el botón  para invertir la imagen (de arriba abajo). Pulse el botón  para cambiar entre visualización vertical y visualización horizontal. 	S-31
14	Botón LIVE IMAGE	<ul style="list-style-type: none"> En el modo OHP, pulse este botón para comprobar la imagen proyectada mientras mueve el documento. 	S-32
15	Botón SET/POINTER	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para hacer efectiva la selección en un menú. Pulse este botón para mostrar el puntero cuando no se visualiza la pantalla de menú. Púlselo de nuevo para ocultar el puntero. 	S-48 S-34, 38
16	Botones OHP STORED IMAGE/VOLUME	<ul style="list-style-type: none"> Cuando se actualiza la visualización en el modo OHP, se almacena un máximo de ocho páginas de imágenes en la memoria interna. Pulse este botón para acceder a dichas imágenes. Use estos botones para ajustar el volumen en el modo PC o de fuente de vídeo. Pulse el botón  para reducir el nivel de volumen. Pulse el botón  para aumentar el nivel de volumen. 	S-33 S-39
17	Botón REFRESH/FREEZE	<ul style="list-style-type: none"> En el modo OHP, pulse este botón para actualizar la imagen proyectada. Púlselo de nuevo para actualizar la imagen proyectada si ha cambiado o movido el documento. En el modo PC o de fuente de vídeo, pulse este botón para congelar la imagen proyectada. 	S-32 S-39

Mando a distancia



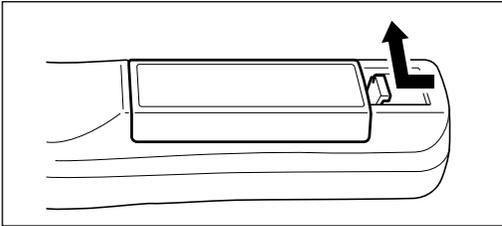
	Nombre	Descripción	Ver página
①	Botón POWER	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para encender y apagar la lámpara. Sólo se puede usar este botón cuando la lámpara del escáner está apagada. 	S-20,29,41
②	Botón POINTER TYPE	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para seleccionar un tipo de puntero. 	S-34,39
③	Botón POINTER/SET	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para hacer efectiva la selección en un menú. Pulse este botón para mostrar el puntero cuando no se visualiza la pantalla de menú. Púlselo de nuevo para ocultar el puntero. 	S-48 S-34,38
④	Botón SCROLL	<ul style="list-style-type: none"> Permite ajustar y seleccionar valores variables y ajustables en la pantalla de menú. Permite mover el área de zoom al usar la función de zoom. Permite mover el puntero cuando se visualiza el puntero. 	S-47 S-32,38 S-34,38
⑤	Botón MUTE	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para cancelar la proyección de la imagen sin apagar la lámpara. Púlselo de nuevo para restablecer la proyección de la imagen. 	S-34,40
⑥	Botón MENU	<ul style="list-style-type: none"> Pulse este botón para mostrar la pantalla de menú o seleccionar menús. 	S-42
⑦	Botón REFRESH/ FREEZE	<ul style="list-style-type: none"> En el modo OHP, pulse este botón para actualizar la imagen proyectada. Púlselo de nuevo para actualizar la imagen proyectada si ha cambiado o movido el documento. En el modo PC o de fuente de vídeo, pulse este botón para congelar la imagen proyectada. 	S-32 S-39
⑧	Botón RESIZE	<ul style="list-style-type: none"> En el modo OHP, pulse este botón para cambiar el tamaño de la imagen proyectada. En el modo PC, pulse este botón para realizar ajustes sincrónicos automáticos. 	S-33 S-38

⑨	Botones INPUT SELECT (OHP, PC1/PC2, VIDEO)	<ul style="list-style-type: none"> • Pulse este botón para cambiar la pantalla de entrada. • Cuando se selecciona PC, se proyectan las imágenes del terminal de entrada de PC; cuando se selecciona VIDEO, se proyectan las imágenes del terminal de entrada de fuente de vídeo; y cuando se selecciona OHP, se proyecta una imagen del documento o material impreso colocado en el escáner del proyector. 	S-29
⑩	Botón P in P	<ul style="list-style-type: none"> • En el modo PC, pulse este botón para visualizar la imagen de la fuente de vídeo conectada en una ventana que aparece en la parte inferior derecha de la imagen proyectada. 	S-40
⑪	Botones ZOOM	<ul style="list-style-type: none"> • Estos botones se utilizan para ajustar la relación de aumento. Pulse el botón  para reducir la imagen, y pulse el botón  para ampliar la imagen. 	S-32, 38
⑫	Botones POSITION	<ul style="list-style-type: none"> • En el modo OHP, pulse este botón para cambiar la orientación de la imagen proyectada. Pulse el botón  para invertir la imagen (de arriba abajo). Pulse el botón  para cambiar entre visualización vertical y visualización horizontal. 	S-31
⑬	Botones BRIGHTNESS	<ul style="list-style-type: none"> • Estos botones se utilizan para ajustar el brillo. Pulse el botón  para oscurecer la imagen proyectada, y pulse el botón  para aclarar la imagen proyectada. 	S-31, 37
⑭	Botones VOLUME	<ul style="list-style-type: none"> • Use estos botones para ajustar el volumen en el modo PC o de fuente de vídeo. Pulse el botón  para reducir el nivel de volumen. Pulse el botón  para aumentar el nivel de volumen. 	S-39
⑮	Botones OHP STORED IMAGE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando se actualiza la visualización en el modo OHP, se almacena un máximo de ocho páginas de imágenes en la memoria interna. Pulse este botón para acceder a dichas imágenes. 	S-33
⑯	Botón KEYSTONE	<ul style="list-style-type: none"> • Pulse este botón para corregir la distorsión trapezoidal. 	S-21
⑰	Botón LIVE IMAGE	<ul style="list-style-type: none"> • En el modo OHP, pulse este botón para comprobar la imagen proyectada mientras mueve el documento. 	S-32

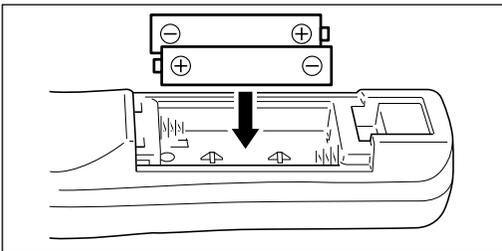
■ Uso del mando a distancia

- Use el mando a distancia dentro de un margen de siete metros de los sensores de mando a distancia (situados en la parte delantera y trasera del proyector) y dentro de un ángulo de 10 grados a la izquierda y a la derecha. Esta distancia puede disminuir a medida que las pilas pierden su carga.
- El mando a distancia no funcionará si hay obstáculos entre éste y el sensor de mando a distancia del proyector.

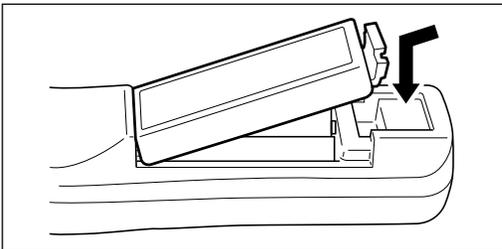
■ Sustitución de las pilas



1. Retire la tapa del compartimento de la pilas presionando el fiador y levantando la tapa.



2. Instale dos pilas en el compartimento de las pilas, asegurándose de que queden en la dirección indicada por las marcas (+) y (-).



3. Instale la tapa del compartimento de las pilas en su posición original.

⚠ PRECAUCIÓN

Manipulación del mando a distancia

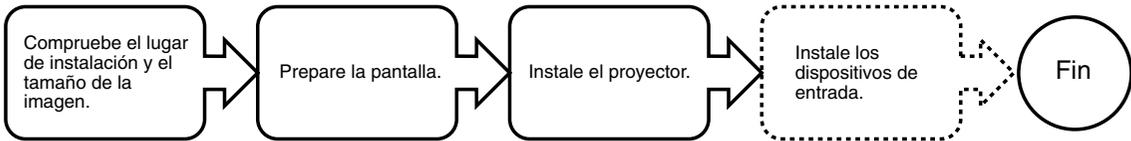
- No someta el mando a distancia a golpes fuertes (como dejarlo caer al suelo). El mando a distancia podría dañarse y funcionar incorrectamente.
- Mantenga el sensor de mando a distancia alejado del agua. Seque el mando a distancia inmediatamente si se moja.
- Evite el calor o el agua caliente. Retire las pilas cuando no vaya a usar el mando a distancia durante un período prolongado de tiempo.
- No utilice simultáneamente pilas nuevas y pilas usadas, y no mezcle pilas de distinto tipo.
- No desarme ni caliente las pilas, y no las arroje al fuego.
- Para desechar las pilas usadas, siga las instrucciones de su gobierno local.
- El mando a distancia puede no funcionar si se utiliza cerca de un equipo accionado por inversor.
- El mando a distancia puede no funcionar o puede hacerlo incorrectamente si se utiliza cerca de un dispositivo de iluminación fluorescente accionado por inversor.

NOTA

- Cuando vaya a sustituir las pilas, compre pilas AA.
- No es posible usar pilas de Ni-Cad u otras pilas recargables. Use pilas de manganeso o pilas alcalinas.

Cómo instalar el proyector

■ Secuencia de instalación

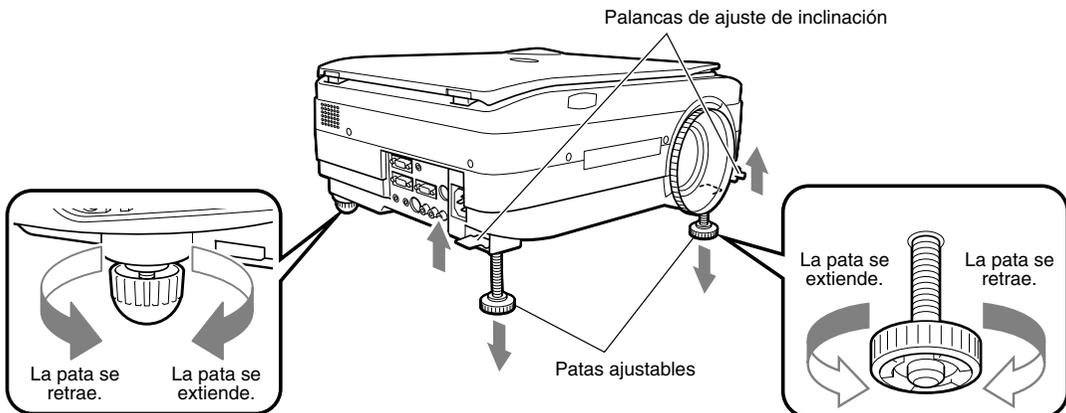


Vea "Distancia de proyección y tamaño de la imagen proyectada" en la página S-19.

PC, fuente de vídeo, etc.

■ Ajuste de la inclinación

La posición y el ángulo de inclinación de la imagen proyectada puede ajustarse con las patas ajustables. Pulse las palancas de ajuste de inclinación izquierda y derecha del proyector, y libérelas una vez que haya alcanzado la altura deseada. Puede ajustar con precisión la inclinación girando la parte inferior de las patas ajustables. Gire esta parte de las patas en el sentido contrario a las agujas del reloj para elevar el proyector, y en el sentido de las agujas del reloj para bajarlo. Asimismo, puede ajustar el ángulo de inclinación girando la pata ajustable situada en la parte posterior izquierda del proyector.



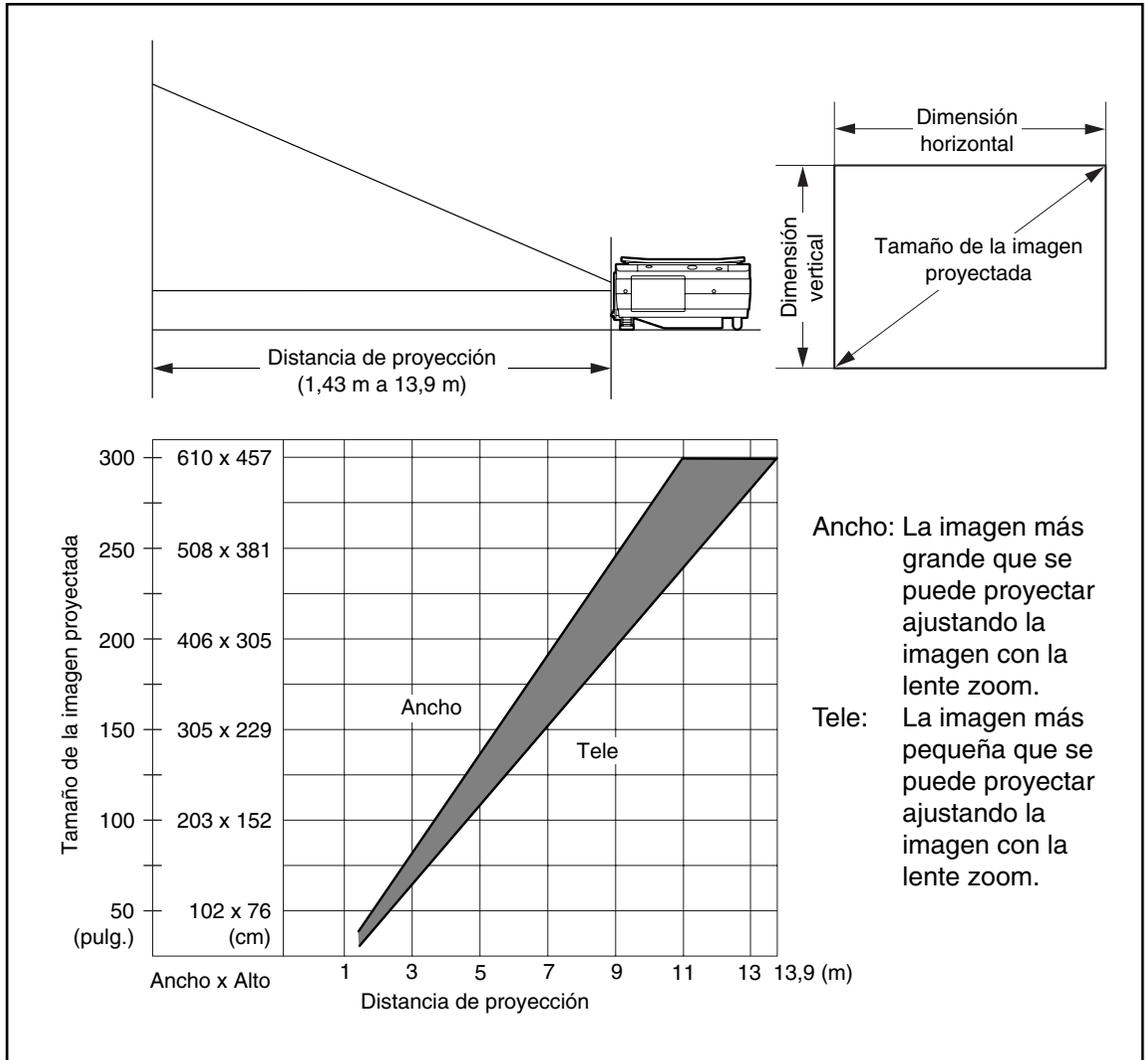
⚠ PRECAUCIÓN

- No incline el proyector excesivamente girando sólo una de las patas ajustables. De lo contrario, el proyector podrá deslizarse o caerse, causando accidentes y fallos.
- La abertura de ventilación A situada en la parte inferior del aparato capta aire para enfriar el interior del proyector. Puesto que el aire entra en el aparato con a una fuerte fuerza de succión, se pueden adherir trozos de tela o papel a la abertura de ventilación. Si esto sucede, la temperatura en el interior del aparato puede aumentar excesivamente, lo que a su vez puede causar accidentes o fallos.
- Las patas de goma puede ensuciar la superficie de instalación dependiendo del lugar donde se instale el proyector.

■ Distancia de proyección y tamaño de la imagen proyectada

Utilice los siguientes diagramas para determinar el tamaño de la imagen proyectada y el tipo de pantalla requerido para un lugar de instalación dado.

- La distancia de proyección que proporciona un buen enfoque es de 1,4 m a 13,9 m desde la parte anterior de la lente. Instale el proyector dentro de este margen de distancias.



Ancho: La imagen más grande que se puede proyectar ajustando la imagen con la lente zoom.

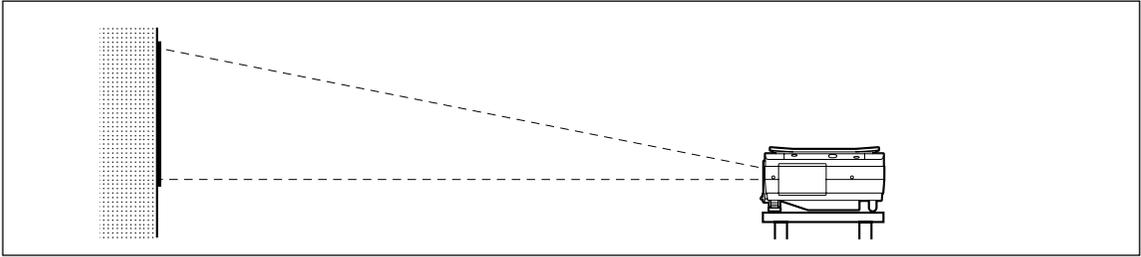
Tele: La imagen más pequeña que se puede proyectar ajustando la imagen con la lente zoom.

⚠ PRECAUCIÓN

Lugar de instalación

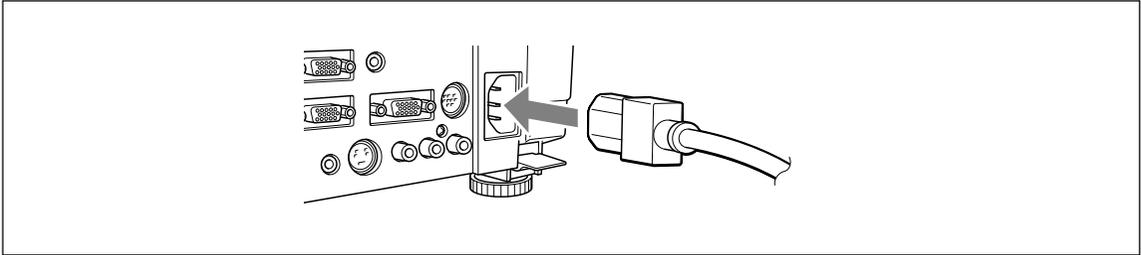
- No instale el proyector en lugares excesivamente fríos o calurosos. La temperatura ambiente debe estar dentro del margen de 0°C a 35°C.
- Sitúe el proyector de manera tal que la pantalla no quede expuesta a la luz directa del sol o a otras fuentes de iluminación.
De lo contrario, la imagen proyectada aparecerá más clara de lo normal, lo que dificultará su visualización. En una habitación iluminada, use una cortina, etc., para oscurecer el área alrededor de la pantalla.
- No instale el proyector en lugares donde haya una cantidad excesiva de humedad, polvo o humo de cigarrillo.
De lo contrario, la calidad de la imagen podrá deteriorarse a medida que se acumula suciedad en la lente, espejos y otros componentes ópticos.
- No instale el proyector en una habitación pequeña que no tenga buena circulación de aire ni en lugares donde las aberturas de ventilación puedan quedar bloqueadas. El aumento excesivo de la temperatura en el interior del proyector puede causar incendios o fallos. (Las aberturas de ventilación están situadas en la parte inferior y en el lado derecho del proyector.)

■ Instalación típica

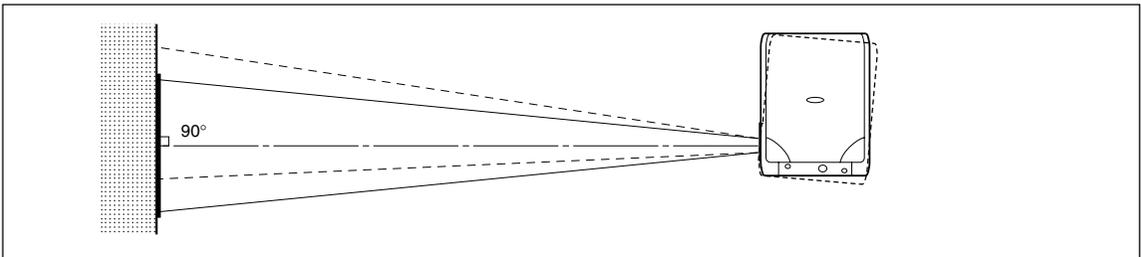


1. Elija el lugar de instalación.

Instale el proyector en una superficie nivelada y estable, como una mesa.

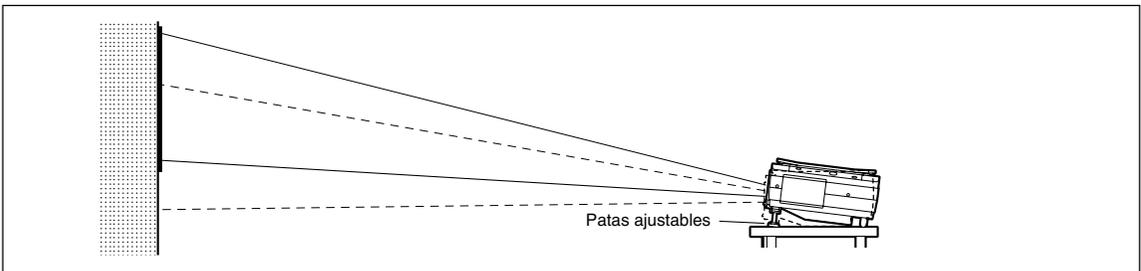


2. Conecte el cable de alimentación (suministrado) y pulse el botón (o el botón).



3. Gire el proyector de modo que la lente quede perpendicular a la pantalla.

Gire el aparato hacia la izquierda o hacia la derecha hasta que las líneas superior e inferior de la imagen proyectada queden paralelas.



4. Ajuste las patas para situar la imagen proyectada a la altura que desea. (Ajuste la inclinación dentro de un ángulo de 0° y 7°).

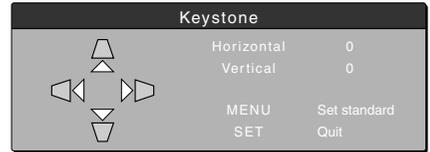
La imagen proyectada puede desplazarse hacia arriba o hacia abajo ajustando la inclinación del aparato.

■ Corrección de la distorsión trapezoidal

Si la imagen proyectada aparece distorsionada, puede usar esta función para corregir la distorsión trapezoidal.

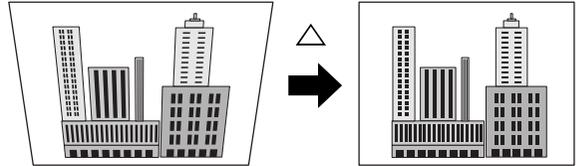
● Cómo corregir la distorsión trapezoidal

Pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia) para visualizar el menú "Keystone".

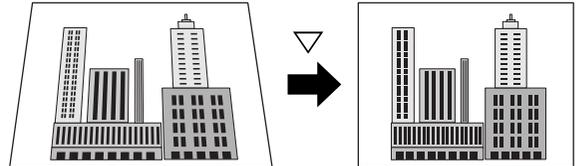


Menú Keystone

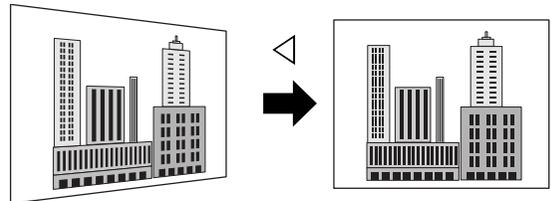
Pulse el botón  para reducir el ancho de la parte superior de la imagen proyectada.



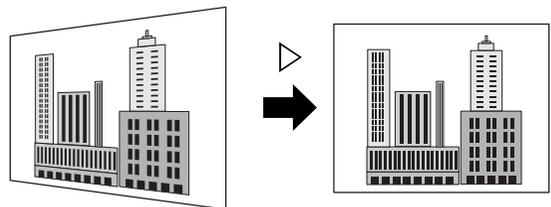
Pulse el botón  para reducir el ancho de la parte inferior de la imagen proyectada.



Pulse el botón  para reducir el ancho del lado izquierdo de la imagen proyectada.



Pulse el botón  para reducir el ancho del lado derecho de la imagen proyectada.



Pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia) para volver a "0" (Sin corrección).

NOTA

- Cuando se corrige la distorsión trapezoidal, la resolución en los bordes de la imagen proyectada disminuye, lo que puede dificultar la lectura de caracteres pequeños. Para evitar que esto suceda, instale el proyector en una superficie lo más nivelada posible, y ajuste el menú Keystone a "0" (Sin corrección).
- Puesto que la función de corrección de distorsión trapezoidal realiza un procesamiento de la imagen, las imágenes mostradas (caracteres, etc.) pueden aparecer ligeramente más borrosas cuando no se utiliza esta función.
- Si se proyecta una imagen de resolución VGA inferior a 640 x 480 píxeles y se le aplica una corrección de distorsión trapezoidal horizontal excesiva, partes de la imagen pueden tornarse borrosas. Para más información, vea la página S-25.
- El grado en que se puede corregir la distorsión trapezoidal depende de la señal de imagen.
- Si se ajusta la posición horizontal al valor máximo (o al mínimo), no será posible cambiar el valor de ajuste vertical en la dirección de "aumento" al corregir la distorsión trapezoidal.

Conexión a un ordenador personal

⚠ PRECAUCIÓN

Precauciones a tomar durante la conexión

- Antes de conectar otros dispositivos, apague cada dispositivo para proteger el proyector y los otros dispositivos conectados.
- Para obtener más información sobre cómo conectar y utilizar los dispositivos conectados al proyector, vea el manual de uso de cada dispositivo.
- En ocasiones, las imágenes proyectadas no aparecerán correctamente en la pantalla si al mismo tiempo se visualizan en la pantalla LCD de un PC portátil. Si esto sucediera, apague la pantalla del PC portátil para solucionar este problema. La forma de apagar la pantalla de un PC portátil varía según la marca del PC portátil. Para más detalles, vea al manual de uso del PC portátil.
- Dependiendo del modelo de ordenador personal y de la configuración del mismo, puede no ser posible conectar el proyector. Para más detalles, vea a su distribuidor.

■ Conexión a un ordenador personal

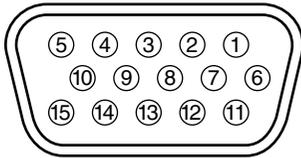
● Lista de cables y adaptadores

Fabricante	Modelo	Modelo de salida RGB	Conexión
Compatibles con PC/AT	Portátil, modelo de sobremesa	Mini D-SUB con 15 clavijas (VGA) Todos los fabricantes	Cable incluido
	Modelo de sobremesa	Mini D-SUB con 15 clavijas (VGA)	Cable incluido
Apple Macintosh	Modelo portátil Modelo de sobremesa	PowerBook ,G3. (La toma de salida del monitor deber ser mini D-SUB con 15 clavijas.)	Cable incluido
		PowerBook (excluyendo iBook, DUO, 100, 140, 145B, 150, 170, etc.)	Adaptador (de venta al público) Adaptador de espigas de Macintosh (en el mercado) + Cable incluido (MPC-VGA)
		PowerBook DUO	Adaptador (de venta al público) *+ Adaptador de espigas de Macintosh (en el mercado) + Cable incluido (MPC-VGA)
	* No puede conectarse a modelos si n toma de salida del monitor como iBook, PowerBook 100, 140, 145B, 150, 170, etc.	* Se necesita un puerto DUO Dock o un Mini puerto.	
		G3, G4 (La toma de salida del monitor debe ser mini D-SUB con 15 clavijas.)	Cable incluido (MPC-VGA)
		Todos los modelos (excluyendo el modelo con monitor integrado) * Los modelos que llevan el monitor incorporado como iMac, Classic, o algunos Performa, etc. no pueden conectarse porque no disponen de una toma de salida de monitor.	Adaptador + cable incluido (MPC-VGA) * Cuando utilice un monitor con el PC, necesitará el adaptador conmutador para el monitor (MPA-MAC). * Necesitará el adaptador para la visualización (hecho por Apple) con el Power Mac 6100.

* Adaptador (de venta al público): adaptador exclusivo para PowerBook (hecho por Apple: Cable adaptador al vídeo para Power Book M3927LL/A o hecho por otro fabricante) En algunos casos, se incluye con el Power Book.

Acerca de la entrada y salida de PC

Los conectores mini D-Sub de 15 contactos se utilizan como terminales de entrada y salida de PC. A continuación se muestra la relación entre los contactos y las señales de entrada y salida.



① VÍDEO ROJO	⑥ TIERRA	⑪ NC
② VÍDEO VERDE	⑦ TIERRA	⑫ "Pull up" (+5V)
③ VÍDEO AZUL	⑧ TIERRA	⑬ SINC. H.
④ TIERRA	⑨ NC	⑭ SINC. V.
⑤ NC	⑩ TIERRA	⑮ "Pull up" (+5V)

NOTA

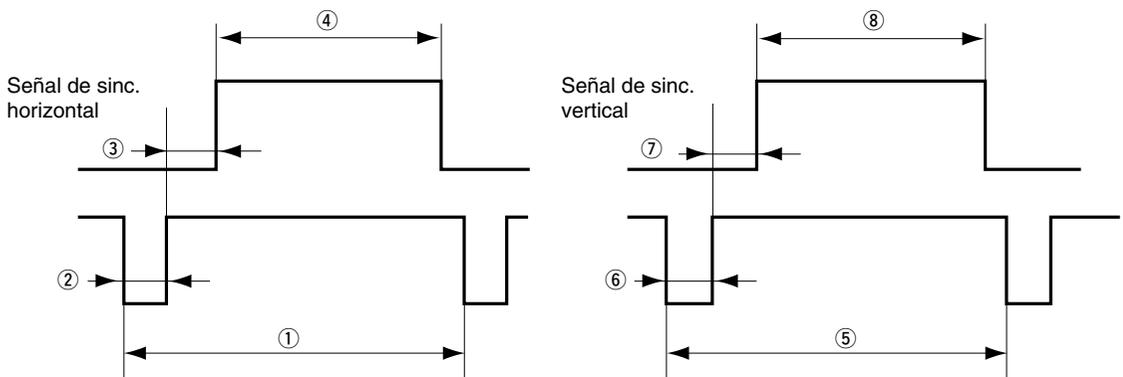
- Este proyector utiliza un terminal de entrada RGB de 15 contactos y un terminal de salida del tipo analógico. Por esta razón, no puede conectarse a ordenadores personales del tipo salida digital.
- No es compatible con el estándar Plug and Play.

■ Acerca de la salida de vídeo RGB

● Sincronización de las señales

A continuación se muestra la sincronización con que el terminal de salida de vídeo RGB emite las señales. (velocidad XGA 60 Hz o equivalente)

La salida de la señal de vídeo depende de si se selecciona "PC/OHP" u "OHP" en la opción "Selección SALIDA-RGB" del menú "Ajuste 2". Para más información, vea la página S-45.



Señal de sinc. horizontal	① Ciclo	20,677 μ s
	② Amplitud de la señal de sinc.	2,092 μ s
	③ "Back porch"	2,462 μ s
	④ Intervalo de visualización	15,754 μ s
Señal de sinc. vertical	⑤ Ciclo	806 H
	⑥ Amplitud de la señal de sinc.	6 H
	⑦ "Back porch"	29 H
	⑧ Intervalo de visualización	768 H
Modo de exploración		No entrelazado

NOTA

- En ocasiones, la pantalla puede no visualizarse de forma normal dependiendo del monitor o proyector que se conecte.
- Las imágenes de un PC se emiten en modo de espera.

■ Si no es posible proyectar las imágenes de la pantalla del ordenador personal

Si no es posible proyectar las imágenes de la pantalla del ordenador personal o si éstas no se proyectan correctamente, compruebe lo siguiente

● Si las imágenes no se proyectan

Cuando el DT20 recibe señales de salida externa desde el PC, se visualiza “No hay señal” en la pantalla. Si aparece este mensaje, compruebe lo siguiente.

1 Intente reiniciar el ordenador personal.

Si se conecta el proyector después de iniciar el PC, éste puede en ocasiones no reconocer al DT20. Si esto sucede, las imágenes no se proyectan, ya que en este caso las señales de salida externa no son emitidas desde el PC.

2 Compruebe las funciones en el ordenador personal.

Algunos ordenadores portátiles requieren una operación especial para transmitir las señales desde el terminal de salida externa. Las señales de salida externa pueden no transmitirse desde el ordenador portátil si no se realiza la operación correspondiente. Para obtener información sobre cómo emitir señales desde el terminal de salida externa, vea los manuales de su ordenador portátil.

Ejemplo de procedimiento

- En el caso de IBM PC/AT:

Pulse la tecla **Fn** junto con una de las teclas **F1** a **F12**. Este procedimiento puede variar según el modelo del ordenador).

○ Lista de soluciones para problemas de conexión con el PC

Fabricante	Serie	Método de conmutación de salida externa
IBM	Think Pad	Fn+f7
COMPAQ	CONTURA ARMADA	Fn+f4
DELL	LATITUDE	Fn+f8

* La tabla anterior resume las condiciones conocidas a la fecha; no presenta un resumen completo de todas las conexiones.

* Los nombres de compañía o producto indicados en la tabla anterior son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivas compañías.

● Las imágenes no se proyectan correctamente aun cuando se visualizan de forma normal en la pantalla del ordenador portátil

1 Verifique las funciones del ordenador portátil.

Aun cuando la pantalla LCD de un ordenador portátil muestre las imágenes normalmente, las imágenes proyectadas pueden visualizarse incorrectamente. En la mayoría de los casos, debido a las limitaciones de los ordenadores portátiles, la función de visualización simultánea (cuando las señales de salida externa son emitidas al mismo tiempo que se visualizan imágenes en la pantalla del PC) produce señales que no cumplen con las especificaciones estándar y que están fuera del margen admitido por el proyector. En este caso, las imágenes que se visualizan incorrectamente no pueden corregirse, incluso si se utilizan las funciones de ajuste fino del proyector. Sólo es posible proyectar imágenes correctamente si las señales de salida externa se emiten sin utilizar la función de visualización simultánea. Para más detalles, vea el manual de uso de su ordenador portátil.

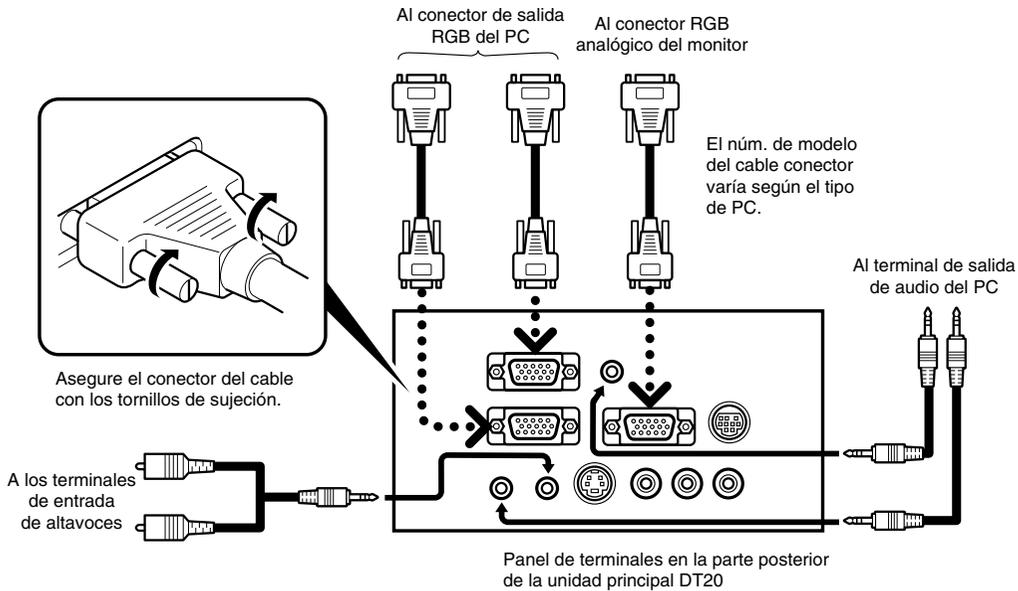
■ Tabla de compatibilidad de señales de entrada (terminal de entrada de vídeo de PC)

El DT20 es compatible con las señales marcadas ● en la siguiente tabla. Tenga presente que con algunos modelos de PC, la imagen proyectada puede parpadear o aparecer borrosa. Si esto sucediera, ajuste la imagen proyectada en el menú Posición/Reloj.

Nombre de la señal	Resolución (horizontal X vertical)		Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Compatibilidad
NTSC RGB	-	-	15,7	60	×
PAL/SECAM RGB	-	-	15,6	50	×
VGA-GR1	640	480	31,5	60	●
VGA-GR2*	640	400	31,5	70	●
VGA-GR3*	640	350	31,5	70	●
VGA-TX1*	720	400	31,5	70	●
VGA-TX2*	720	350	31,5	70	●
640X480 72Hz	640	480	37,8	72	●
640X480 75Hz	640	480	37,5	75	●
640X480 85Hz	640	480	43,2	85	●
Mac13"RGB	640	480	35,0	66	●
800X600 56Hz	800	600	35,1	56	●
800X600 60Hz	800	600	37,8	60	●
800X600 72Hz	800	600	48,0	72	●
800X600 75Hz	800	600	46,8	75	●
Mac16"RGB	832	624	49,7	74	●
1024X768 43Hz	1024	768	35,5	43	×
1024X768 60Hz	1024	768	48,3	60	●
1024X768 70Hz	1024	768	56,4	70	●
1024X768 75Hz	1024	768	60,0	75	●
1024X768 85Hz	1024	768	68,7	85	●
MAC19"1024X768	1024	768	60,2	75	●
MAC21"1152X864	1152	864	68,7	75	●
1280X960 60Hz	1280	960	60,0	60	●
1280X960 85Hz	1280	960	85,9	85	●
1280X1024 60Hz	1280	1024	64,0	60	●
1280X1024 75Hz	1280	1024	80,0	75	●
1280X1024 85Hz	1280	1024	91,1	85	●
1600X1200 60Hz	1600	1200	75,0	60	●
1600X1200 65Hz	1600	1200	81,3	65	×
1600X1200 70Hz	1600	1200	87,5	70	×
1600X1200 75Hz	1600	1200	93,8	75	×
1600X1200 85Hz	1600	1200	106,3	85	×

- Cuando la resolución de la señal de entrada sea inferior a 1024 X 768 puntos, aumente el tamaño de la imagen proyectada. Cuando sea superior, comprima la imagen proyectada.
- Las señales marcadas con * pueden aparecer borrosas si se les aplica una corrección trapezoidal vertical excesiva. Al usar una de estas señales, ajuste la función de corrección de distorsión trapezoidal de manera tal que la imagen no se distorsione.

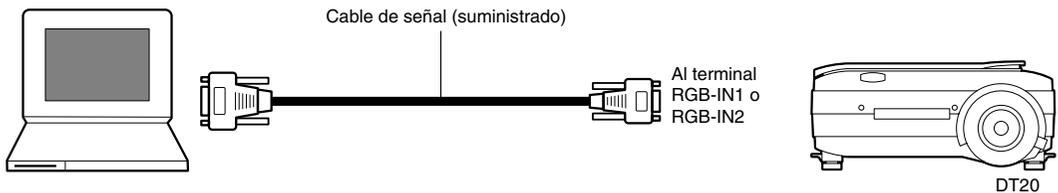
● Conexiones básicas



NOTA

- El ordenador personal tiene terminales de entrada tanto para imagen como para sonido ("1" y "2"). Conecte el sonido y la imagen a los terminales correspondientes. Si hace las conexiones a los terminales incorrectos, la imagen y el sonido no se emitirán correctamente.
- Para obtener más información acerca de los terminales de entrada y salida, vea la página S-11.

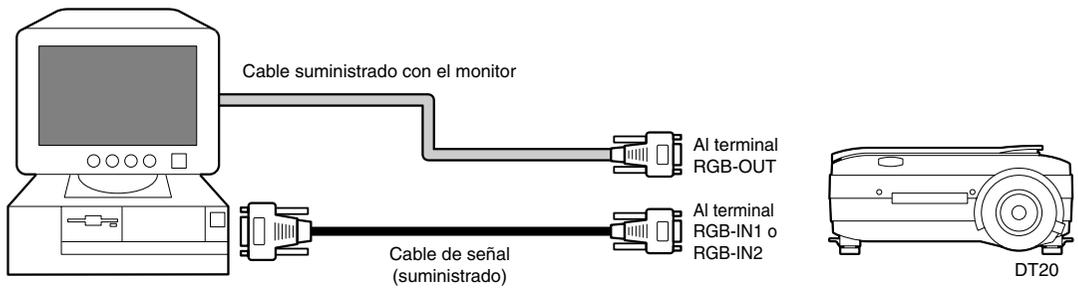
● Conexión a un ordenador portátil IBM o compatible



NOTA

Después de conectar el cable (suministrado), compruebe el estado de salida a CRT externo/pantalla LCD interna y seleccione el modo correspondiente en el software del PC.
La conexión con el PC no quedará habilitada si no selecciona el modo de salida a CRT externo.

● Conexión a un ordenador de sobremesa IBM o compatible

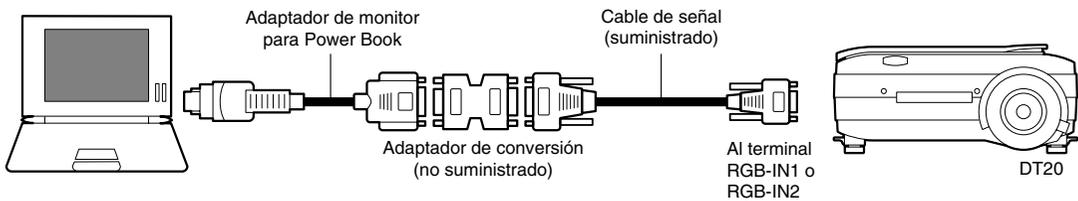


NOTA

Si conecta el proyector directamente al PC, sin usar el monitor suministrado con el PC, sólo podrá utilizar el cable (suministrado) para la conexión.

● Conexión a un ordenador portátil Apple Macintosh

Excepto Power Book Duo, 100, 140, 145B, 150, 170

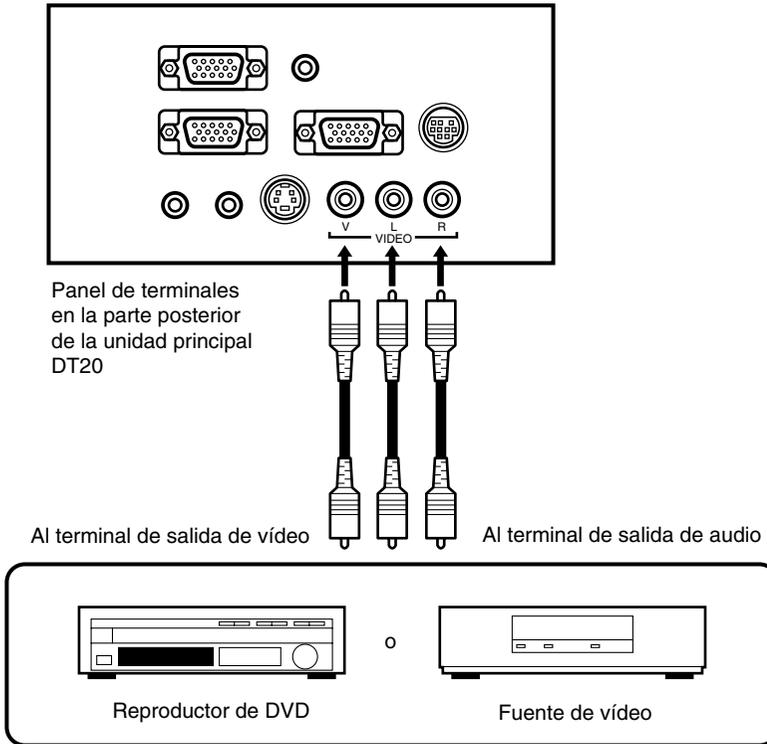


NOTA

- Para conectar el Power Book Duo se necesita el Duo Dock o Mini Dock.
- El adaptador de monitor Power Book no siempre viene incluido con el Power Book. Si no lo tiene, adquiera un adaptador de monitor separado en una tienda de ordenadores Macintosh. (Apple M3927LL/A o equivalente)

■ Conexión a una fuente de vídeo o un reproductor de DVD

Las imágenes de una fuente de vídeo o reproductor de DVD pueden proyectarse en una pantalla grande.

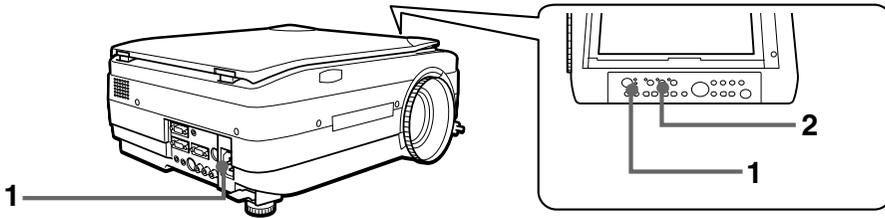


NOTA

- Cuando se conecta tanto VIDEO como S-VIDEO, S-VIDEO tiene la primera prioridad de visualización.
- Antes de usar la fuente de vídeo o reproductor de DVD, cierre la cubierta del aparato. (De lo contrario, el cristal del escáner podrá vibrar y causar ruidos molestos).

Operaciones básicas

■ Preparativos



1

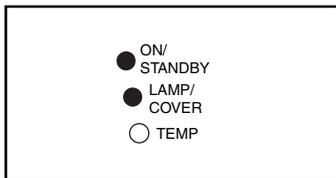
Conecte el cable de alimentación.

El proyector entra en el modo de espera y el LED de alimentación se ilumina (rojo).



Pulse el botón POWER. El ventilador comienza a girar, el LED se ilumina y el LED ON/STANDBY se ilumina (verde). El LED LAMP/COVER se ilumina (verde).

Si el LED LAMP/COVER se ilumina de color rojo después de pulsar el botón POWER, significará que hay algún problema. (Para más detalles, vea la página S-52).



NOTA

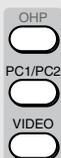
Asegúrese de retirar la tapa de la lente antes de conectar la alimentación eléctrica.

2

En el proyector



En el mando a distancia

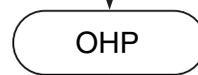


Seleccione el dispositivo de entrada externo.

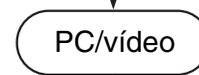
Seleccione la fuente de vídeo que desea proyectar: OHP, PC1/PC2 o VIDEO.



Se visualiza la entrada seleccionada.



Vea la página S-30.

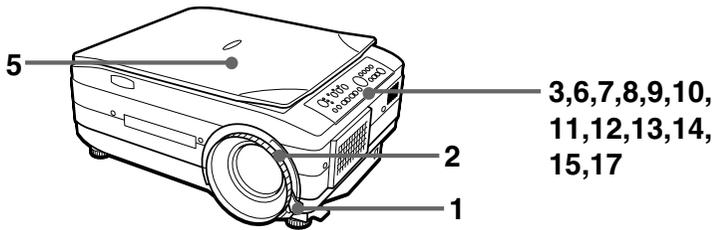


Vea la página S-37.

NOTA

Si se selecciona PC/VIDEO y no hay ningún dispositivo conectado, o si el dispositivo conectado no está encendido, se visualiza "No input".

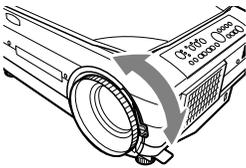
■ Operaciones básicas en el modo OHP



NOTA

La imagen proyectada en el modo OHP (proyección de objeto real) puede aparecer ligeramente distorsionada, ya que en este modo se utiliza una lente gran angular.

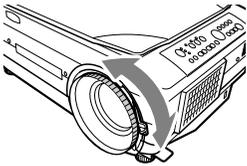
1



Ajuste el tamaño de la imagen proyectada.

Para ajustar el tamaño de la imagen proyectada, gire el aro de zoom de la lente de proyección.

2



Ajuste el enfoque.

Gire el aro de enfoque de la lente de proyección hasta que la imagen proyectada aparezca nítida.

3

En el proyector

KEYSTONE



En el mando a distancia

KEYSTONE



Corrija la distorsión trapezoidal.

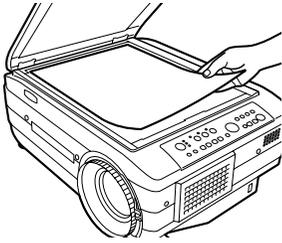
Vea “Corrección de la distorsión trapezoidal” en la página S-21.

4

Compruebe la pantalla inicial en el modo OHP.

Cuando se selecciona el modo OHP, aparece el mensaje “Coloque su documento y pulse el botón REFRESH.” y la imagen proyectada se torna completamente blanca; luego aparece una ventana en la parte inferior derecha de la imagen proyectada que muestra cómo se mueve el documento.

5

**Coloque el material que desea proyectar.**

Abra la cubierta del escáner y coloque el documento o material impreso que desea proyectar.

En la ventana aparece una imagen de vídeo del material proyectado.



Cierre la cubierta del escáner.

NOTA

Es posible proyectar objetos aun cuando la cubierta del escáner está abierta. Sin embargo, en este caso el aparato también captará objetos no deseados, lo que dificultará la visualización de la imagen proyectada.

6

En el proyector**En el mando a distancia****Ajuste el brillo.**

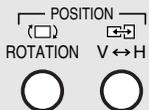
Pulse el botón (o el botón en el mando a distancia) para oscurecer la imagen proyectada; pulse el botón (o el botón en el mando a distancia) para aclarar la imagen proyectada.

El valor de "Brillo" en el menú "Ajuste de imagen" cambia de acuerdo con el ajuste que se realiza. Para más información, vea la página S-43.

NOTA

Al proyectar documentos o materiales impresos oscuros, ajuste el brillo para aclarar la imagen proyectada; de igual forma, al proyectar documentos o materiales impresos claros, ajuste el brillo para oscurecer la imagen proyectada.

7

En el proyector**En el mando a distancia****Cambie la orientación de la imagen proyectada.**

Oriente la imagen en la dirección del documento.

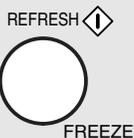
Pulse uno de los botones POSITION para cambiar la orientación de la imagen proyectada.

Botón ROTATION: Voltea la imagen de arriba abajo (la invierte).

Botón V ↔ H: Gira la imagen, cambiando la orientación de vertical a horizontal.

8

En el proyector



En el mando a distancia



Congele la imagen proyectada.

Pulse el botón REFRESH/FREEZE para proyectar una imagen congelada del material que colocó en el paso cinco, en el área blanca de la imagen proyectada.

9

En el proyector



En el mando a distancia



Cierre la ventana.

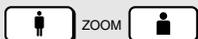
Pulse el botón LIVE IMAGE para cerrar la ventana mostrada; la imagen proyectada completa se congela.

10

En el proyector



En el mando a distancia

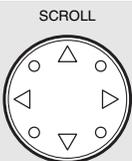


Ajuste la relación de aumento.

El nivel de zoom puede ajustarse entre 1 x y 6.25x. Pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia) para reducir la imagen, y pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia) para ampliar la imagen.

11

En el proyector



En el mando a distancia



Mueva el área de zoom.

Pulse los botones de flecha del mando a distancia para mover el área de zoom en la imagen. Puede moverla en ocho direcciones. (Hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda, hacia la derecha y diagonalmente).

12

En el proyector**En el mando a distancia****Proyete una imagen de pantalla completa.**

Al proyectar una imagen vertical, pulse el botón RESIZE para cambiar entre una imagen proyectada que llena la pantalla de lado a lado y una que la llena de arriba abajo.

(Puede cambiar entre estas imágenes incluso al ajustar el zoom).

13

En el proyector**En el mando a distancia****Dele vida a la imagen proyectada.**

Existen dos formas de mover el documento mientras se visualiza la imagen proyectada.

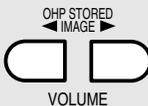
① Aplicar movimiento a la ventana.

En la opción “Modo película” del menú rápido (página S-51), seleccione “Ventana”. Pulse el botón LIVE IMAGE para visualizar imágenes en movimiento en la ventana, en la parte inferior derecha de la imagen.

② Aplicar movimiento a la imagen completa.

En la opción “Modo película” del menú rápido (página S-51), seleccione “Completo”. Pulse el botón LIVE IMAGE para visualizar imágenes en movimiento en toda la imagen proyectada, a una velocidad de aproximadamente 1 cuadro por segundo. Con este ajuste, la imagen no cambia incluso si se pulsa el botón LIVE.

14

En el proyector**En el mando a distancia****Visualice la imagen OHP almacenada.**

Cuando se pulsa el botón REFRESH y la imagen se congela, en la memoria interna del DT20 se almacena una máximo de ocho páginas de las imágenes OHP.

Pulse el botón OHP STORED IMAGE para visualizar y cambiar las imágenes almacenadas en la memoria interna. Para más detalles, vea la página S-40.

Botón ◀: Muestra la imagen anterior a la imagen almacenada que se está visualizando.

Botón ▶: Muestra la imagen siguiente a la imagen almacenada que se está visualizando.

Puede cambiar las imágenes almacenadas en el menú rápido (página S-51) al ver la imagen almacenada OHP.

NOTA

- Si pulsa el botón POWER para poner el proyector en el modo de espera, la imágenes OHP almacenada se borrará.
- No es posible ajustar el brillo mientras se visualiza una imagen OHP almacenada. Ajuste el brillo antes de pulsar el botón REFRESH/FREEZE.

15

En el proyector**En el mando a distancia****NOTA**

Si ajusta el zoom o el brillo mientras visualiza el puntero, éste puede desaparecer momentáneamente; el puntero volverá a aparecer después de unos instantes.

Muestre el puntero.

Pulse el botón SET/POINTER para mostrar el puntero.
Púlselo de nuevo para ocultar el puntero.

Pulse el botón SCROLL para mover el puntero.

16

En el mando a distancia**Seleccione el tipo de puntero.**

Pulse el botón POINTER TYPE del mando a distancia para cambiar el tipo de puntero. (Puede elegir entre ↗, ●, o +.)

También puede seleccionar el tipo de puntero en la opción "Tipo puntero" del menú "Ajuste 2". Para más detalles, vea la página S-45.

17

En el proyector**En el mando a distancia****NOTA**

Una vez que la imagen proyectada ha estado cancelada durante un cierto tiempo (aproximadamente 15 minutos), ésta entra automáticamente en modo de espera.

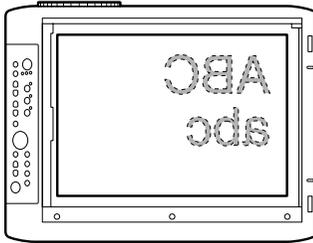
Cancele la proyección de la imagen.

Pulse el botón MUTE para cancelar la proyección de la imagen sin apagar la lámpara. Mientras la proyección de la imagen está cancelada, puede seleccionar la imagen a proyectar de entre una de la dos imágenes siguientes.

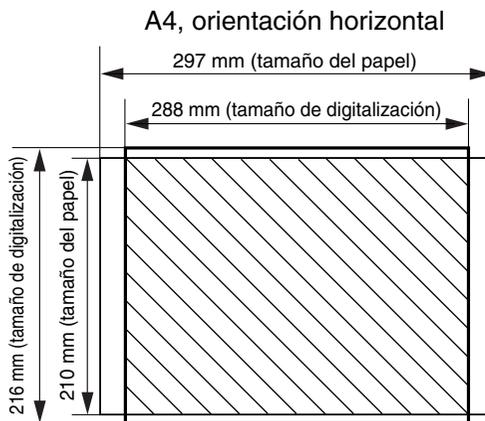
- ① Projete una imagen completamente negra mientras la proyección de la imagen original está cancelada.
Seleccione "Negro" en "Modo sin sonido" del menú "Ajuste 2" (página S-45). Mientras la proyección de la imagen está cancelada, en la parte superior derecha de la imagen proyectada se visualiza el icono de imagen negra .
- ② Projete una imagen seleccionada de forma aleatoria mientras la proyección de la imagen original está cancelada.
Seleccione "Logo" en "Modo sin sonido" del menú "Ajuste 2" (página S-45).
Mientras la proyección de la imagen está cancelada, en la parte superior derecha de la imagen proyectada se visualiza el icono de imagen .

Orientación de los documentos y tamaño de digitalización

Coloque el documento o material impreso cara abajo, con la orientación que se muestra en la siguiente figura.



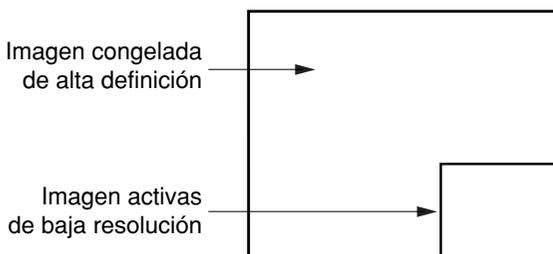
El tamaño máximo de digitalización de documentos o materiales impresos es de 216 mm (vertical) y 288 mm (horizontal). Por lo tanto, al colocar una hoja de papel tamaño A4 en las orientaciones respectivas, los tamaños de proyección son los siguientes. (La parte sombreada corresponde al área de proyección).



Las partes que están fuera del área de digitalización no se proyectan en la pantalla. Para proyectar estas partes, mueva el papel.

Visualización de Imagen activas en la ventana

Aun cuando es posible reproducir Imágenes activas en la ventana, éstas Imágenes activas son de baja resolución y se muestran sobre una imagen congelada de alta definición en la parte principal de la imagen proyectada.



Cuando se visualiza la ventana, los botones "BRIGHTNESS", "V ↔ H" y "ROTATION" quedan habilitados para la ventana, pero los botones ZOOM quedan habilitados para la parte principal de la imagen proyectada. (Si pulsa los botones ZOOM, la ventana desaparece momentáneamente, pero luego vuelve a aparecer al cabo de algunos instantes).

Visualización de la imagen OHP almacenada

Pulse los botones  para visualizar y cambiar las imágenes almacenadas en la memoria interna.

Botón  : Muestra la imagen anterior a la imagen almacenada que se está visualizando.

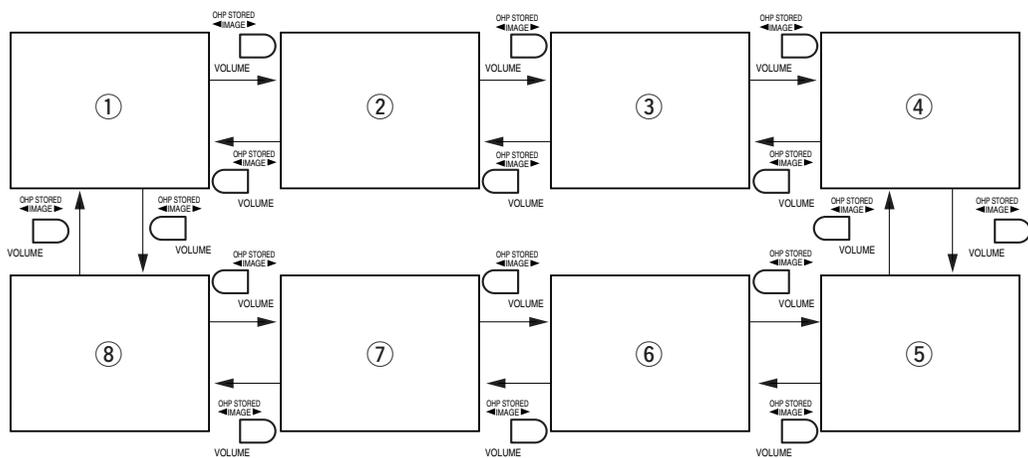
Botón  : Muestra la imagen siguiente a la imagen almacenada que se está visualizando.

* Si pulsa el botón  mientras no se visualiza una imagen almacenada, la imagen almacenada más reciente aparece en la pantalla.

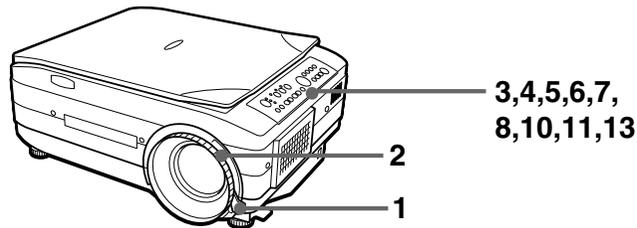
Cuando se pulsa el botón REFRESH y la imagen se congela, en la memoria interna del DT20 se almacena una máximo de ocho páginas de las imágenes OHP.

Pulse el botón POWER; luego, una vez que seleccione el modo OHP, la imagen de la primera imagen congelada se almacenará en la posición ① que se muestra en el diagrama más abajo.

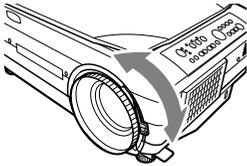
Luego, cada vez que actualice la imagen proyectada, las imágenes se almacenarán en la memoria interna. Si las imágenes almacenadas exceden el máximo de ocho imágenes, las imágenes más antiguas se sobrescriben en el orden que se indica en el siguiente diagrama (comenzando desde ①).



■ Uso de la entrada de PC o vídeo



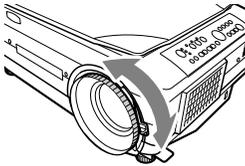
1



Ajuste el tamaño de la imagen proyectada.

Para ajustar el tamaño de la imagen proyectada, gire el aro de zoom de la lente de proyección.

2



Ajuste el enfoque.

Gire el aro de enfoque de la lente de proyección hasta que la imagen proyectada aparezca nítida.

3

En el proyector

KEystone



En el mando a distancia

KEystone



Corrija la distorsión trapezoidal.

Vea “Corrección de la distorsión trapezoidal” en la página S-21.

4

En el proyector



En el mando a distancia



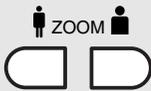
Ajuste el brillo.

Pulse el botón (o el botón en el mando a distancia) para oscurecer la imagen proyectada; pulse el botón (o el botón en el mando a distancia) para aclarar la imagen proyectada.

El valor de “Brillo” en el menú “Ajuste de imagen” cambia de acuerdo con el ajuste que se realiza. Para más información, vea la página S-47.

5

En el proyector



En el mando a distancia



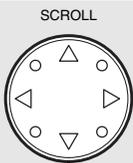
Ajuste la relación de aumento.

El nivel de zoom puede ajustarse entre 1x y 4x.

Pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia) para reducir la imagen, y pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia) para ampliar la imagen.

6

En el proyector



En el mando a distancia



Mueva el área de zoom.

Pulse los botones de flecha del mando a distancia para mover el área de zoom en la imagen. Puede moverla en ocho direcciones. (Hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda, hacia la derecha y diagonalmente).

7

En el proyector



En el mando a distancia



Ajustes sincronizados

Pulse el botón RESIZE para ajustar de forma sincronizada y automática cada opción del menú “Posición/Reloj” al estado más apropiado (página S-44).

8

En el proyector



En el mando a distancia



Muestre el puntero.

Pulse el botón SET/POINTER para mostrar el puntero. Púselo de nuevo para ocultar el puntero.

Pulse el botón SCROLL para mover el puntero.

NOTA

Si ajusta el zoom o el brillo mientras visualiza el puntero, éste puede desaparecer momentáneamente; el puntero volverá a aparecer al cabo de unos instantes.

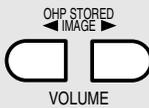
9

En el mando a distancia**Seleccione el tipo de puntero.**

Pulse el botón POINTER TYPE del mando a distancia para cambiar el tipo de puntero. (Puede elegir entre , , o )

También puede seleccionar el tipo de puntero en la opción "Tipo puntero" del menú "Ajuste 2". Para más detalles, vea la página S-45.

10

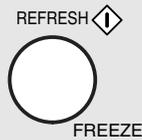
En el proyector**Ajuste el volumen.**

Pulse el botón  para reducir el nivel de volumen.

Pulse el botón  para aumentar el nivel de volumen.

En el mando a distancia

11

En el proyector**Congele la imagen proyectada.**

Pulse el botón FREEZE para congelar la imagen del ordenador personal o equipo de vídeo.

Para descongelar la imagen, vuelva a pulsar el botón FREEZE o pulse el botón LIVE.

En el mando a distancia**NOTA**

- No es posible ajustar el brillo cuando la imagen está congelada. Ajuste el brillo antes de pulsar el botón FREEZE.
- Pulse el botón INPUT SELECT para descongelar la imagen cuando esté congelada.

12

En el mando a distancia**Proyección de imágenes del ordenador personal y el equipo de vídeo al mismo tiempo.**

!Si selecciona la entrada del ordenador personal cuando hay una fuente de vídeo y un ordenador personal conectados al proyector, podrá proyectar las imágenes de vídeo en la ventana que aparece en la parte inferior derecha de la imagen proyectada. Ajuste la opción "Imagen en imagen" a "ON" en el menú rápido para visualizar imágenes de vídeo. Para más detalles, vea la página S-51.

NOTA

- El botón **I en I** sólo está disponible cuando se selecciona un ordenador personal. No es posible usarlo cuando se selecciona vídeo.
- No es posible usar la función "imagen en imagen" si no se recibe la señal del ordenador.

13

En el proyector

MUTE

**En el mando a distancia****Cancele la proyección de la imagen.**

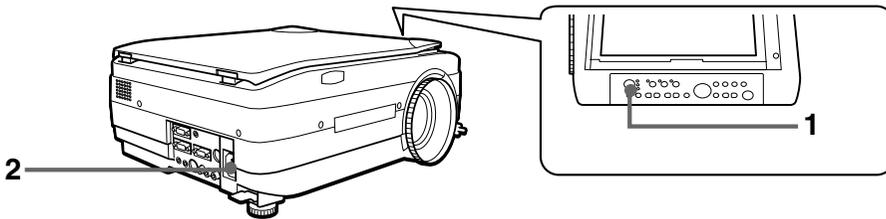
Pulse el botón MUTE para cancelar la proyección de la imagen sin apagar la lámpara. Mientras la proyección de la imagen está cancelada, puede seleccionar la imagen a proyectar de entre una de la dos imágenes siguientes.

- ① Proyecte una imagen completamente negra mientras la proyección de la imagen original está cancelada. Seleccione "Negro" en "Modo sin sonido" del menú "Ajuste 2" (página S-45). Mientras la proyección de la imagen está cancelada, en la parte superior derecha de la imagen proyectada se visualiza el icono de imagen negra .
- ② Proyecte una imagen seleccionada de forma aleatoria mientras la proyección de la imagen original está cancelada. Seleccione "Logo" en "Modo sin sonido" del menú "Ajuste 2" (página S-45). Mientras la proyección de la imagen está cancelada, en la parte superior derecha de la imagen proyectada se visualiza el icono de imagen .

NOTA

Una vez que la imagen proyectada ha estado cancelada durante un cierto tiempo (aproximadamente 15 minutos), ésta entra automáticamente en modo de espera.

■ Cómo salir



1

En el proyector

POWER 

En el mando a distancia

POWER



Apague la lámpara.

Pulse el botón POWER. (Púlselo durante al menos un segundo).



Se visualiza el mensaje "Press POWER button again to turn off." sobre la imagen proyectada.



Pulse el botón POWER de nuevo.

El LED LAMP/COVER parpadea de color verde y luego, al cabo de aproximadamente un minuto, se apaga.

El LED ON/STANDBY se ilumina (rojo).

NOTA

Si el LED LAMP/COVER parpadea de color verde, la lámpara no se encenderá aun cuando usted pulse el botón POWER. Para volver a encender la lámpara, pulse el botón POWER de nuevo una vez que el LED ON/STANDBY se haya encendido de color rojo.

2

- ON/STANDBY
- LAMP/COVER
- TEMP

Desconecte el cable de alimentación.

El LED ON/STANDBY del panel de control se apagará.

⚠ PRECAUCIÓN

- No desconecte el cable de alimentación antes de que la lámpara se apague o el LED LAMP/COVER se ilumine. Esto puede reducir la vida útil de la lámpara.
- Cuando no vaya a usar el proyector durante un período prolongado de tiempo, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.
- Después de desconectar el cable de alimentación de la toma de corriente, espere algunos instantes (aproximadamente 10 segundos) antes de volver a conectarlo.

Ajustes diversos

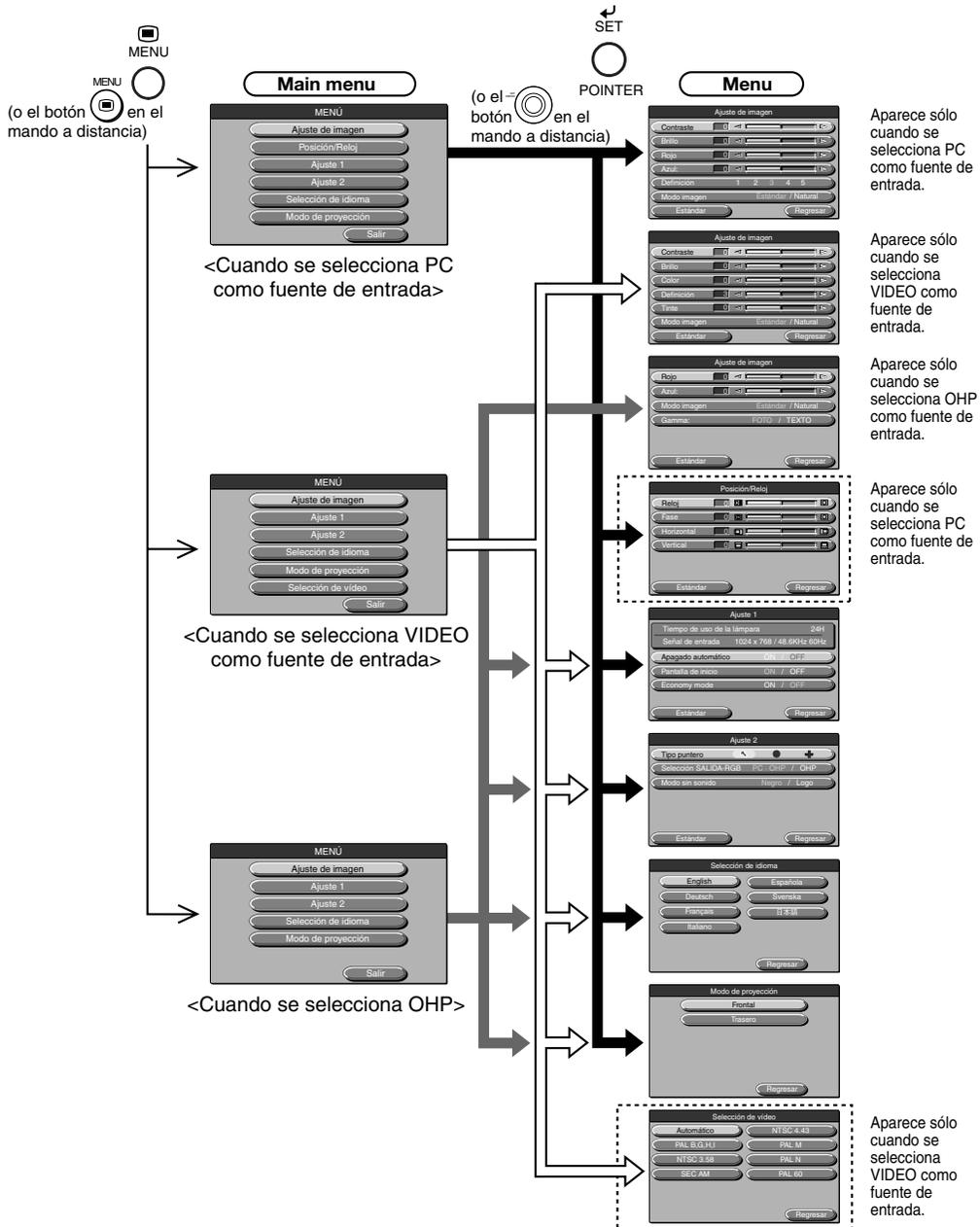
Estructura de los menús

Puede realizar diversos ajustes y configuraciones utilizando los botones mientras visualiza la pantalla de menú en la imagen proyectada.

Existen dos menús, el "Menú rápido" que contiene los elementos de uso más frecuente, y el "Menú principal" donde se pueden efectuar ajustes más detallados.

Cuando hay un ordenador personal o equipo de vídeo conectado y la alimentación eléctrica del proyector está conectada, puede abrir el "Menú rápido" pulsando el botón  (o el botón  en el mando a distancia). (Para obtener más información acerca del Menú rápido, vea la página S-51).

Pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia) de nuevo para abrir el Menú principal. Puede ir al menú de ajustes desde el Menú principal. El siguiente diagrama muestra la estructura de los menús.



Descripción de los elementos de los menús

A continuación se describen cada una de las pantallas de menú y los elementos y funciones que se puede ajustar en éstas. Para más información sobre los ajustes, vea “Operaciones básicas” en la página S-47.

◆ Ajuste de imagen (cuando se selecciona PC como fuente de entrada)



<Menú Ajuste de imagen>

Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Contraste	-100 ~ +100	Ajusta el contraste de la imagen proyectada.
Brillo	-100 ~ +100	Ajusta el brillo de la imagen proyectada.
Rojo	-100 ~ +100	Ajusta la profundidad del color rojo.
Azul	-100 ~ +100	Ajusta la profundidad del color azul.
Definición*	1 ~ 5	Ajusta la definición de la imagen. Mientras mayor es este número, más nítida es la imagen. El valor de ajuste estándar es “3”.
Modo de imagen	Estándar/ Natural	Si desea visualizar una imagen de alto contraste y alta nitidez, seleccione “Estándar”; si desea reproducir colores cercanos a los del original, seleccione “Natural”.

* La función Nitidez es especialmente efectiva cuando se amplían las imágenes o cuando se utiliza la función de corrección de distorsión trapezoidal.

◆ Ajuste de imagen (cuando se selecciona VIDEO como fuente de entrada)



<Menú Ajuste de imagen>

Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Contraste	-100 ~ +100	Ajusta el contraste de la imagen proyectada.
Brillo	-100 ~ +100	Ajusta el brillo de la imagen proyectada.
Color	-100 ~ +100	Ajusta la tonalidad de la imagen proyectada.
Definición	0 ~ 6	Ajusta la definición de la imagen.
Tinte	-100 ~ +100	Ajusta el tinte de la imagen proyectada.
Modo de imagen	Estándar/ Natural	Si desea visualizar una imagen de alto contraste y alta nitidez, seleccione “Estándar”; si desea reproducir colores cercanos a los del original, seleccione “Natural”.

◆ **Ajuste de imagen (cuando se selecciona OHP)**



<Menú Ajuste de imagen>

Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Rojo	-100 ~ +100	Ajusta la profundidad del color rojo.
Azul	-100 ~ +100	Ajusta la profundidad del color azul.
Modo de imagen	Estándar/ Natural	Si desea visualizar una imagen de alto contraste y alta nitidez, seleccione "Estándar"; si desea reproducir colores cercanos a los del original, seleccione "Natural".
Gamma	FOTO/ TEXTO	La opción TEXTO se utiliza para documentos que contienen texto, y la opción FOTO se utiliza para documentos que contienen fotografías. Seleccione el ajuste que sea apropiado para el documento que va a proyectar.

◆ **Posición/Reloj (sólo cuando se selecciona PC como fuente de entrada)**



<Menú posición/Reloj>

Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Reloj	-100 ~ +100	Ajusta el tamaño horizontal de la imagen.
Fase	-100 ~ +100	Ajusta el ruido y la vibración de la imagen.
Horizontal	-100 ~ +100	Ajusta la posición horizontal de la imagen.
Vertical	-100 ~ +100	Ajusta la posición vertical de la imagen.

NOTA

Dependiendo de la señal de entrada del PC, en ocasiones puede no ser posible ajustar los elementos de los menús dentro del margen de -100 a +100.

◆ Ajuste 1



<Menú Ajuste 1>

Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Apagado automático	ON/OFF	Activa/desactiva (ON/OFF) la función de desconexión automática. Cuando se activa (ON) esta función, el proyector entra automáticamente en modo de espera si no recibe señales durante un período de tiempo determinado (aproximadamente 15 minutos).
Pantalla de inicio	ON/OFF	Define si se debe mostrar o no el papel tapiz mientras la lámpara está encendida.
Economy mode	ON/OFF	Pone a la lámpara en Economy mode.

NOTA

En el menú "Ajuste 1" se puede confirmar las señales de entrada actualmente seleccionadas y el tiempo de uso de la lámpara.

◆ Ajuste 2



<Menú Ajuste 2>

Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Tipo puntero	☒/●/+	Permite elegir entre tres tipos de puntero distintos.
Selección SALIDA-RGB	PC-OHP/OHP	Cuando se selecciona PC-OHP/OHP: Si la selección de entrada es OHP, la imagen se emite como una imagen OHP cuya sincronización se cambia a XGA 60 Hz (página S-23). Si la selección de entrada es ordenador personal/vídeo, la imagen del ordenador personal se convierte en una salida directa. Cuando se selecciona OHP: Independientemente de la entrada que se seleccione, las imágenes OHP se emiten con una sincronización de XGA 60 Hz (página S-24).
Modo sin sonido	Negro/Logo	Define la imagen que se debe mostrar cuando se cancela la proyección de la imagen actual. Cuando se selecciona Negro: La imagen proyectada completa aparece de color negro. Cuando se selecciona Logo: Se visualiza el Logo.

◆ Selección de idioma



<Menú Selección de idioma>

Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Selección de idioma	English	Selecciona el idioma de visualización
	Deutsch	
	Français	
	Italiano	
	Española	
	Svenska	
	日本語	

◆ Modo de proyección



<Menú Modo de proyección>

Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Modo de proyección	Front	Selecciona el modo de proyección apropiado para el tipo de instalación (proyección delantera (estándar) o proyección trasera).
	Trasero	

◆ Selección de vídeo (sólo cuando se selecciona entrada de fuente de vídeo)

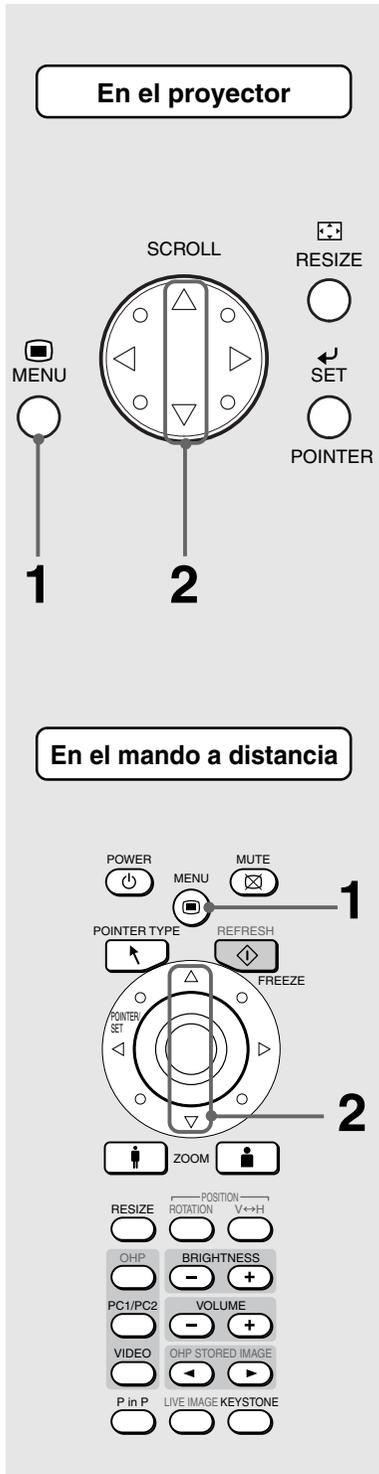


<Menú Selección de vídeo>

Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Selección de vídeo	AUTO	Selecciona el tipo de señal de entrada.
	PAL B,G,H,I	
	NTSC 3.58	
	SECAM	
	NTSC 4.43	
	PAL M	
	PAL N	
	PAL 60	

■ Operaciones básicas

A continuación se describen las operaciones básicas en los siguientes menús: “Ajuste de imagen”, “Posición/Reloj”, “Ajuste”, “Selección de idioma”, “Ajuste de vídeo” y “Modo de proyección”.



- 1** Pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia).

Aparece el menú principal.



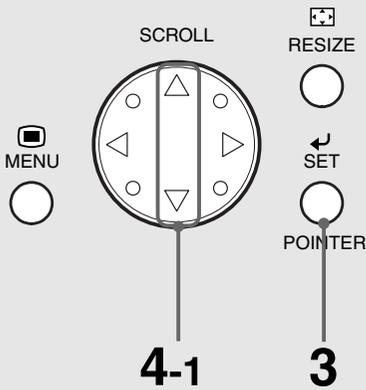
<Ejemplo: Cuando se selecciona “Posición/Reloj”>

- 2** Pulse los botones  /  para seleccionar el elemento que desea ajustar.

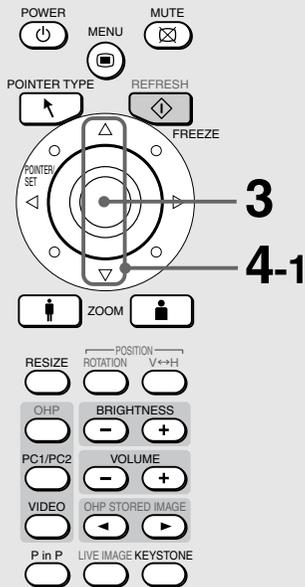


<Ejemplo: Cuando se selecciona “Posición/Reloj”>

En el proyector



En el mando a distancia



3 Pulse el botón button (o el botón en el mando a distancia).

Aparece la pantalla de menú correspondiente al elemento que desea ajustar. Para restablecer los ajustes iniciales del proyector, seleccione “Estándar” y pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia) en el menú “Ajuste de imagen”, “Posición/Reloj”, “Ajuste” o “Ajuste de vídeo”.



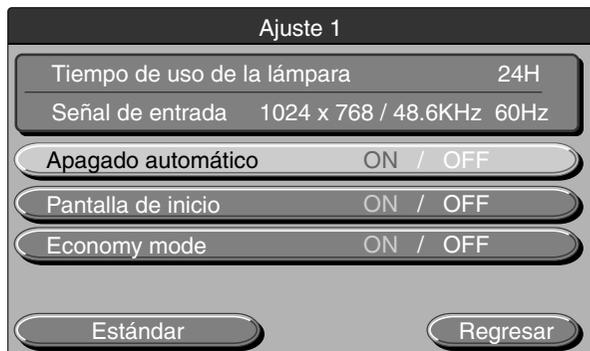
<Ejemplo: Menú Posición/Reloj>

Al seleccionar “ON” u “OFF”.

Los elementos de menú en los que se debe seleccionar “ON” u “OFF” son “Apagado automático”, “Pantalla de inicio” y “Economy mode”.

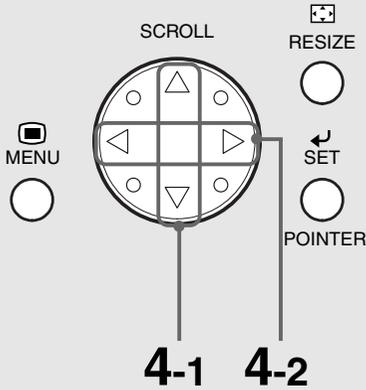
Para más detalles acerca de estos elementos de menú, vea la página S-45.

4-1 Pulse los botones / para seleccionar el elemento que desea ajustar.

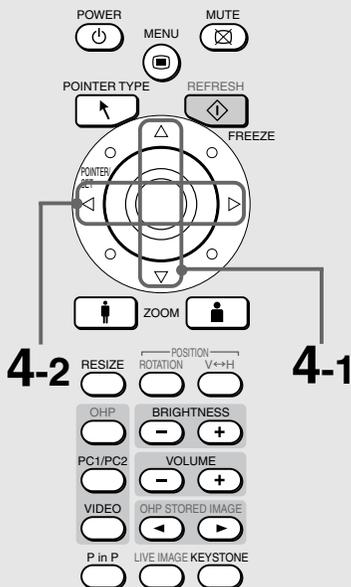


<Ejemplo: Cuando se selecciona “Apagado automático”>

En el proyector



En el mando a distancia



4-2 Pulse los botones ◀/▶ para seleccionar “ON” u “OFF”.



Al realizar ajustes en unidades individuales

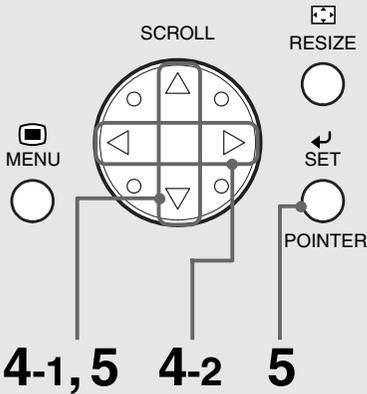
Los elementos de menú que requieren ajustes en unidades individuales son “Contraste”, “Rojo”, “Azul”, “Reloj”, “Fase”, “Horizontal”, “Vertical”, “Tinte”, “Color” y “Definición”. Para más detalles acerca de estos elementos de menú, vea la página S-43.

4-1 Pulse los botones ▲/▼ para seleccionar el elemento que desea ajustar.



<Ejemplo: Cuando se selecciona “RELOJ”>

En el proyector



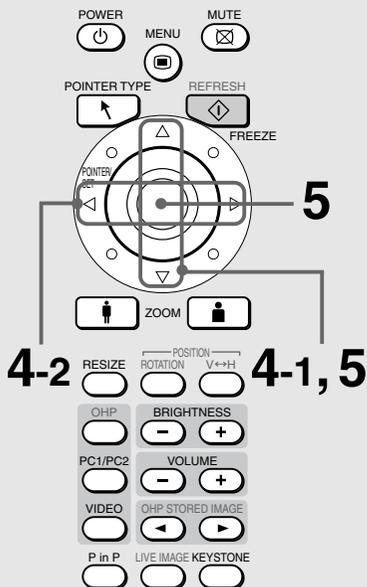
4-2 Pulse los botones ◀/▶ para realizar el ajuste.



Otros

Otros elementos de menú son: “Selección de idioma”, “Modo de proyección” y “Selección vídeo”. Para más detalles acerca de estos elementos de menú, vea la página S-46.

En el mando a distancia



4-1 Pulse los botones ▲/▼ para seleccionar el elemento que desea ajustar.



<Ejemplo: Cuando se selecciona “Española” en el menú “Selección de idioma”>

5 Pulse los botones ▲/▼ para seleccionar “Salir” y, a continuación, pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia).

La pantalla vuelve al menú principal. Si transcurren aproximadamente 30 segundos sin que se pulse ningún botón, la visualización desaparece y los valores de ajuste se almacenan en la memoria.

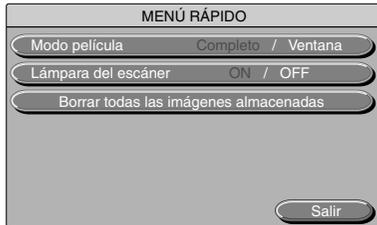
■ Menú rápido

El menú rápido contiene los elementos de uso más frecuente. En esta sección se describen los elementos y funciones que se pueden ajustar en el menú rápido.

Para visualizar el menú rápido, pulse el botón  (o el botón  en el mando a distancia).

Descripción de los elementos del menú

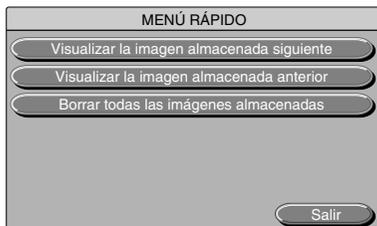
◆ Cuando se selecciona OHP



Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Modo película	Completo/ Ventana	Cuando se selecciona "Completo": La imagen proyectada completa muestra la imagen de vídeo. La velocidad de digitalización del documento es de 1 cuadro por segundo. Cuando se selecciona "Ventana": La ventana que aparece en la parte inferior de la imagen proyectada muestra la imagen de vídeo. La velocidad de digitalización del documento es de 20 cuadros por segundo.
Lámpara del escáner*	ON/OFF	Determina si la lámpara del escáner OHP debe estar encendida o apagada.
Borrar todas las imágenes almacenadas	—	Borra todas las imágenes OHP almacenadas en la memoria interna.

* Si la temperatura ambiente es baja en el momento en que se enciende (ON) la lámpara del escáner, las imágenes OHP aparecerán con un tinte ligeramente rojizo.

◆ Cuando se visualiza el imágenes almacenada OHP



Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Visualizar la imagen almacenada siguiente	—	Muestra la imagen siguiente a la imagen almacenada que se está visualizando.
Visualizar la imagen almacenada anterior	—	Muestra la imagen anterior a la imagen almacenada que se está visualizando.
Borrar todas las imágenes almacenadas	—	Borra todas las imágenes OHP almacenadas en la memoria interna.

◆ Cuando se selecciona la entrada de PC



Elemento del menú	Ajuste	Descripción
Imagen en imagen*	ON/OFF	Ajuste este elemento a ON para visualizar las imágenes de la fuente de vídeo conectada en la ventana que aparece en la parte inferior derecha de la imagen proyectada.

* No funciona si no se recibe una señal de entrada desde el ordenador.

◆ Cuando se selecciona la entrada VIDEO

No se visualiza el menú rápido.

Mantenimiento

■ Protección contra fallos

El proyector está equipado con circuitos de protección internos para evitar incendios y daños en los componentes internos por exceso de temperatura.

● Cuando el LED LAMP/COVER parpadea:

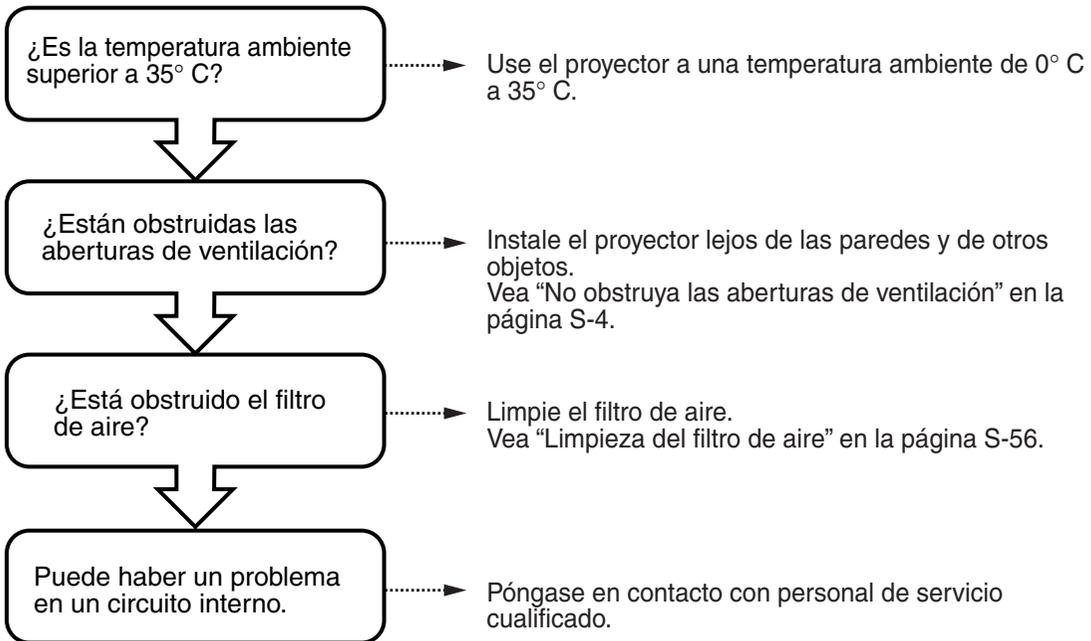
○ Acción

1. Desconecte la clavija de alimentación de la toma de corriente.
2. Instale correctamente el filtro de aire. Para más detalles, vea “Limpieza del filtro de aire” en la página S-56.
3. Instale correctamente la cubierta de la lámpara. Para más detalles, vea “Sustitución de la lámpara” en la página S-54.

● Cuando el LED de temperatura parpadea o se enciende.

○ Acción

1. Desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.
2. Compruebe lo siguiente y tome las medidas apropiadas para solucionar el problema.



* Cuando el LED TEMP está apagado, significa que el proyector está funcionando correctamente.

* Sustituya la lámpara cuando el LED LAMP/COVER se encienda.

Para obtener información sobre cómo sustituir la lámpara, vea la página S-54.

* Cuando el LED TEMP parpadea significa que la temperatura es demasiado alta. Si la temperatura disminuye dentro de 10 segundos después de que el LED comienza a parpadear, la advertencia se cancela. (El funcionamiento normal se reanuda cuando el LED TEMP se apaga).

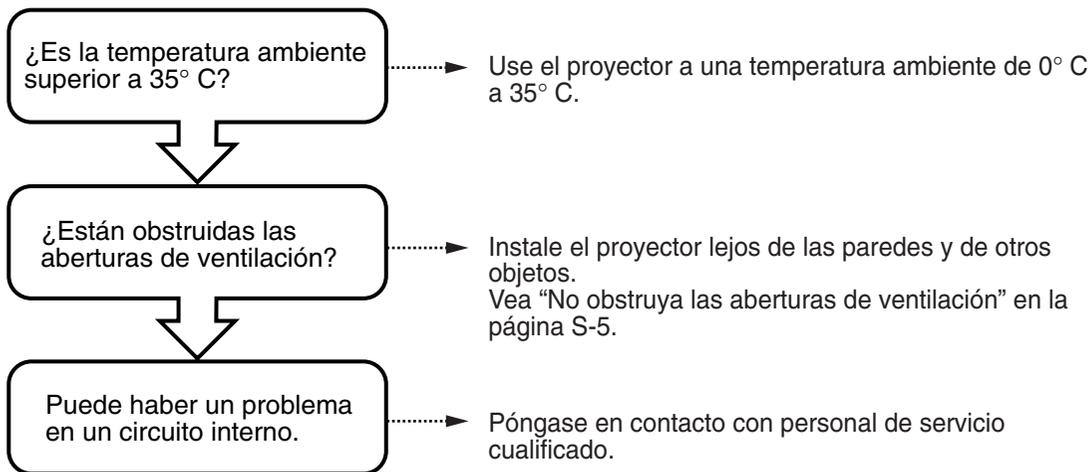
Si el LED TEMP parpadea durante más de 10 segundos y las condiciones de funcionamiento no cambian, el LED dejará de parpadear y permanecerá encendido, y la lámpara se apagará.

● Si se produce un corte de energía (ningún LED se enciende cuando se conecta la alimentación eléctrica)

○ Acción

1. Desconecte la clavija de alimentación de la toma de corriente.

2. Compruebe lo siguiente y tome las medidas apropiadas para solucionar el problema.



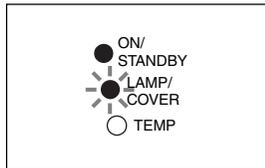
■ Sustitución de la lámpara

La vida útil de la lámpara utilizada en este proyector es de 1400 horas. (Puede ser menor dependiendo de las condiciones de uso). Puesto que existe una alta posibilidad de que la lámpara explote si el tiempo total de uso de la misma excede de 1500 horas, el suministro de energía a la lámpara se interrumpe cuando se alcanzan las 1500 horas de uso. En los siguientes casos, cuando el tiempo total de uso de la lámpara sea superior a 1400 horas, sustituya la lámpara (se vende por separado). Cuando la imagen proyectada se torne oscura o los colores no se reproduzcan de forma correcta, significará que la lámpara ha llegado al término de su vida útil. En este caso, sustituya la lámpara.

- Si el mensaje que se muestra a continuación aparece mientras la lámpara está encendida (Este mensaje aparece cuando el tiempo total de uso de la lámpara es superior a 1400 horas).

1400 horas de uso de la lámpara.
Reemplace la lámpara.

- Cuando “Tiempo de uso de la lámpara” en el menú alcanza las 1400 horas, el LED LAMP/COVER comienza a parpadear de color rojo. Puede comprobar el tiempo de uso de la lámpara en el menú “Ajuste 1”. (Para más detalles, vea la página 45).
- Cuando el LED LAMP/COVER se ilumina de color rojo sin que la lámpara esté encendida. (Cuando el tiempo total de uso de la lámpara es superior a 1500 horas).



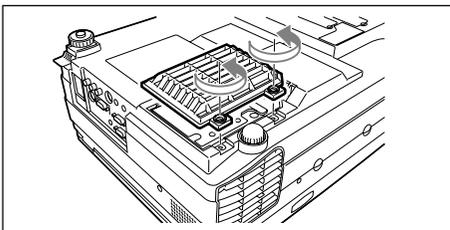
⚠ ADVERTENCIA

- No sustituya la lámpara inmediatamente después de apagar el proyector. La lámpara estará muy caliente, por lo que podría sufrir una quemadura. Apague la lámpara, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y espere al menos una hora antes de sustituir la lámpara.
- No toque la lámpara con las manos. Esto podría afectar la luminosidad de la lámpara o reducir la vida útil de la misma.
- Este proyector contiene muchos componentes de vidrio (p. ej., lámpara y espejos). Si estos componentes de vidrio se rompen, manipúlelos con cuidado para evitar herirse con los fragmentos de cristal. Contacte con su distribuidor o con personal de servicio cualificado de NEC para las reparaciones.

⚠ PRECAUCIÓN

- Esta lámpara no es compatible con la lámpara que se utiliza para la DT100. Especifique la lámpara que es exclusiva para este equipo (DT02LP).

Procedimiento

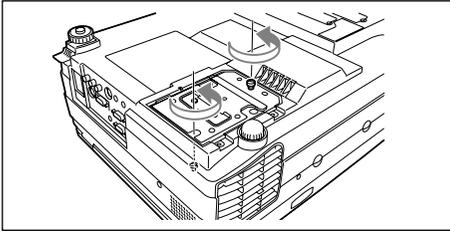


1 Desmonte la cubierta de la lámpara.

Afloje los tornillos de la cubierta de la lámpara utilizando un destornillador de cabeza plana.

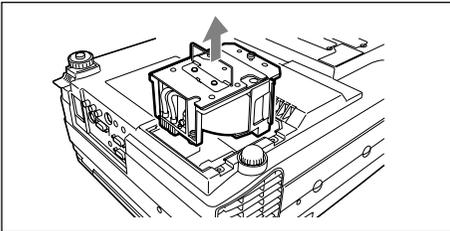
2 Afloje los tornillos de sujeción de la lámpara.

Afloje los tornillos de la lámpara. (2 unidades)



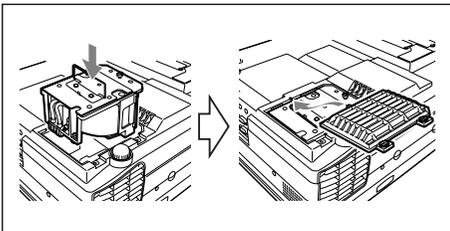
3 Retire la lámpara.

Tome el asa y retire la lámpara hacia arriba.



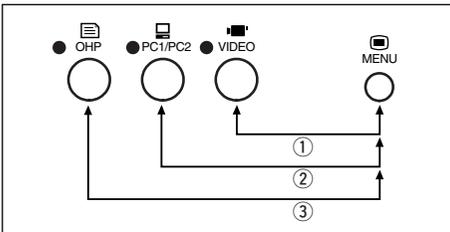
4 Instale una lámpara nueva.

- ① Sostenga la lámpara e introdúzcala en su compartimiento.
- ② Asegúrese de que las dos partes sobresalientes encajen debidamente en los agujeros.
- ③ Apriete los dos tornillos de sujeción de la lámpara.
- ④ Para instalar la cubierta de la lámpara, alinee las tres lengüetas de la cubierta de la lámpara con las ranuras del proyector. Luego, apriete los dos tornillos de sujeción de la cubierta de la lámpara.



5 Ponga en cero el tiempo de uso de la lámpara.

Efectúe el siguiente procedimiento en modo de espera. Mientras mantiene pulsado el botón , pulse los botones ,  y  una vez, en ese orden. El LED LAMP/COVER comenzará a parpadear de color verde.



⚠ PRECAUCIÓN

No ponga en cero el tiempo de uso de la lámpara sin haber sustituido la lámpara. La probabilidad de que la lámpara explote aumentará si el tiempo total de uso de la lámpara excede las 1500 horas.

6 Compruebe que el tiempo de uso de la lámpara indicado en el menú de ajuste de la lámpara sea "0H", como se muestra a la izquierda.

Si el tiempo de uso de la lámpara no es cero, póngalo en cero repitiendo el paso 5.



⚠ PRECAUCIÓN

Asegúrese de poner en cero el tiempo de uso de la lámpara después de sustituir la lámpara. De lo contrario, no podrá conocer el tiempo de uso real de la lámpara. Cuando la indicación exceda las 1500 horas, el suministro de energía a la lámpara se interrumpirá forzosamente, independientemente de la vida útil de la lámpara.

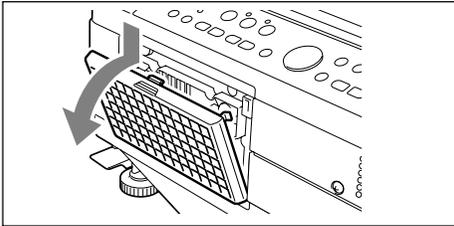
NOTA

- Como medida de seguridad, la lámpara no se encenderá si la cubierta de la lámpara no está instalada.
- La lámpara que se vende por separado viene con un filtro de aire. Al sustituir la lámpara, asegúrese de sustituir el filtro de aire también. (Vea la página S-56.)
- La lámpara puede desecharse como una lámpara fluorescente doméstica corriente; para desechar la lámpara, siga el procedimiento recomendado por las autoridades locales.

■ Limpieza del filtro de aire

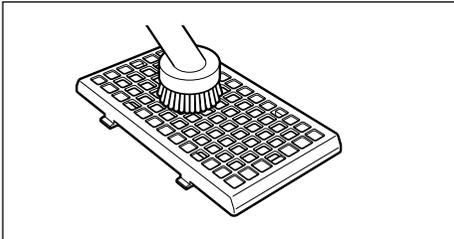
El filtro de aire mantiene los componentes ópticos del proyector libres de polvo y suciedad. Un filtro de aire obstruido puede hacer que la temperatura en el interior del proyector se eleve, aumentando con ello la velocidad del ventilador. Esto, a su vez, puede reducir la vida útil de la lámpara o causar el mal funcionamiento del proyector. Por lo tanto, deberá limpiar el filtro de aire regularmente (aproximadamente una vez al mes si utiliza el proyector durante unas cuatro horas al día). Si le es difícil quitar el polvo y la suciedad del filtro del aire, sustitúyalo por un nuevo de filtro del aire.

Procedimiento



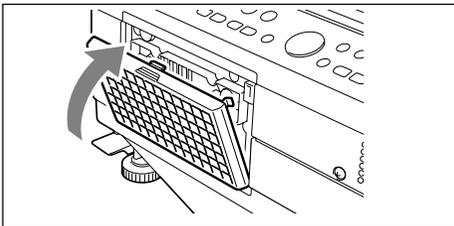
1 Desmonte el filtro de aire.

Para desmontar el filtro de aire, presione el tirador del filtro de aire al mismo tiempo que tira de él hacia fuera.



2 aspire la esponja para quitar el polvo.

Aspire la superficie externa de la esponja como se muestra en la ilustración.



3 Instale el filtro de aire.

Siga el paso 1 en orden inverso. Presione el filtro hasta escuchar un “clic”.

⚠ PRECAUCIÓN

Cuidado del filtro de aire

- No lave el filtro de aire con agua u otros líquidos. Esto podría obstruirlo.
- No limpie el filtro de aire con un paño ni con un trapo húmedo, ya que esto también puede obstruirlo.
- Asegúrese de aspirar siempre la parte exterior del filtro de aire. Si aspira el interior del filtro de aire, éste perderá su efectividad.
- No olvide volver a instalar el filtro de aire. Si utiliza el proyector sin el filtro de aire instalado, el polvo podrá entrar en el proyector y afectar la calidad de las imágenes proyectadas.
- Cuando el filtro de aire se dañe, asegúrese de sustituirlo por uno nuevo (se vende por separado). Si utiliza el proyector con el filtro de aire en malas condiciones, el polvo podrá entrar en el proyector y afectar la calidad de las imágenes proyectadas.

NOTA

La lámpara del proyector no se encenderá si el filtro de aire no está instalado.

Solución de problemas

Si cree que ha ocurrido un problema, compruebe los siguientes puntos antes de solicitar reparaciones.

Problema	Comprobar	Página(s)
El proyector no se enciende.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe que el cable de alimentación está conectado. 	S-20
La lámpara de proyección no se enciende.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe que la lámpara no se ha quemado. • Compruebe que la cubierta de la lámpara está instalada. • Compruebe que el filtro de aire está instalado. • Compruebe la temperatura interna. Si la temperatura es demasiado alta, la lámpara puede no encenderse debido a un control de protección. • Compruebe que el tiempo de uso de la lámpara es inferior a 1500 horas. 	S-54 S-54 S-56 S-52 S-54
No se visualiza ninguna imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe que ha seleccionado el dispositivo de entrada conectado. • Compruebe que el cable del dispositivo conectado esté conectado correctamente. • Asegúrese de que la opción Brillo o Constaste del menú Ajuste de imagen no esté ajustada al mínimo. • Compruebe que la resolución esté ajustada correctamente en el PC. • Compruebe las funciones en el PC. 	S-29 S-22, 28 S-43 S-24 S-24
La imagen aparece distorsionada.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe que el proyector está instalado correctamente. • Es posible que se haya usado la función de corrección de distorsión trapezoidal. 	S-20 S-21
La imagen aparece borrosa.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe el enfoque. • Asegúrese de que la distancia de proyección esté dentro del margen de enfoque. • Es posible que se haya usado la función de corrección de distorsión trapezoidal. • Compruebe si la tapa de la lente está colocada. 	S-30, 37 S-19 S-21 S-29
La imagen parpadea.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste la Fase en el menú Posición/Reloj. 	S-44
La imagen aparece desalineada.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe el ajuste del menú Posición/Reloj. 	S-44
Los colores aparecen desalineados.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste la Fase en el menú Posición/Reloj. 	S-44
Ausencia de sonido.	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que la opción Volumen no esté ajustada al mínimo en el menú. 	S-39
La caja del proyector cruje.	<ul style="list-style-type: none"> • La caja del proyector produce un sonido cuando se expande o contrae ligeramente debido a los cambios de la temperatura ambiente. Esto no afecta el rendimiento del proyector. 	—
El LED TEMP se enciende o parpadea.	<ul style="list-style-type: none"> • Siga el procedimiento de protección contra recalentamiento. 	S-52
El LED LAMP/COVER se ilumina de color rojo.	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que el filtro de aire no esté desconectado. • Asegúrese de que la cubierta de la lámpara esté instalada. • Compruebe si el tiempo de uso de la lámpara ha excedido las 1500 horas. 	S-56 S-54 S-54
El mando a distancia no funciona.	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que las pilas no estén agotadas. • Asegúrese de que el sensor de mando a distancia no esté expuesto a iluminación intensa. • Asegúrese de que el sensor de mando a distancia del proyector no esté obstruido. • Asegúrese de que el proyector no esté instalado cerca de un equipo accionado por inversor. 	S-17 S-9, 10 S-9, 10 S-17
Quando se selecciona la entrada desde el ordenador personal, la posición de la imagen no es correcta o la imagen aparece comprimida.	<ul style="list-style-type: none"> • Pulse el botón RESIZE para realizar un ajuste sincrónico automático. • Haga los ajustes correspondientes en el menú "Posición/Reloj". 	S-38 S-44

Especificaciones

Modelo			DT20
Tipo			Proyector LCD de 3 colores primarios, con obturador
Especificaciones principales	Panel LCD	Tamaño	1,0 pulgadas × 3 paneles, relación de aspecto 4:3
		Sistema	Matriz activa TFT de polisilicona con matriz de micro lentes
		Núm. de píxeles	786.432 píxeles (1.024 puntos × 768 puntos) × 3
		Disposición	Franja
	Lente de proyección	Zoom manual: 1 a 1,25 ×, f=36,5 mm a 45,6 mm, F1,7 a 2,2	
Fuente óptica		Lámpara de mercurio de alta presión, de 260 W	
Tamaño de la imagen			32 - 300 pulgadas diagonale (distancia de proyección 1,4 a 13,9 m)
Reproducción de colores			Color pleno (16.770.000 colores)
Brillo			2800 ANSI lumens
Frecuencia de digitalización			Horizontal 21 a 80 kHz, vertical 50 a 85 Hz
Resolución máxima		Con entrada de señal RGB	1.024 × 768 puntos (pantalla comprimida de 1.600 × 1.200 puntos disponible)
Entrada/salida de vídeo	OHP	Escáner	Cámara CCD en colores de 2 Mega de píxeles 288 mm × 216 mm
		PC (entrada RGB analógica)	Sistema de señales
	Señal de vídeo		Analógica: 0,7 Vp-p/75Ω
	Señal de sincronización		Separada/compuesta: Nivel TTL (pos./neg.) Sinc. en verde: 0,3 Vp-p (neg.)
	Panel de terminales		Mini D-sub de 15 contactos, 2 canales
	Vídeo	Sistema de señales	NTSC/PAL/SECAM/PAL-N/PAL-M/PAL60/NTSC4,43
		Terminal de entrada	Conector de clavija RCA 1 canal, S-Video (Mini DIN, 4 contactos) 1 canal
	Salida de monitor	Señal de vídeo	0,7Vp-p/75Ω
Señal de sincronización		Nivel TTL separado, polaridad negativa	
Terminal de salida		Mini D-sub de 15 contactos, 1 canal	
Entrada/salida de audio	PC	Señal de audio	0,4Vrms/47KΩ
		Terminal de entrada	Miniconector estereofónico 2 canales
	Video	Señal de audio	0,4Vrms/47KΩ
		Terminal de entrada	Conector de clavija RCA 1 canal
	Salida de monitor	Señal de audio	0,4Vrms/47KΩ
Terminal de salida	Miniconector estereofónico 1 canal		
Salida de audio			1 W × 2 estéreo
Margen de funcionamiento (temperatura y humedad)			Temperatura: 0 a 35°C, humedad: 20 a 80% (sin condensación)
Fuente de alimentación			100-120/220-240 V CA , 50/60 Hz
Consumo de energía			390 W (100-120 V CA), 370 W (220-240V CA)
Corriente de entrada			4,5 A (100-120V CA), 2,2 A (220-240V CA)
Dimensiones externas (mm)			400 (ancho) × 315 (prof.) × 145 (alto) (sin incluir las partes salientes ni la cubierta)
Peso			7,3 kg
Accesorios			Cable de alimentación (3m), mando a distancia, manual de usuario, garantía, pilas (AA × 2), cable de PC, tapa de lente
Regulaciones			Aprobado UL (UL 60950, CSA 950) Conforme con los requisitos de Clase DOC Canadá Conforme con los requisitos de Clase A FCC Conforme con la Clase A AS/NZS3548 Conforme con la Directiva EMC (EN55022, EN55024, EN61000-3-2, EN61000-3-3) Conforme con la directiva de bajo voltaje (EN60950, TUV GS aprobado) CE

• Con el propósito de introducir mejoras, las especificaciones y el diseño del producto están sujetos a modificaciones sin previo aviso.

Para información adicional visite:

E.E.U.U : <http://www.necvisualsystems.com/>

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

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

Los paneles LCD son intrínsecamente susceptibles a defectos de píxeles.

Para información adicional referente a datos de píxeles, por favor contacte la oficina de ventas de NEC de su localidad.

Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.