

LightRaise™

Proyectores interactivos

Guía de usuario

Para los modelos SLR60wi, SLR60wi2 y SLR60wi2-SMP

Escanee el siguiente código QR para leer esta guía en su smartphone o en otro dispositivo móvil, o bien vaya a:

onlinehelp.smarttech.com/english/mobile/projectors/60wi/index.htm



SMART®

Registro del producto

Si registra su producto SMART, le enviaremos notificaciones sobre las nuevas funciones y actualizaciones del software.

Regístrelo en línea en smarttech.com/registration.

Tenga la siguiente información a mano por si debe llamar a la Asistencia técnica de SMART.

Número de serie:

Fecha de compra:

Advertencia de la FCC

Este equipo ha sido sometido a pruebas y se ha determinado que cumple los límites establecidos para un dispositivo digital de Clase A, de conformidad con el Apartado 15 de las Reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas cuando el equipo funciona en un entorno comercial. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala ni se usa de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias dañinas para las comunicaciones por radio. El uso de este equipo en un área residencial puede provocar interferencias dañinas, en cuyo caso el usuario tendrá que corregir la interferencia a su costo.

Declaración de la FDA

Cumple la normativa de rendimiento de la FDA para productos láser a excepción de las excedencias relativas al Aviso sobre láseres n° 50, con fecha 24 de junio de 2007.

Aviso de marcas

LightRaise, SMART Notebook, SMART Meeting Pro, SMART Ink, SMART Board, SMART GoWire, smarttech, el logotipo de SMART y todos los eslóganes de SMART son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de SMART Technologies ULC en EE.UU. y en otros países. Texas Instruments, BrilliantColor y DLP son marcas registradas de Texas Instruments. Blu-ray es una marca registrada de la Blu-ray Disc Association. HDMI es una marca comercial o marca registrada de HDMI Licensing LLC. DisplayLink es una marca comercial o una marca comercial registrada de DisplayLink Corp. en los Estados Unidos y/o en otros países. Los demás nombres de empresas y productos de terceros pueden ser marcas comerciales de sus respectivas empresas.

Aviso de copyright

© 2013 SMART Technologies ULC. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación se puede reproducir, transmitir, transcribir o almacenar en un sistema de recuperación, ni traducirse a ningún idioma, de ninguna forma y por ningún medio, sin el consentimiento previo expresado por escrito de SMART Technologies ULC. La información contenida en este manual puede modificarse sin previo aviso y no representa compromiso alguno por parte de SMART.

Este producto y/o su uso están cubiertos por una o más de las siguientes patentes estadounidenses.

www.smarttech.com/patents

10/2013

Información importante

Lea atentamente las siguientes advertencias. Si no se leen las siguientes advertencias o no se siguen las instrucciones de instalación suministradas con el producto SMART, se podrían ocasionar lesiones personales o daños en el producto y se podría anular la garantía.



ADVERTENCIA

- Para reducir el riesgo de incendio o descarga eléctrica, no exponga el producto SMART a la lluvia ni a la humedad.
- Se necesitan dos personas para montar el producto SMART porque puede ser demasiado pesado para que una sola persona lo manipule con seguridad.
- Utilice las herramientas adecuadas para su tipo de muro según se indica en el kit de accesorios de SMART (número de pieza 1013576). De no hacerlo, la unidad podría caer de la pared y causar lesiones a alguien.
- Asegúrese de que los cables de su producto SMART, tendidos sobre el suelo, estén bien atados y señalizados para evitar el riesgo de que alguien tropiece.
- Asegúrese de que todos los cables de la pared están correctamente asegurados.
- No mire fijamente al haz de luz del proyector ni permita que lo hagan los niños.
- No perfora, aplaste, caliente ni desarme la pila del rotulador; no la exponga al fuego ni a ningún líquido, no provoque cortocircuitos de sus terminales ni la someta a ningún otro tipo de abuso porque ésta podría explotar o encenderse y causar lesiones personales o incendios.
- Si se utilizan los controles, ajustes o rendimiento de los procedimientos de un modo distinto al especificado aquí, esto podría resultar en una exposición peligrosa a las radiaciones.
- Mantenga el rotulador interactivo y el soporte para rotuladores fuera del alcance de niños pequeños, ya que hay piezas pequeñas que podrían suponer riesgo de atragantamiento.

Módulo de detección táctil (TDM)



ADVERTENCIA

- No desarme el módulo de detección táctil. Ha sido diseñada para proteger de forma segura al usuario final durante el funcionamiento e instalación normales.
- El módulo de detección táctil es un producto láser de primera clase. Para evitar daños provocados por la radiación láser, no encienda el sistema antes de instalar el módulo de detección táctil. Cuando se haya completado la instalación, no podrá acceder a los láseres y podrá encender el sistema de forma segura.
- De acuerdo con la normativa internacional IEC60825-1: 2007, no mire al haz de luz directamente con instrumentos ópticos como las gafas o lentes de aumento.
- A continuación se detallan las especificaciones de diodo para los diodos láser, diseñados de forma segura para el módulo de detección táctil:
 - Láser rojo: 650 nm (típico), 0,35 mW (Máx., CW)
 - Láser IR: 808 nm (típico), 350 mW (Máx., CW)

Contenido

Información importante	i
Módulo de detección táctil (TDM)	ii
Capítulo 1: Acerca de su proyector	1
Características	2
Accesorios opcionales	6
Capítulo 2: Instalar su proyector	7
Elegir una superficie	7
Elegir una ubicación	12
Elegir la altura	13
Distribución de los cables	15
Conexiones del proyector	17
Instalar los controladores DisplayLink para el XCP	20
Instalación del software SMART Notebook	21
Instalación del software SMART Meeting Pro	21
Alineación del proyector	21
Capítulo 3: Uso del proyector	23
Cómo funciona su proyector	23
Interactuar con su ordenador	24
Uso del control remoto	24
Enfocar la imagen	25
Ajustar la imagen	26
Uso del rotulador interactivo	26
Capítulo 4: Uso del XCP	31
Conexión del XCP al proyector	32
Conectar los adaptadores del XCP al XCP	35
Conexiones de entrada del XCP	36
Uso de los controles del proyector XCP	37
Uso del cable SMART GoWire con el XCP	38
Capítulo 5: Uso del cable SMART GoWire	39
Conectar el cable SMART GoWire al proyector.	39
Conectar el cable SMART GoWire al XCP	40
Capítulo 6: Mantenimiento de su proyector	43
Cambiar la pila del control remoto	43
Cambiar la pila de la CAT	44
Limpiar el proyector y los accesorios	45
Volver a colocar el módulo de la lámpara del proyector	46
Restablecer las horas de la lámpara	54

Capítulo 7: Solucionar problemas del proyector	55
Determinar el estado del proyector	56
Determinar el estado del toque	57
Determinar el estado del rotulador interactivo	58
Determinar el estado de la herramienta de alineación de cortinas (CAT)	59
Determinar el estado del XCP	60
Solucionar problemas de su producto SMART con el asistente de conexión	60
Solucionar problemas del rotulador interactivo	61
Solucionar problemas del uso táctil con el dedo	62
Problemas de precisión y alineación del toque	63
Solución de problemas de imagen	64
Solucionar errores del proyector	66
Solución de problemas de audio	68
Solucionar problemas del XCP	69
Encontrar el número de serie	70
Acceso al menú de servicios	70
Apéndice A: Gestionar su proyector a distancia	73
Acceso a la gestión del sitio web	73
Inicio	74
Panel de control	74
Configuración de red	76
Alertas de correo electrónico	77
Configuración de contraseña	78
Protocolo simple de administración de redes (SNMP)	79
Apéndice B: Conectar el sistema de control de la sala al proyector	81
Configuración de la interfaz serie	81
Inventario de comandos	83
Métodos de comando basados en valores	83
Controles del estado de alimentación	85
Controles de selección de fuente	86
Controles de fuentes generales	86
Controles de fuentes VGA adicionales	88
Controles de sonido	89
Controles de red	90
Controles del sistema	91
Apéndice C: Ajustar la configuración del proyector interactivo	95
Ajustar la configuración del proyector interactivo SLR60wi	95
Ajustar la configuración del proyector interactivo SLR60wi2	106
Apéndice D: Integración de otros dispositivos	119
Formato de vídeo nativo	119
Compatibilidad de formato de vídeo	120
Compatibilidad de formato de señal HD y SD	123
Conexión de fuentes periféricas y salidas	124

CONTENIDO

Apéndice E: Cumplimiento de requisitos ambientales del hardware	125
Directiva sobre residuos de aparatos eléctricos y electrónicos y pilas (Directiva WEEE y sobre pilas)	125
Pilas	125
Mercurio	125
Más información	125
Índice	127

Capítulo 1

Acerca de su proyector

Características	2
Proyector interactivo	2
Brazo del proyector	3
Módulo de detección táctil (MDT)	3
Herramienta de alineación de cortinas (CAT)	4
Funciones táctiles y de rotulador interactivas	4
Soporte para el rotulador	4
Cargador USB	5
Control remoto	5
Control del proyector LightRaise (XCP)	5
Accesorios opcionales	6
Kit de montaje en pared	6
adaptadores de XCP	6

Los proyectores interactivos LightRaise™ son proyectores de corto alcance montados en la pared que transforman cualquier pared o pizarra de borrado en seco en una superficie interactiva. Los proyectores interactivos permiten introducir datos de forma táctil y con rotulador, lo cual permite que dos usuarios puedan escribir, dibujar y manipular a la vez contenido en el software de aprendizaje colaborativo SMART Notebook™ o SMART Meeting Pro™ con un dedo o con rotuladores interactivos.

Este capítulo describe las funciones y componentes de su proyector.

Características

Proyector interactivo

LightRaise 60wi (SLR60wi)	LightRaise 60wi2 (SLR60wi2)
Un motor de proyección montado en la pared que utiliza tecnología DLP® de Texas Instruments™, que proporciona un rendimiento de BrilliantColor™ y corrección de calidad Gamma 2.2 con los modos de Sala con mucha luz, Sala con poca luz, sRGB, Color de la pared y Definido por el usuario y Presentación de SMART.	Un motor de proyección montado en la pared que utiliza tecnología DLP de Texas Instruments, que proporciona un rendimiento de BrilliantColor y corrección de calidad Gamma 2.2 con los modos de Aula con mucha luz, Aula con poca luz, sRGB y Definido por el usuario o Presentación de SMART.
Interacción del dedo y el rotulador que le permite pulsar, desplazar, hacer gestos o dibujar con dos dedos o con los rotuladores interactivos.	Interacción del dedo y el rotulador que le permite pulsar, desplazar, hacer gestos o dibujar con cuatro dedos o con los rotuladores interactivos.
Interacción táctil doble que permite que dos personas dibujen y manipulen contenido sobre la superficie a la vez. Se puede tocar la superficie interactiva simultáneamente con dos dedos, dos rotuladores o un dedo y un rotulador.	La interacción de cuatro toques permite que cuatro personas dibujen, hagan gestos y manipulen contenido sobre la superficie a la vez. La superficie interactiva se puede tocar a la vez con una combinación de dedos y rotuladores.
Listo para HD, con pantalla ancha, 2500 lúmenes, resolución máxima admitida 1080p	Listo para HD, 3000 lúmenes, resolución máxima admitida 1080p
Compatibilidad de sistema de vídeo NTSC, NTSC 4:43, PAL, PAL-N, PAL-M y SECAM	Compatibilidad con el sistema de vídeo HDTV (720p y 1080p) y listo para HD (tecnología HDMI y 720p) disponible, NTSC, NTSC 4:43, PAL, PAL-N, PAL-M y SECAM (480i/p y 576i/p)
Resolución nativa WXGA 1280 × 800	Resolución nativa WXGA 1280 × 800
Relación de aspecto nativa de 16:10, compatible con relaciones de aspecto 4:3 y 16:9	16:10 con compatibilidad para 16:9, 4:3 y 5:4 con ajuste proporcional
Relación de contraste 3400:1	Relación de contraste 2900:1
Tamaño del área interactiva máxima en diagonal de 254 cm (100 pulgadas) en una pared vertical vacía	Tamaño del área interactiva máxima en diagonal de 254 cm (100 pulgadas) en una pared vertical vacía
Relación de alcance de 0,36:1	Relación de alcance de 0.35:1
Dos altavoces integrados de 10 W	Altavoz integrado de 9 W



NOTA

Para obtener más detalles sobre las funciones del proyector, consulte las *Especificaciones del proyector interactivo LightRaise 60wi* (smarttech.com/kb/170335).



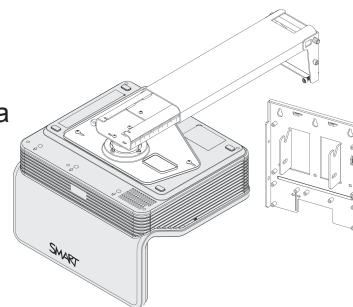
NOTA

Para obtener más detalles sobre las funciones del proyector, consulte las *Especificaciones del proyector interactivo LightRaise 60wi2* (smarttech.com/kb/170603).

Brazo del proyector

El proyector se monta en la pared uniéndolo a la rótula con el brazo y el brazo con la plataforma de montaje en la pared. Puede ajustar la altura del brazo para diferentes tamaños de imagen. Cuenta además con las siguientes funciones:

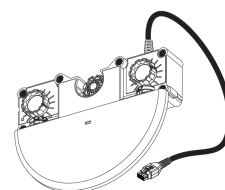
- Tamaños de imagen desde 67 a 100 pulgadas de diagonal (16:10)
- Distorsión, inclinación y posición de la imagen
- Disminución de la vibración de la imagen (suele provocarla las puertas al cerrarse)
- Anillo del candado para evitar que se separe el proyector del brazo.
- Plantillas e instrucciones para colocar el sistema con seguridad.



Consulte la *Guía de instalación del proyector interactivo LightRaise* (smarttech.com/kb/170259) para obtener más información sobre cómo instalar y colocar el brazo del proyector.

Módulo de detección táctil (MDT)

El MDT se monta en la pared acoplándolo a la plataforma de la pared y permite al sistema diferenciar entre el toque del dedo y el toque del rotulador. Cuando está instalado y alineado, puede escribir con un rotulador y mover objetos con un dedo a la vez sobre la superficie interactiva.

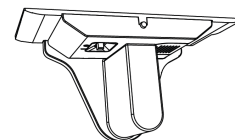


El MDT proporciona una gama de ajustes para acomodar los diferentes grosores de la superficie de proyección. Además incluye una luz indicadora de estado de varios colores, cómodamente situada, que proporciona información sobre el estado del sistema (consulte *Determinar el estado del toque* en la página 57).

Consulte la *Guía de instalación de LightRaise* (smarttech.com/kb/170259) para obtener más información sobre cómo instalar y alinear el MDT.

Herramienta de alineación de cortinas (CAT)

La herramienta CAT se incluye con la compra de su proyector y le permite alinear el sistema durante la instalación.

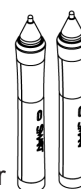


Consulte la *Guía de instalación del proyector interactivo LightRaise*

(smarttech.com/kb/170259) para obtener más información sobre cómo usar la CAT para alinear el sistema.

Funciones táctiles y de rotulador interactivas

Un sistema de detección táctil SMART basado en la visión hace un seguimiento del toque utilizando una fuente infrarroja, así como un rotulador infrarrojo interactivo y sincronizado sobre cualquier superficie razonablemente plana. Esto le permite escribir o dibujar en tinta digital con los rotuladores interactivos o con los dedos. Como el proyector reconoce el toque, puede incluso usarse un rotulador para dibujar mientras se usa el dedo para manipular contenido.



El modelo SLR60wi admite el doble toque, que permite que dos personas dibujen, hagan gestos y manipulen contenido sobre la superficie a la vez. Se puede tocar la superficie interactiva simultáneamente con dos dedos, dos rotuladores o un dedo y un rotulador.

El modelo SLR60wi2 admite la interacción de cuatro toques, que permite que cuatro personas dibujen y manipulen contenido sobre la superficie a la vez. La superficie interactiva se puede tocar a la vez con una combinación de dedos y rotuladores.

Algunas características de los rotuladores interactivos son los siguientes:

- Interruptor de punta activa
- Interruptor de encendido
- El rotulador se apaga automáticamente cuando no está en uso para prolongar la vida útil de la batería
- Una luz indicadora de estado de tres colores: verde (operativo), ámbar (es necesario cambiar la batería), rojo (fallo)
- Textura SoftTouch para un mejor agarre con el dedo
- Conexión USB mini B para cargar la batería

Soporte para el rotulador

Guarde los rotuladores interactivos en el soporte para rotuladores cuando no los esté usando y cuando los esté cargando. El soporte también es un lugar cómodo para almacenar el control remoto.

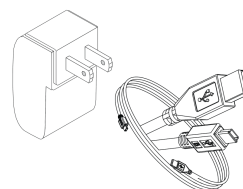


CAPÍTULO 1

Acerca del proyector interactivo

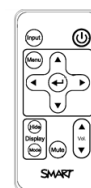
Cargador USB

Cargue su rotulador interactivo con el cargador de USB incluido (consulte *Cargar el rotulador interactivo* en la página 28). Un rotulador totalmente cargado funcionará durante dos días sin necesidad de recargarlo.



Control remoto

El control remoto del proyector le permite acceder a menús del proyector en pantalla, cambiar la configuración del proyector y encender/apagar el proyector.



Consulte *Uso del control remoto* en la página 24 para obtener más información.

Control del proyector LightRaise (XCP)

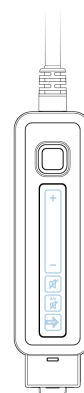


NOTAS

- El XCP solo está incluido con el modelo SLR60wi2-SMP.
- Antes de usar el XCP con un cable USB, instale los controladores DisplayLink™ en su ordenador desde el CD incluido con el XCP. Consulte *Instalar los controladores DisplayLink para el XCP* en la página 20.

El XCP puede montarse en la pared junto a la imagen proyectada, lo cual le ofrece una mejor ubicación para acceder a los puertos de entrada y a los controles de funcionamiento básico del proyector interactivo. Puede conectar un único cable USB al puerto de SMART Connect para la conexión de audio, vídeo y datos, todo en uno, a su ordenador con tecnología DisplayLink; si no, también puede conectar individualmente sus cables de vídeo, audio y uso táctil directamente al XCP.

Consulte *Uso del XCP* en la página 31 para obtener más información sobre las funciones y cables del XCP.



Accesorios opcionales

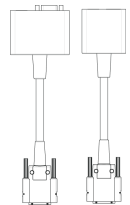
Estos accesorios no están incluidos con su proyector, pero puede encargarlos a su [distribuidor autorizado SMART](#).

Kit de montaje en pared

Puede comprar un kit de montaje en pared opcional que contiene un surtido de tornillos y anclajes autorroscantes para diferentes tipos de paredes.

adaptadores de XCP

Puede conectar un cable VGA o HDMI™ al XCP y a su ordenador si compra el adaptador adecuado.



Adaptador	Función
Adaptador VGA + USB	Conecta una fuente de vídeo VGA y tiene un conector USB independiente para datos y audio.
Adaptador HDMI + USB	Conecta una fuente de vídeo HDMI y tiene un conector USB independiente para datos y audio.

Para conectar los adaptadores XCP a su ordenador, consulte *Conectar los adaptadores del XCP al XCP* en la página 35.

Para utilizar los adaptadores XCP con un cable SMART GoWire™ de inicio automático, consulte *Conectar el cable SMART GoWire al XCP* en la página 40.

Capítulo 2

Instalar su proyector

Elegir una superficie	7
Elegir una superficie de la pared	7
Elegir una superficie de la pizarra de borrado en seco	8
Obstrucciones en la superficie	12
Elegir una ubicación	12
Elegir la altura	13
Distribución de los cables	15
Conexiones del proyector	17
Proyectores interactivos SLR60wi	18
Proyectores interactivos SLR60wi2	19
Proyectores interactivos SLR60wi2-SMP	20
Instalar los controladores DisplayLink para el XCP	20
Instalación del software SMART Notebook	21
Instalación del software SMART Meeting Pro	21
Alineación del proyector	21

Consulte la guía impresa de instalación y la plantilla de montaje que se incluyen con su proyector interactivo LightRaise para obtener más información sobre cómo instalar su proyector. Puede acceder a estos documentos visitando la página de asistencia de LightRaise en smarttech.com/support.

Este capítulo proporciona detalles adicionales para ayudarle a instalar el proyector.

Elegir una superficie

Tenga en cuenta cuál es la superficie de proyección cuando esté seleccionando una ubicación para su proyector. Puede instalarlo de modo que la imagen se proyecte sobre una superficie de borrado en seco o sobre una pared plana. Las pizarras de borrado en seco son superficies planas que funcionan bien con el proyector y le permiten escribir bien con tinta digital.

Elegir una superficie de la pared

Tenga en cuenta los siguientes factores a la hora de seleccionar la superficie de una pared en la que proyectar su imagen:

CAPÍTULO 2

Instalar su proyector

- Seleccione una pared que sea lisa y plana. Todas las líneas que dibuje para instalar el proyector deben ser rectas y niveladas, y en una pared vertical.
- Seleccione una pared blanca para que el color de la imagen proyectada sea preciso.
- Proyecte en una superficie lisa, con pintura semibrillante para que el proyector provoque menos brillos, consiga una calidad táctil óptima y se reduzca el desgaste de la punta del rotulador.
- Coloque una pizarra de borrado en seco en la pared si está proyectando sobre una superficie con textura, como un muro de ladrillos. Las pizarras de borrado en seco son superficies planas que funcionan bien con el proyector y le permiten escribir bien con tinta digital.



PRECAUCIÓN

Si se escribe sobre la pared con el rotulador interactivo podrían hacerse arañazos o dañar la superficie de la pared. Pruebe la superficie de la pared escribiendo sobre la misma con el rotulador antes de instalar el proyector.

Elegir una superficie de la pizarra de borrado en seco

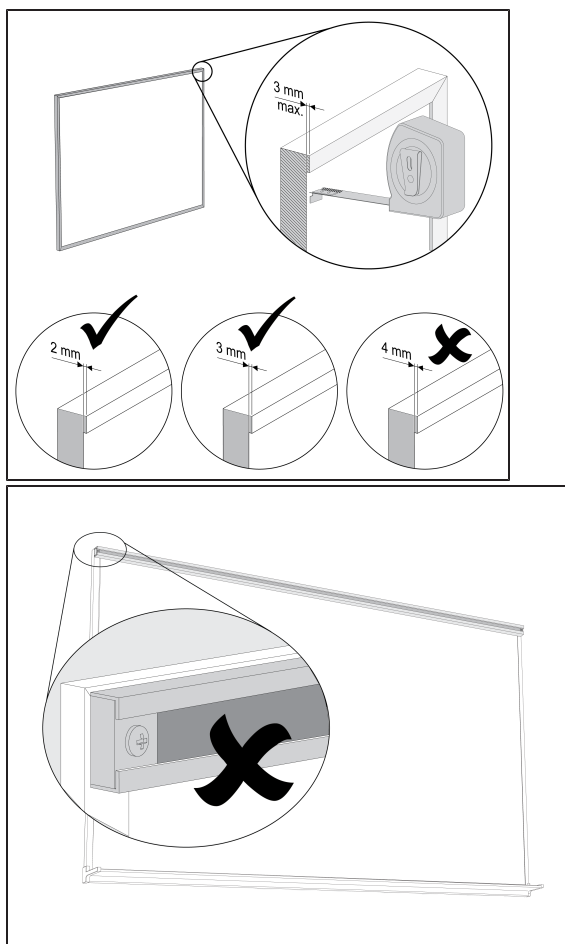
Tenga en cuenta los siguientes factores a la hora de seleccionar una pizarra de borrado en seco en la que proyectar su imagen:

- Instale la pizarra de borrado en seco y el proyector derechos, nivelados y verticales con respecto a la pared.

CAPÍTULO 2

Instalar su proyector

- Seleccione una pizarra de borrado en seco sin bisel o con un bisel de menos de 3 mm de grosor por encima de la superficie de la pizarra. Los biseles de un grosor superior a 3 mm sobre la superficie de la pizarra interferirán en el rendimiento táctil del dedo.



IMPORTANTE

No instale rieles para mapas en ninguna superficie que seleccione para proyectar la imagen. También debe eliminar cualquier riel para mapas que quede en la pared o pizarra de borrado en seco antes de usar el proyector.

- Seleccione una pizarra de borrado en seco que sea plana. Consulte el siguiente procedimiento para obtener más información.

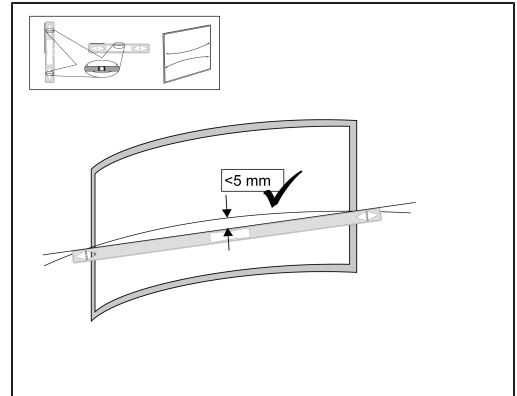
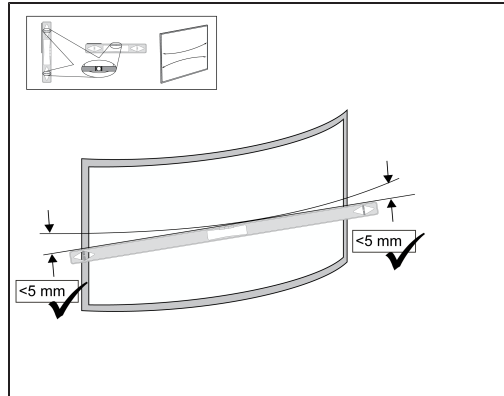
■ Para medir cómo de plana es la pizarra de borrado en seco

1. Coloque un nivel de carpintero de unos dos metros (seis pies) sobre la pizarra de borrado en seco.

CAPÍTULO 2

Instalar su proyector

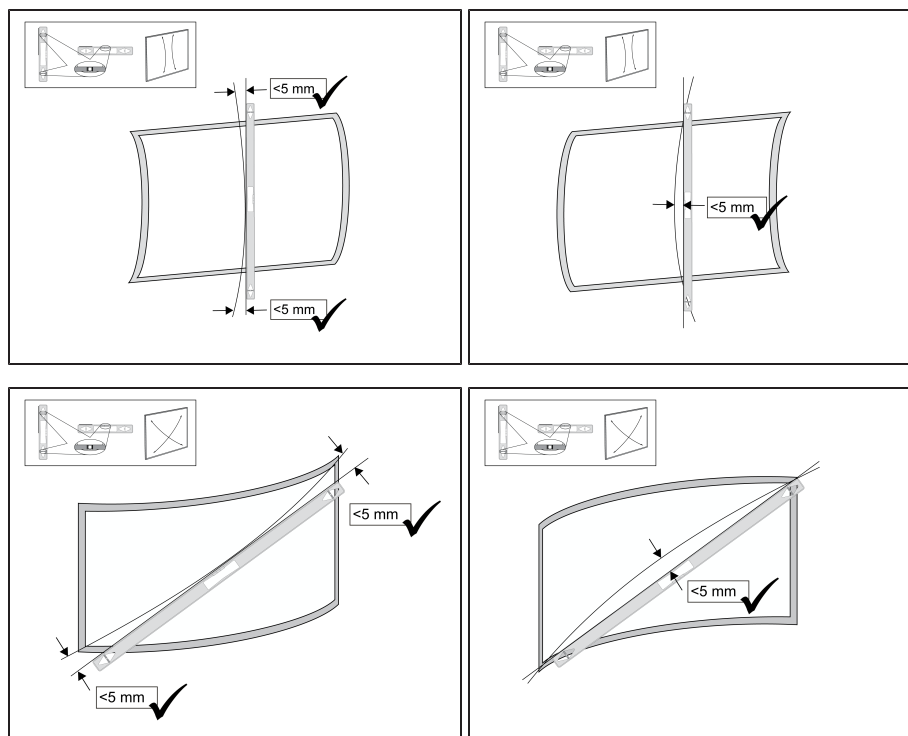
2. Encuentre el punto en que el nivel está más lejos de la superficie de la pizarra y, a continuación, mida la distancia. Mida la planitud de la superficie en ambos lados de la pizarra de borrado en seco.



CAPÍTULO 2

Instalar su proyector

3. Repita los pasos anteriores para medir la planitud de la pizarra tanto vertical como diagonalmente.



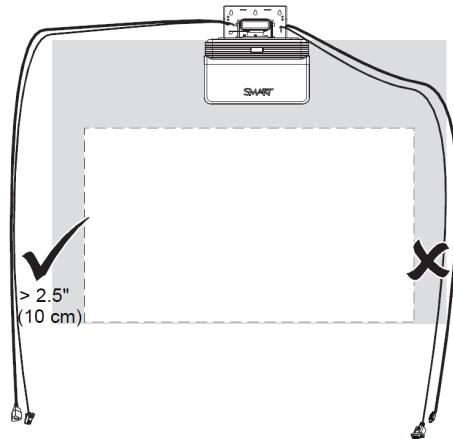
IMPORTANTE

El rendimiento táctil general del dedo se verá considerablemente influenciado por la planitud de la superficie de proyección.

- Si la distancia es inferior a 5 mm en todas las direcciones, es probable que se consiga un rendimiento táctil del dedo óptimo.
- Si la distancia es entre 5 y 10 mm en cualquier dirección, es probable que el rendimiento táctil del dedo sea bueno.
- Si la distancia es entre 10 y 15 mm en cualquier dirección, es posible que el rendimiento táctil del dedo sea adecuado. No obstante, puede haber problemas al completar la instalación. Se recomienda usar una superficie de pizarra más plana.
- Si la distancia es superior a 15 mm en cualquier dirección, seleccione una superficie más plana.

Obstrucciones en la superficie

No debe haber ningún objeto que sobresalga en el área restringida que hay entre la parte inferior del montaje del proyector y la imagen proyectada. Deben moverse o eliminarse los objetos de esta zona antes de poder usar su proyector interactivo, ya que pueden causar que algunas partes de la imagen proyectada pierdan la función táctil del dedo.



A continuación hay algunos ejemplos de obstrucciones comunes que deben evitarse:

- Cables que cuelgan en la imagen proyectada
- Tornillos o clavos que sobresalen de la pared o de la pizarra de borrado en seco
- Protuberancias de la pared o superficies irregulares
- Raíles para mapas en la pared o en la pizarra de borrado en seco



NOTA

Consulte la *Guía de evaluación de la superficie del proyector interactivo LightRaise* (smarttech.com/kb/170402) para obtener más información sobre cómo elegir una superficie.

Elegir una ubicación

SMART incluye una plantilla de montaje con su proyector (smarttech.com/kb/170271). Si utiliza esta plantilla, garantizará que puede hacer lo siguiente:

- Determinar dónde instalar el proyector en base a los tirantes de la pared y el tamaño de la superficie de proyección.
- Instalar el proyector a una altura segura para que no exista peligro de que alguien se golpee en la cabeza y, al mismo tiempo, quedará suficiente espacio libre por encima de la unidad para la ventilación y para el acceso a la hora de realizar la instalación.

CAPÍTULO 2

Instalar su proyector

Elegir una ubicación que esté alejada de fuentes de luz fuerte, como ventanas o entradas de luz superiores. Las fuentes de luz brillante puede crear sombras molestas sobre la superficie de proyección y reducir el contraste de las imagen proyectada.

Seleccione un área que tenga bastante espacio para acomodar el proyector. Para una mejor alineación, monte el proyector interactivo en un lugar central con respecto al ángulo de visión de su público.

Elegir la altura

La altura del proyector dependerá del tamaño de la imagen proyectada y del espacio disponible para la misma. Si está usando una pizarra de borrado en seco como superficie de proyección, la altura del proyector dependerá de la anchura y la altura de la pizarra. Si la superficie de proyección es una pared, la altura del proyector dependerá de la anchura y altura del espacio disponible en la pared. Tenga en cuenta la altura general de los usuarios y asegúrese de que puedan alcanzar a tocar todas las áreas de la imagen proyectada. Al determinar el tamaño de la imagen proyectada, asegúrese de que hay espacio para colocar los cables alrededor de la imagen y espacio para instalar el soporte para rotuladores.

Para determinar la altura del soporte de montaje del proyector

1. Mida la anchura del espacio disponible en la superficie.



NOTA

- Asegúrese de que la anchura de la superficie de proyección es igual o superior a la anchura del cuadro que hay en la página 11 de la *guía de instalación de los proyectores interactivos LightRaise* (smarttech.com/kb/170259).
- Si está utilizando una pizarra de borrado en seco como superficie de proyección, mida dentro del marco.

2. Mida la altura del espacio disponible en la superficie.



NOTA

- Asegúrese de que la altura de la superficie de proyección es igual o superior a la altura del cuadro que hay en la página 11 de la *guía de instalación de los proyectores interactivos LightRaise* (smarttech.com/kb/170259).
- Si está utilizando una pizarra de borrado en seco como superficie de proyección, mida dentro del marco.

CAPÍTULO 2

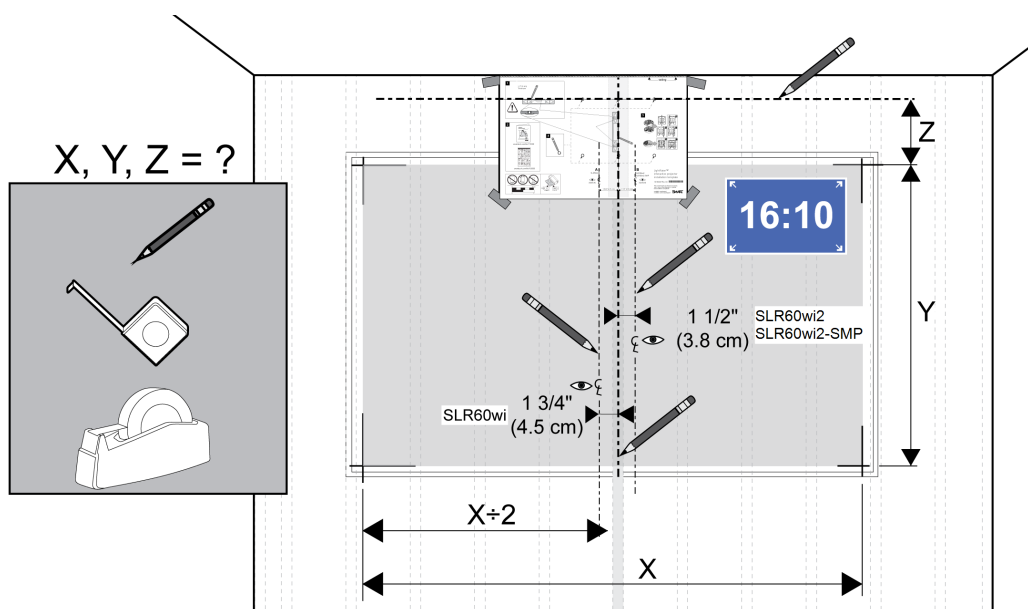
Instalar su proyector

3. Compare sus medidas con la tabla que aparece en la página 11 de la *Guía de instalación de los proyectores interactivos LightRaise* (smarttech.com/kb/170259) y seleccione una fila de la tabla que sea más pequeña que su anchura y altura disponibles. Esto determinará la altura de instalación del soporte de montaje del proyector desde la parte superior de la imagen proyectada.



IMPORTANTE

Necesita al menos 10.2 cm (4 pulgadas) de espacio libre por encima de los orificios de montaje superiores. Consulte la *Guía de instalación de los proyectores interactivos LightRaise* (smarttech.com/kb/170271) para obtener más información sobre los espacios libres en el techo.

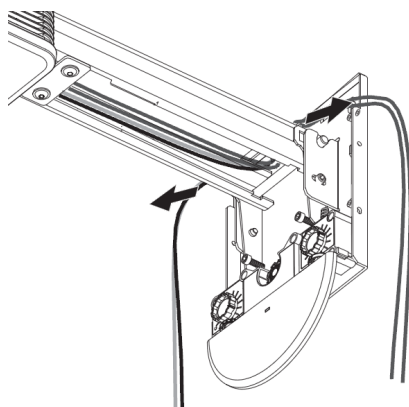


Distribución de los cables

Siga estas instrucciones para distribuir y fijar los cables a la pared.

Para conectar los cables

1. Distribuya los cables por la parte superior del brazo y hasta abajo antes de conectarlos al proyector.



2. Conecte todos los cables al proyector y déjelos colgando.



NOTA

Consulte *Conexiones del proyector* en la página 17 para obtener más información.

3. Después de haber conectado todos los cables, conecte el cable de alimentación a una toma de corriente.
4. Encienda el proyector de modo que pueda ver dónde recae la imagen proyectada
5. Alinee la imagen y haga cualquier ajuste necesario antes de distribuir los cables alrededor de la imagen proyectada.

CAPÍTULO 2

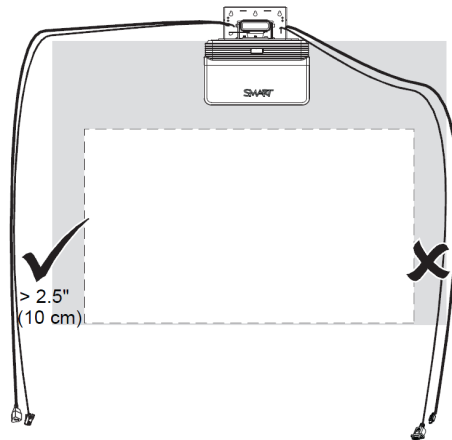
Instalar su proyector

6. Distribuya y fije los cables a la pared y asegúrese de que no sobresalen más allá de la superficie de la imagen que hay entre la parte inferior del montaje del proyector y la imagen proyectada. Deben moverse o eliminarse los objetos de esta zona antes de poder usar su proyector, ya que pueden causar que algunas partes de la imagen proyectada pierdan la función táctil del dedo.



IMPORTANTE

Deje espacio adicional entre los cables y la imagen proyectada para poder hacer después los ajustes necesarios.



Conexiones del proyector

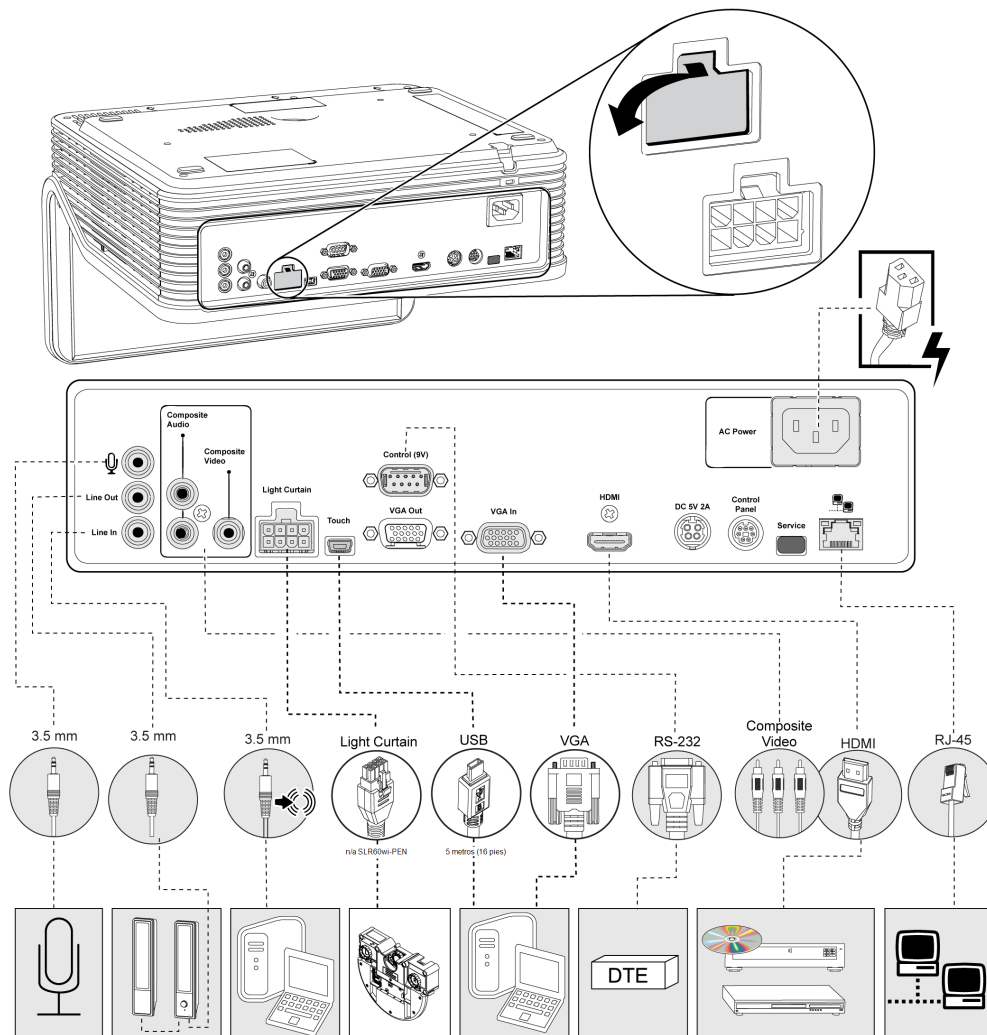


NOTAS

- Puede conectar una gran variedad de dispositivos periféricos de entrada al proyector, incluidos reproductores de DVD/Blu-ray™, grabadoras de vídeo, cámaras digitales y fuentes de alta definición, así como salidas de dispositivos periféricos, como un proyector secundario o altavoces potenciados.
- Puede que tenga que comprar adaptadores de terceros para conectar ciertos dispositivos periféricos.
- No se incluyen los dispositivos periféricos.
- Para conectar el XCP al proyector, consulte *Conexión del XCP al proyector* en la página 32.
- Para conectar el cable SMART GoWire al proyector, consulte *Conectar el cable SMART GoWire al proyector.* en la página 39.

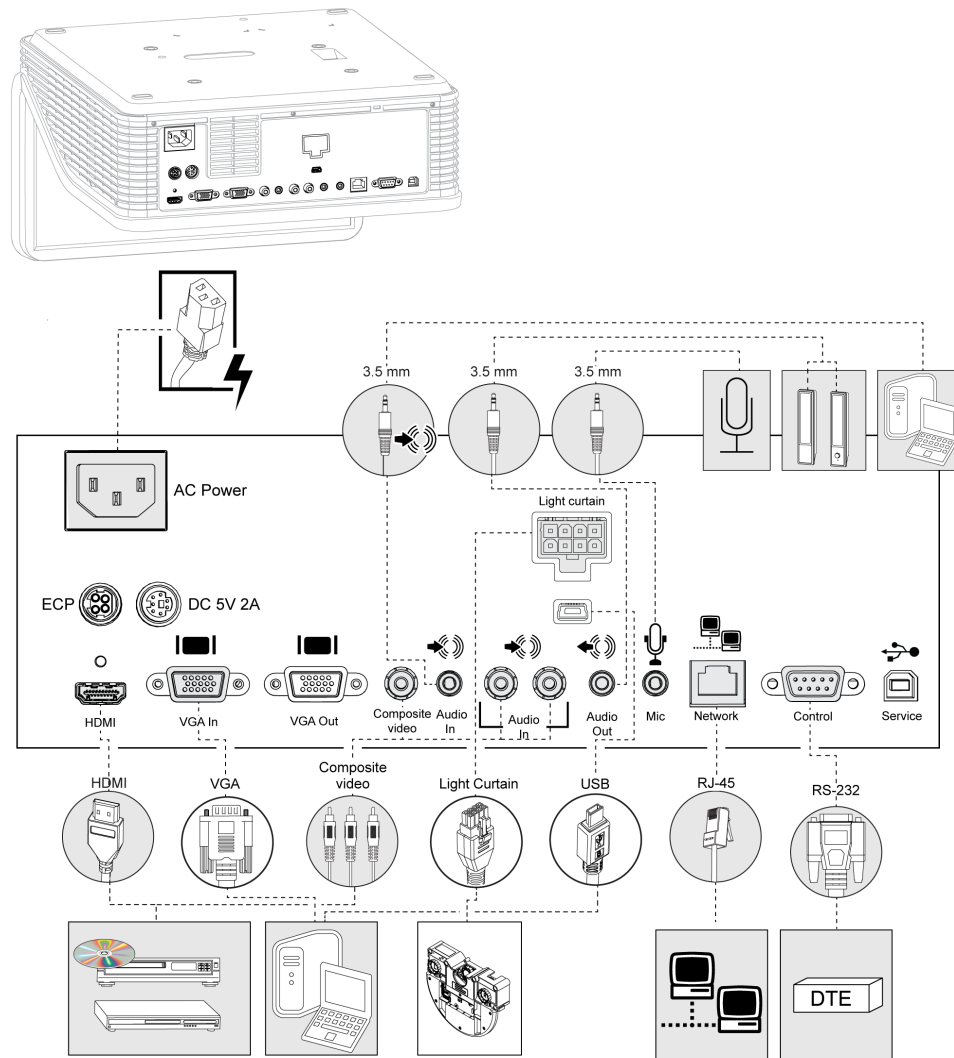
Proyectores interactivos SLR60wi

El siguiente diagrama describe las conexiones disponibles en el proyector interactivo SLR60wi.



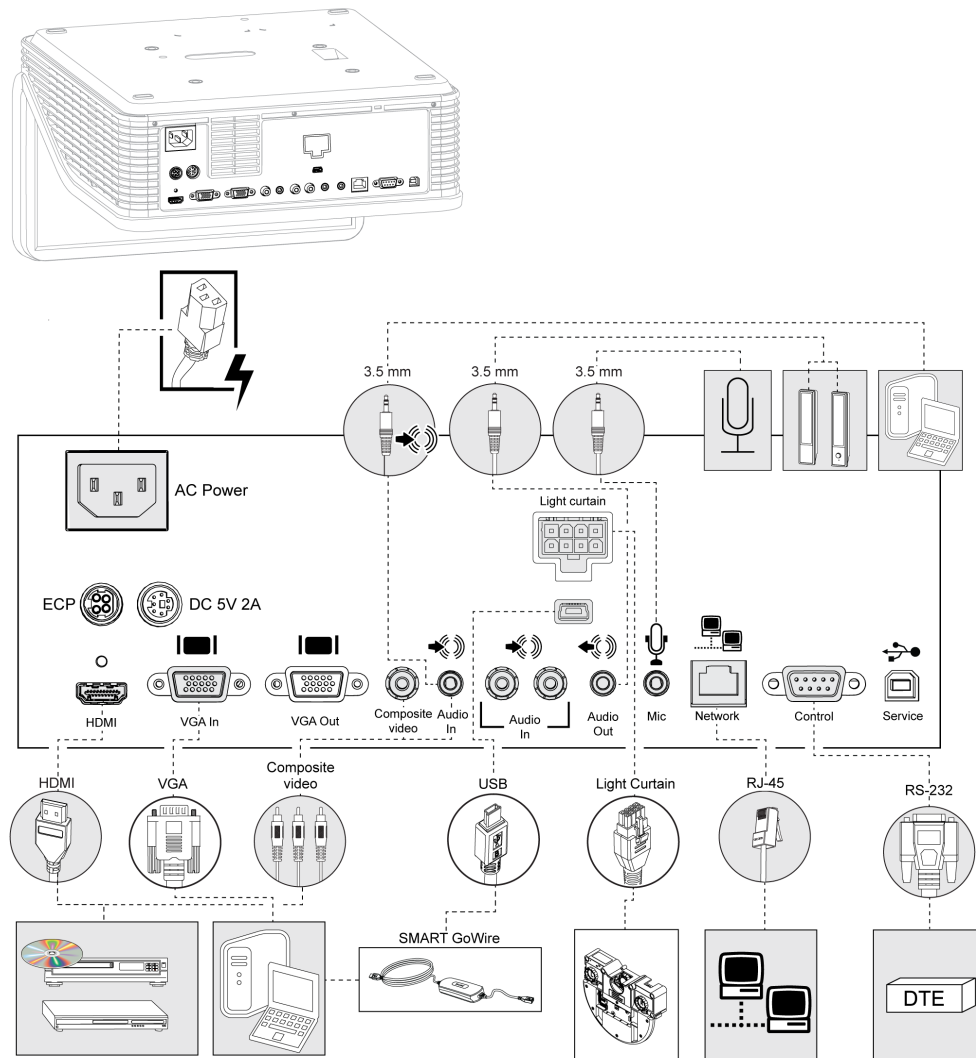
Proyectores interactivos SLR60wi2

El siguiente diagrama describe las conexiones disponibles en el proyector interactivo SLR60wi2.



Proyectores interactivos SLR60wi2-SMP

El siguiente diagrama describe las conexiones disponibles en el proyector interactivo SLR60wi2-SMP.



Instalar los controladores DisplayLink para el XCP

Los controladores DisplayLink son necesarios para usar el puerto USB de SMART Connect del XCP. Instale los controladores en el ordenador conectado al XCP.

■ Para instalar los controladores DisplayLink

Inserte el CD de DisplayLink que se incluye con el XCP y, a continuación, siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

Instalación del software SMART Notebook

El toque del rotulador y el dedo funcionarán con cualquier ordenador conectado a su proyector interactivo pero, para el uso multitáctil y la funcionalidad completa, instale el software SMART Notebook. Puede instalar el software del DVD que incluye el proyector y también puede visitar smarttech.com/software para descargar actualizaciones del software.

Para instalar el software SMART

Inserte el DVD del software SMART que viene incluido con su proyector interactivo y, a continuación, siga las instrucciones que aparece en pantalla.

Instalación del software SMART Meeting Pro

El toque del rotulador y el dedo funcionan con cualquier ordenador conectado a su proyector pero, para la funcionalidad completa, incluido el uso multitáctil, instale el software SMART Meeting Pro.


Para instalar el software SMART Meeting Pro

Vaya a la URL que aparece impresa en la tarjeta de descarga de su software SMART Meeting Pro y, a continuación, siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

Alineación del proyector

Después de instalar el software SMART Notebook o el software SMART Meeting Pro, se puede realizar el procedimiento de alineación. Este procedimiento debe completarse antes de poder usar el proyector.

Para alinear el proyector

1. Haga clic en el icono **SMART Board®**  que hay en el área de notificaciones de Windows® o en la barra de menú de Mac y, a continuación, seleccione **Configuración de SMART**.

Se abre la ventana *Configuración de SMART*.

- Si su proyector está conectado a su ordenador y funciona, aparecerá el siguiente texto: *La pizarra digital interactiva SMART Board está funcionando correctamente.*
- Si su proyector no está conectado a su ordenador, aparecerá el siguiente texto: *No hay ninguna pantalla SMART Board conectada.*

2. Seleccione **Asistente de conexión**.
3. Seleccione **Proyector interactivo LightRaise 60wi** de la lista desplegable **Productos SMART encontrados** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.

Aparecerá el *proyector interactivo LightRaise*.

CAPÍTULO 2

Instalar su proyector

4. Presione **Siguiente**.
5. Haga clic en **Configuración inicial**.
6. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.



IMPORTANTE

Consulte el capítulo 4 de la *Guía de instalación del proyector interactivo LightRaise* (smarttech.com/kb/170259) para obtener más información sobre cómo alinear su sistema.

Capítulo 3

Uso del proyector

Cómo funciona su proyector	23
Interactuar con su ordenador	24
Uso del control remoto	24
Enfocar la imagen	25
Ajustar la imagen	26
Uso del rotulador interactivo	26
Componentes del rotulador interactivo	27
Cargar el rotulador interactivo	28
Escribir o dibujar con SMART Ink™	28

Este capítulo describe cómo utilizar el proyector, el control remoto, cómo recuperar información del sistema, acceder a las opciones de ajuste de la imagen del proyector e integrar su sistema con dispositivos periféricos.

Cómo funciona su proyector


Los proyectores interactivos LightRaise son una solución exclusiva que funciona con el uso táctil del dedo y el rotulador. Una cámara infrarroja especialmente filtrada y procesador de señales, integrados en su proyector, hacen un seguimiento del toque de rotuladores y dedos. El SLR60wi puede hacer un seguimiento de hasta dos dedos o dos rotuladores simultáneamente. El SLR60wi2 puede hacer un seguimiento de hasta cuatro puntos de contacto sobre la superficie, lo cual permite que dos usuarios dibujen y hagan gestos. El Módulo de detección táctil (MDT), situado justo debajo del brazo del proyector, genera un haz de luz infrarroja sumamente dirigido muy pegado a la superficie. La cámara infrarroja detecta el reflejo del dedo o los brillos del rotulador activo al tocar la superficie. El sistema puede diferenciar entre rotuladores y dedos, lo cual le permite escribir con un rotulador y mover objetos con un dedo a la vez. Además, la punta activa del rotulador está sincronizada con el MDT y garantiza que el rotulador solo escriba cuando está en contacto con la superficie. Como la tecnología interactiva está ubicada en el proyector y en el MDT, y no en una pizarra, puede convertir prácticamente cualquier superficie plana (una simple pizarra de borrado en seco o incluso una pared) en una superficie interactiva.

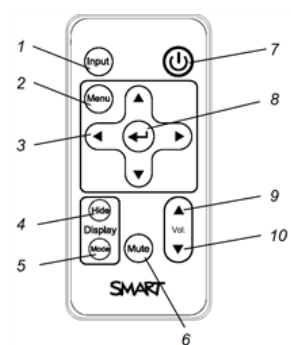
Interactuar con su ordenador

Se interactúa con el ordenador tocando la superficie con el dedo. Puede tocar la pantalla para abrir archivos, navegar por las carpetas y manipular contenido. Cada toque funciona como un clic con el botón izquierdo.

Para hacer clic con el botón derecho, pulse y mantenga el dedo en la superficie durante dos segundos.

Uso del control remoto

El control remoto del proyector le permite acceder a los menús en pantalla y cambiar la configuración del proyector. Utilice el botón de **Encendido**  del control remoto para que el proyector entre en modo **Inactivo**. También puede utilizar el botón **Entrada** que hay en el control remoto para cambiar las fuentes del proyector.



Número	Función	Descripción
1	Entrada	Seleccione una fuente de entrada de vídeo y audio.
2	Menú	Mostrar u ocultar los menús del proyector.
3	Flechas ◀ (Izquierda), ▶ (Derecha), ▲ (Arriba) y ▼ (Abajo)	Cambiar las selecciones y ajustes del menú.
4	Ocultar	Congelar, ocultar o mostrar la imagen: <ul style="list-style-type: none"> • Presionar una vez para congelar la imagen. Por ejemplo, puede mostrar una pregunta en la pantalla mientras comprueba su correo electrónico. • Presione de nuevo para ocultar la imagen, es decir, para mostrar la pantalla negra. • Presione de nuevo para volver a la imagen en vivo.

CAPÍTULO 3

Uso del proyector

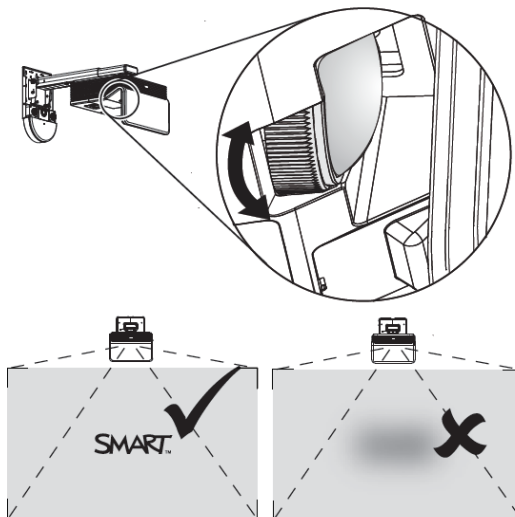
Número	Función	Descripción
5	Modo	Seleccione cualquiera de los siguientes modos de visualización: <ul style="list-style-type: none">• SMART Presentation• Aula con luz• Aula oscura• sRGB• User
6	Silenciar	Desactivar audio.
7	⏻ (Encendido)	Enciende el proyector o lo pone en modo inactivo.
8	← (Intro)	Aceptar el modo u opción seleccionado.
9	▲ (Subir volumen)	Aumentar el volumen de amplificación del audio.
10	▼ (Bajar volumen)	Reducir el volumen de amplificación del audio.

Enfocar la imagen

Para enfocar la imagen proyectada, utilice el anillo de enfoque que hay en la lente del proyector.


■ Para enfocar y ajustar la imagen

Gire el anillo de enfoque hacia la izquierda hasta que la imagen esté enfocada.



Ajustar la imagen

Consulte estas notas al ajustar la imagen proyectada tal y como se describe en la *Guía de instalación de los proyectores interactivos LightRaise* (smarttech.com/kb/170259).

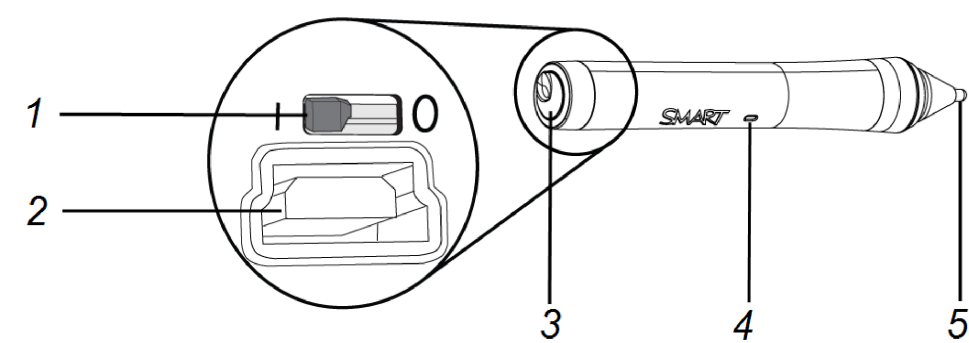
- Mientras ajuste el tamaño, la forma y la ubicación de la imagen proyectada, desconecte el ordenador del proyector y, a continuación, utilice el fondo predeterminado del proyector o la imagen de prueba del menú de prueba, de forma que pueda ver claramente la imagen proyectada completa. No utilice otras imágenes, que podrían aparecer recortadas o ajustadas por el proyector y podrían resultar en un tamaño, forma y ubicación engañosos de la imagen proyectada.
- Para realizar todos los ajustes físicos de la imagen, utilice los ajustes mecánicos de la parte móvil de la rótula, los tornillos de distorsión y la longitud del brazo. No utilice las opciones del menú en pantalla del proyector durante el proceso de alineación del proyector. Consulte smarttech.com/kb/170259 para obtener más información.
- Tenga en cuenta que, al inclinar el proyector hacia arriba o inclinar hacia abajo el brazo para elevar la imagen, toda la imagen proyectada aumentará o disminuirá en tamaño, sobre todo en la parte inferior de la imagen proyectada.
-  **NOTA**
El centro de la imagen está desplazado desde el centro del soporte de montaje con una tolerancia de ± 2 pulgadas. Consulte la *Plantilla de instalación de los proyectores interactivos LightRaise* (smarttech.com/kb/170271) para obtener más información.
- Cuando mueva el proyector hacia delante o hacia detrás sobre el brazo para hacer que la imagen aparezca más grande o más pequeña, puede que necesite inclinar o girar el proyector levemente para mantener la imagen encuadrada. Afloje la palanca de la rótula ligeramente para facilitar este ajuste.
- Para perfeccionar la imagen, puede que tenga que repetir todos los pasos descritos en el documento de instalación en pequeños incrementos.


Uso del rotulador interactivo

El proyector incluye dos rotuladores interactivos que pueden utilizarse para dibujar o escribir con tinta digital a la vez. También puede utilizar un rotulador interactivo mientras toca con el dedo la superficie e interactúa con su ordenador. Cada rotulador tiene un puerto para cargarlo y una luz indicadora de estado para que sepa cuál es el estado actual.

Componentes del rotulador interactivo

El siguiente diagrama y tabla describen los componentes de los rotuladores interactivos.



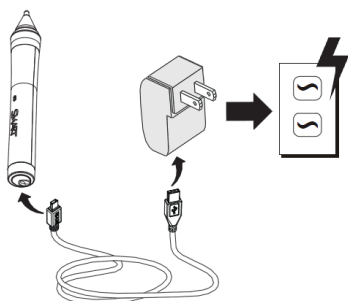
Componente	Descripción
1	Interruptor Encendido/Apagado
<div> NOTA Puede dejar el interruptor Encendido todo el tiempo, incluso cuando lo esté cargando. El rotulador se apaga automáticamente cuando no está en uso para prolongar la vida útil de la batería.</div>	
2	Puerto USB para cargarlo
3	Tapa de acceso
4	Luz indicadora de estado
5	Punta activa

Cargar el rotulador interactivo

El rotulador tiene una batería de ión litio que puede cargarse en dos horas. Un rotulador totalmente cargado funcionará durante dos días sin necesidad de recargarlo.

Para cargar el rotulador interactivo

1. Conecte el cable cargador USB al cargador incluido y, a continuación, conéctelo al rotulador.
2. Conecte el cargador a una toma de corriente.




NOTAS

- También puede cargar el rotulador interactivo conectándolo a su ordenador con un cable USB.
- Puede dejar el rotulador interactivo en el soporte para rotuladores mientras lo carga.
- El rotulador interactivo no escribe mientras se está cargando.


Escribir o dibujar con SMART Ink™

Al conectar su ordenador al producto interactivo SMART, podrá utilizar SMART Ink para escribir y dibujar con tinta digital sobre aplicaciones, archivos, carpetas, sitios web y cualquier otra ventana abierta de su ordenador. SMART Ink incluye las Notas de SMART Ink, que le permiten escribir con tinta digital en cualquier parte del escritorio. Incluye además el Visualizador de documentos de SMART Ink, que le permite visualizar sus archivos en PDF y escribir sobre ellos con tinta digital.

Para escribir con el dedo

1. Presione SMART Ink  en la barra de herramientas con el dedo.
Aparecerán las herramientas de SMART Ink.
2. Utilice el dedo para seleccionar un color de rotulador o herramienta.
3. Escriba sobre un archivo, carpeta o sitio web abierto con el dedo.

Para escribir con un rotulador interactivo

1. Presione SMART Ink  en la barra de herramientas con un rotulador interactivo.
Aparecerán las herramientas de SMART Ink.
2. Utilice el rotulador interactivo para seleccionar un color de rotulador o herramienta.
3. Escriba sobre un archivo, carpeta o sitio web abierto con el rotulador interactivo.



NOTAS

- SMART Ink recuerda cuál fue el último color de tinta o herramienta seleccionada. Al cambiar el color de la tinta con el rotulador interactivo, no cambia el color de la tinta que defina para el toque con el dedo.
- Consulte la Ayuda en línea de SMART Ink para ver más información sobre cómo utilizar el software.

Capítulo 4

Uso del XCP

Conexión del XCP al proyector	32
Proyectores interactivos SLR60wi	33
Proyectores interactivos SLR60wi2	34
Conectar los adaptadores del XCP al XCP	35
Conexiones de entrada del XCP	36
Uso de los controles del proyector XCP	37
Uso del cable SMART GoWire con el XCP	38



NOTA

El XCP está incluido con el SLR60wi2-SMP.

Si compró un control del proyector LightRaise (XCP), puede montarlo en la pared junto a la superficie interactiva, lo cual le ofrece una cómoda ubicación donde conectar los dispositivos periféricos y controlar las operaciones básicas del proyector.

Se puede conectar un solo cable USB al puerto de SMART Connect para tener audio, vídeo y conexión de datos, todo en uno, con su ordenador. El XCP cuenta con conectores compuestos integrados, así como un conector hundido de varias patillas que se usa para conectar adaptadores VGA o HDMI (consulte *adaptadores de XCP* en la página 6).



NOTA

Si el vídeo tiene mala calidad al utilizar el cable USB para conectar el XCP a su ordenador, es posible que tenga que pasar a un cable VGA o HDMI.



IMPORTANTE

- Debe activar el ajuste del **Panel de control** en el menú en pantalla (OSD) antes de poder usar el XCP (consulte *Ajustar la configuración del proyector interactivo* en la página 95).
- No hay opciones del menú del proyector en el XCP. Mantenga el control remoto en un lugar seguro, como el soporte para rotuladores, porque el XCP no sustituye al control remoto.

Conexión del XCP al proyector



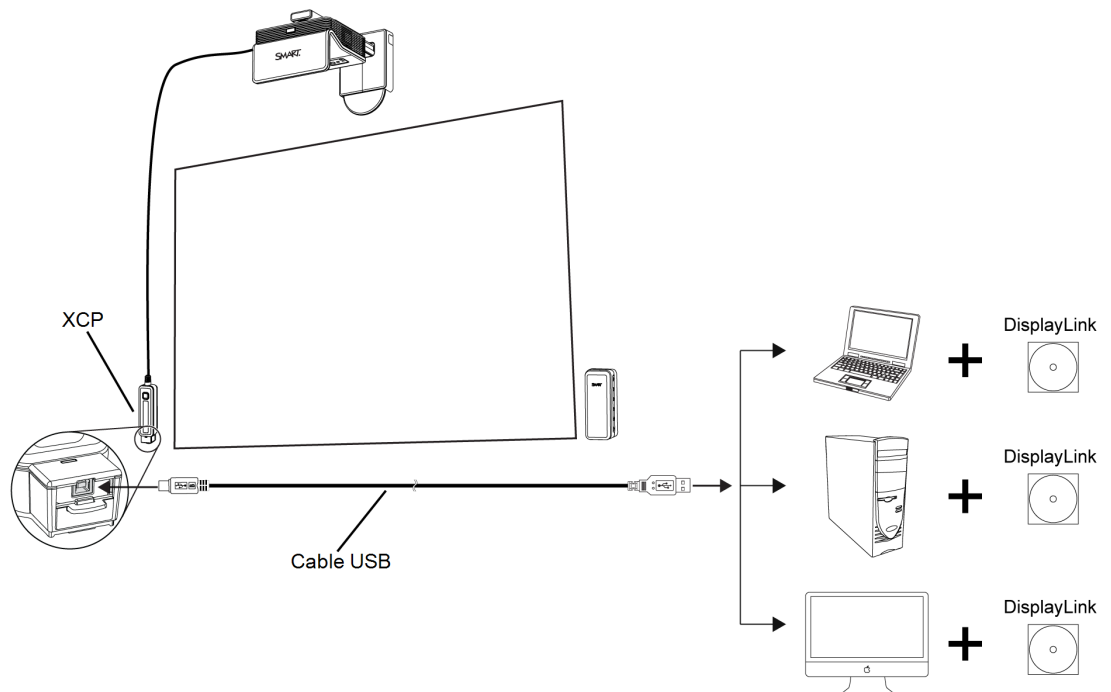
IMPORTANTE

Antes de usar el XCP, instale los controladores DisplayLink en su ordenador desde el CD incluido con el XCP.



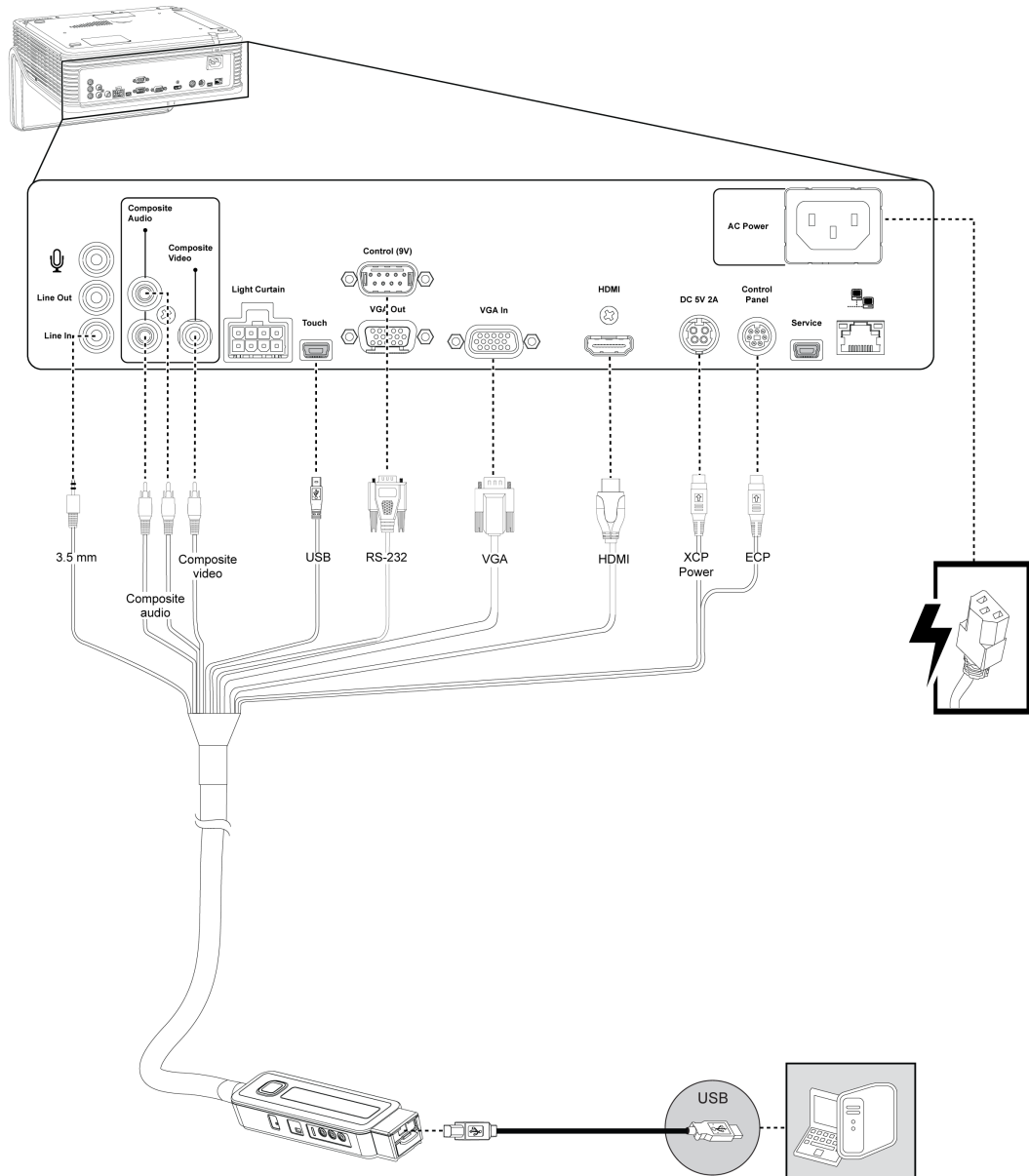
NOTAS

- El XCP está incluido con el SLR60wi2-SMP.
- Para conectar los adaptadores XCP a su ordenador, consulte *Conectar los adaptadores del XCP al XCP* en la página 35.



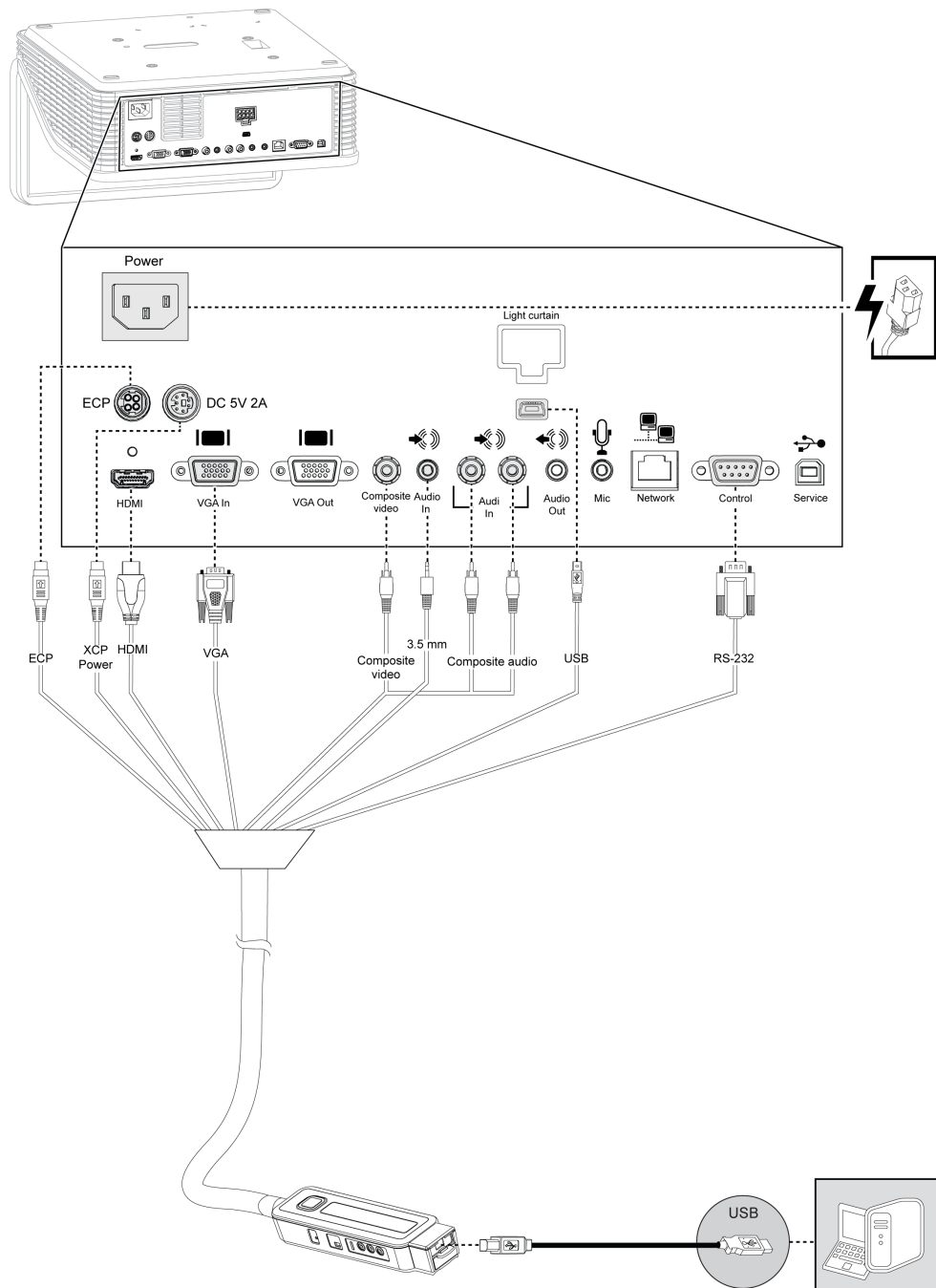
Proyectores interactivos SLR60wi

El siguiente diagrama describe los conectores del cable del amés del XCP del proyector interactivo SLR60wi.



Proyectores interactivos SLR60wi2

El siguiente diagrama describe los conectores del cable del amés del XCP del proyector interactivo SLR60wi2.



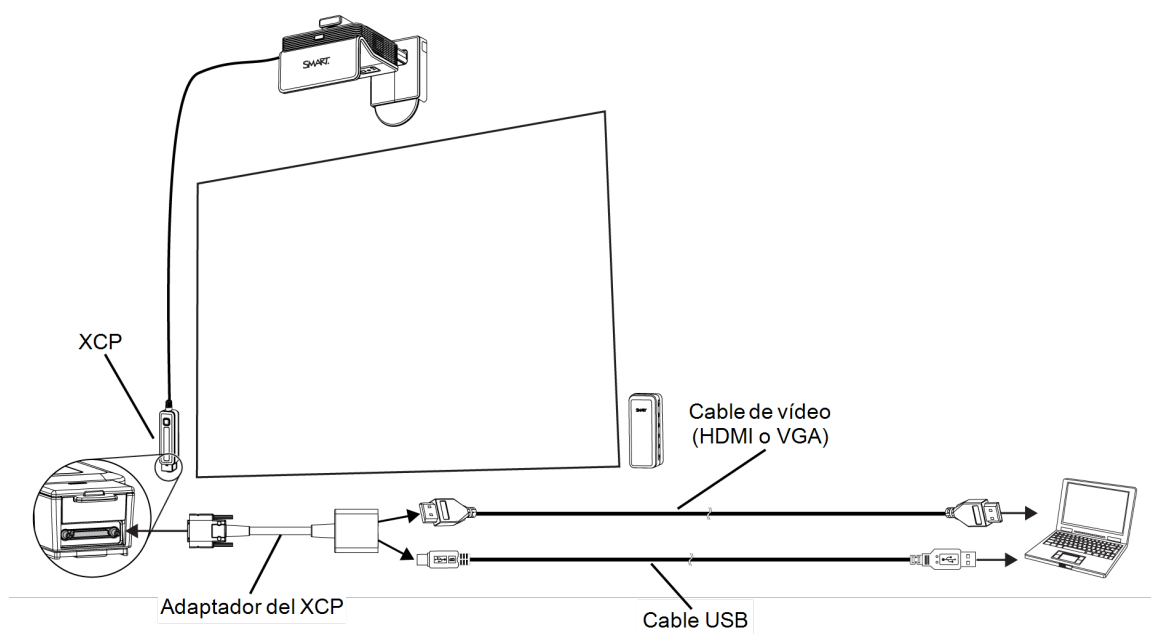
Conectar los adaptadores del XCP al XCP

Si no desea utilizar un cable USB para la conexión de audio, vídeo y datos "todo en uno" hasta su ordenador, puede usar un cable VGA o HDMI si compra el adaptador adecuado para conectar su ordenador al XCP.



NOTA

Cuando utilice adaptadores del XCP, no necesitará controladores DisplayLink, ya que la señal de vídeo se transferirá por el cable de vídeo.

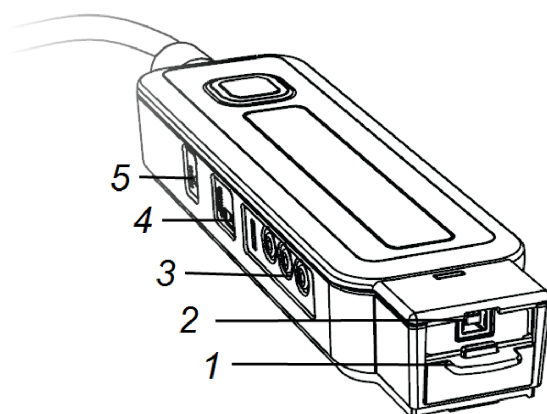


Para conectar un adaptador al XCP

1. En el XCP, deslice la tapa del puerto hacia arriba para acceder al puerto de varias patillas que hay dentro.
2. Conecte el adaptador al puerto de varias patillas.
3. Conecte un cable de vídeo y un cable USB al adaptador.
4. Conecte el cable de vídeo y el cable USB al ordenador.

Conexiones de entrada del XCP

El siguiente diagrama y tabla describen las conexiones disponibles del XCP.



Número	Función
1	Conector de varias patillas hundido para conectar el ordenador con los adaptadores de visualización opcional (consulte <i>adaptadores de XCP</i> en la página 6). Para acceder al puerto, deslice hacia arriba el compartimento del mismo. Consulte la <i>Guía de conexión rápida del XCP al proyector interactivo LightRaise</i> (smarttech.com/kb/170431) para obtener más información sobre cómo conectar los adaptadores del XCP.
2	Puerto SMART Connect para conectar audio, vídeo y datos a su ordenador con un solo cable USB B.
3	Conector de entrada de vídeo compuesto RCA y conectores de entrada y salida de audio compuesta RCA
4	Puerto de 4 patillas para sistema de control de la sala de terceros
5	Se puede presionar el botón Restablecer con un objeto pequeño, como un bolígrafo, para restablecer el XCP.

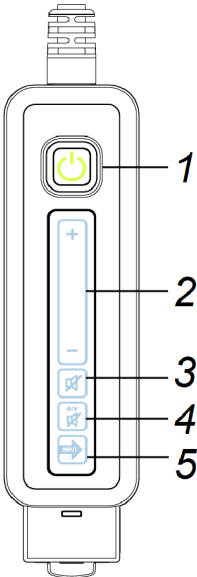




NOTA

El XCP tiene además dos luces indicadores de estado de entrada activa (consulte *Determinar el estado del XCP* en la página 60).

Uso de los controles del proyector XCP

El siguiente diagrama y tabla describen los controles básicos del proyector a los que puede acceder desde el XCP.



Número	Control	Función
1	Botón de Encendido 	Pulse el botón Encendido  para encender y apagar el proyector. El botón se ilumina para indicar el estado del proyector (consulte <i>Determinar el estado del proyector</i> en la página 56).
2	Control deslizante del volumen	Pulse, pulse y mantenga o deslice el Control deslizante del volumen para aumentar y disminuir el volumen. El control deslizante se ilumina a medida que aumenta el volumen.
3	Silenciar volumen	Pulse el botón Silenciar volumen para silenciar el audio de los altavoces integrados del proyector. El botón se vuelve ámbar cuando está activado.
4	Silencio de A/V	<p>Pulse el botón Silencio de A/V para congelar la imagen actual y silenciar el sonido del proyector. El botón se vuelve ámbar cuando está activado.</p> <p>Pulse el botón una segunda vez para mostrar una pantalla en blanco.</p> <p>Pulse el botón una tercera vez para devolver la pantalla al estado normal.</p>

Número	Control	Función
5	Entrada	<p>Pulse el botón Entrada para pasar por los diferentes modos de entrada compatibles. Según el tipo de adaptador que esté conectado al XCP, algunos de los modos de entrada compatibles variarán de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none">• Si no hay ningún adaptador conectado, estarán disponibles los modos de entrada SMART Connect o compuesto.• Si está conectado el adaptador VGA + USB opcional, estarán disponibles los modos de entrada VGA y compuesto.• Si está conectado el adaptador HDMI + USB opcional, estarán disponibles los modos de entrada HDMI y compuesto.

Uso del cable SMART GoWire con el XCP

Puede usar el cable SMART GoWire con el XCP. Consulte *Conectar el cable SMART GoWire al XCP* en la página 40 para obtener más información.

Capítulo 5

Uso del cable SMART GoWire

Conectar el cable SMART GoWire al proyector.	39
Conectar el cable SMART GoWire al XCP	40

Cualquier ordenador conectado a su proyector requiere el software SMART. Normalmente, este software se instala en el ordenador de la sala de modo que siempre esté listo para ser usado.

No obstante, si desea conectar un ordenador portátil que no tiene instalado el software SMART, podrá conectar un cable SMART GoWire desde el portátil al cable USB hasta el proyector o a través del XCP. El cable SMART GoWire le permite tener control táctil del portátil y utilizar el software SMART Meeting Pro PE sin instalar el software en su portátil.

Con los proyectores interactivos SLR60wi2-SMP se incluye un cable SMART GoWire. Si desea más información, consulte las *instrucciones ilustradas de instalación del cable SMART GoWire de inicio automático para empresas* (smarttech.com/kb/147790).

Conectar el cable SMART GoWire al proyector.

■ Para conectar el cable SMART GoWire al proyector.

1. Conecte un cable de vídeo desde el proyector al ordenador portátil.
2. Conecte un cable USB desde el puerto USB del proyector al puerto USB A del cable SMART GoWire.
3. Conecte el conector USB del cable SMART GoWire al portátil.

Aparece el cuadro de diálogo *Reproducción automática*.



IMPORTANTE

Si el cable SMART GoWire no está conectado al proyector, tendrá acceso al software SMART Meeting Pro PE desde el portátil durante cinco minutos y, a continuación, el software se cerrará.

4. Seleccione **Iniciar** SMART Meeting Pro.

Se inicia el software SMART Meeting Pro PE. Tendrá control táctil en su ordenador portátil y podrá usar el software SMART Meeting Pro PE mientras su portátil esté conectado al cable SMART GoWire.

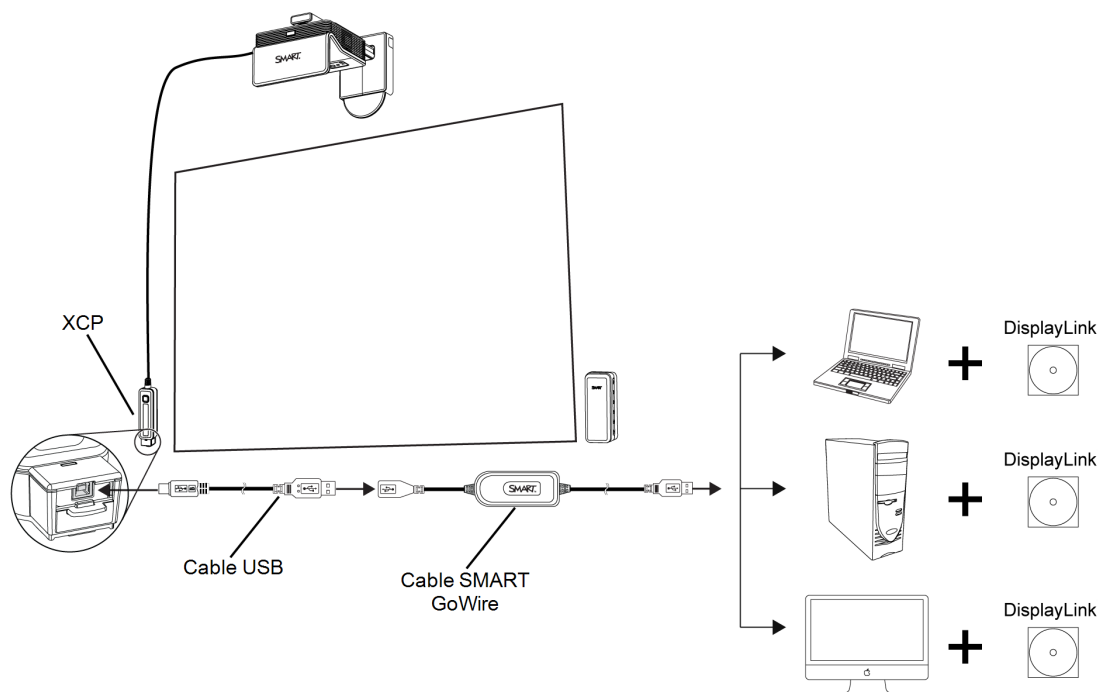
Conectar el cable SMART GoWire al XCP

Para conectar el cable SMART GoWire al XCP



IMPORTANTE

Antes de usar el XCP, instale los controladores DisplayLink en su ordenador desde el CD incluido con el XCP.



1. Conecte un cable USB al puerto de SMART Connect del XCP y al puerto USB A del cable SMART GoWire.

2. Conecte el conector USB del cable SMART GoWire al portátil.

Aparece el cuadro de diálogo *Reproducción automática*.



IMPORTANTE

Si el cable SMART GoWire no está conectado al proyector mediante un cable USB, tendrá acceso al software SMART Meeting Pro PE desde el portátil durante cinco minutos y, a continuación, el software se cerrará.

3. Seleccione **Iniciar** SMART Meeting Pro.

Se inicia el software SMART Meeting Pro PE. Tendrá control táctil en su ordenador portátil y podrá usar el software SMART Meeting Pro PE mientras su portátil esté conectado al cable SMART GoWire.

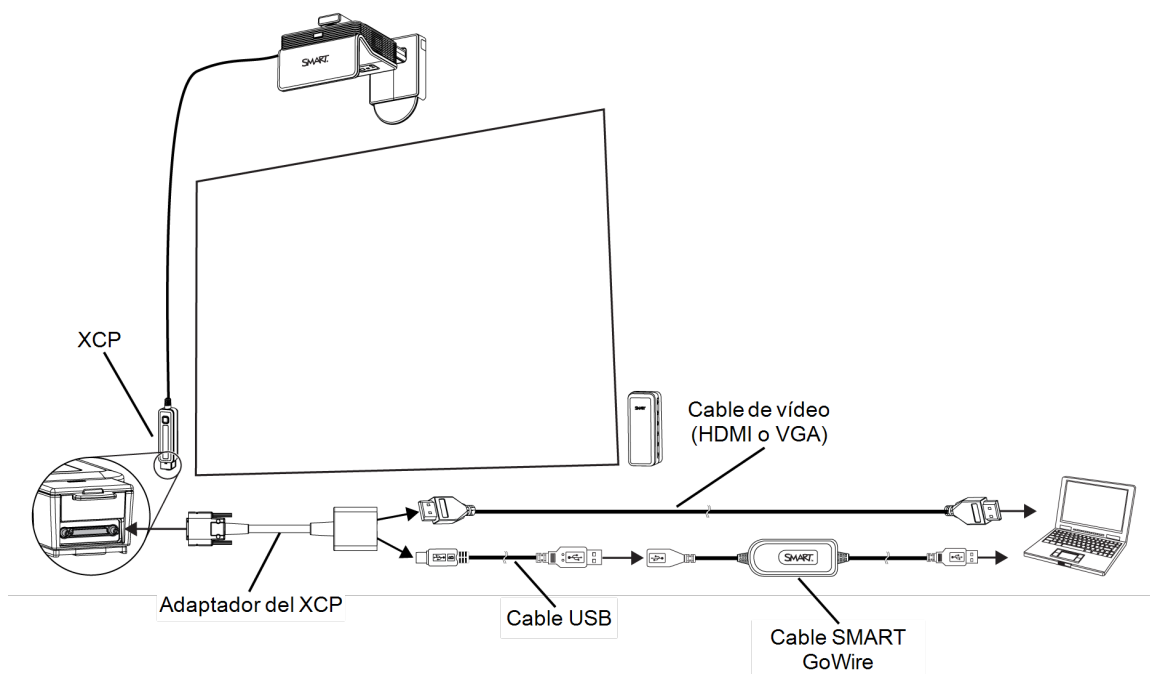
Si no desea utilizar un cable USB para la conexión de audio, vídeo y datos "todo en uno" hasta su ordenador, puede usar un cable VGA o HDMI si compra el adaptador adecuado para conectar su ordenador al XCP.

Para conectar el cable SMART GoWire al XCP con adaptadores del XCP



NOTA

Cuando utilice adaptadores de XCP, no necesitará controladores DisplayLink, ya que la señal de vídeo se transferirá por el cable de vídeo.



CAPÍTULO 5

Uso del cable SMART GoWire

1. En el XCP, deslice la tapa del puerto hacia arriba para acceder al puerto de varias patillas que hay dentro.
2. Conecte el adaptador al puerto de varias patillas.
3. Conecte un cable de vídeo desde el adaptador al ordenador portátil.
4. Conecte un cable USB desde el adaptador hasta el puerto USB A del cable SMART GoWire.
5. Conecte el conector USB del cable SMART GoWire al portátil.

Aparece el cuadro de diálogo *Reproducción automática*.



IMPORTANTE

Si el cable SMART GoWire no está conectado al ordenador portátil, tendrá acceso al software SMART Meeting Pro PE desde el portátil durante cinco minutos y, a continuación, el software se cerrará.

6. Seleccione **Iniciar** SMART Meeting Pro.

Se inicia el software SMART Meeting Pro PE. Tendrá control táctil en su ordenador portátil y podrá usar el software SMART Meeting Pro PE mientras su portátil esté conectado al cable SMART GoWire.

Capítulo 6

Mantenimiento de su proyector

Cambiar la pila del control remoto	43
Cambiar la pila de la CAT	44
Limpiar el proyector y los accesorios	45
Al limpiar la parte exterior del proyector	45
Al limpiar el espejo y la lente del proyector	45
Al limpiar los accesorios del proyector	46
Volver a colocar el módulo de la lámpara del proyector	46
Módulo de la lámpara SLR60wi	48
Módulo de la lámpara SLR60wi2	51
Restablecer las horas de la lámpara	54

Este capítulo describe cómo limpiar y prevenir daños a su proyector y cómo sustituir sus piezas.

Cambiar la pila del control remoto

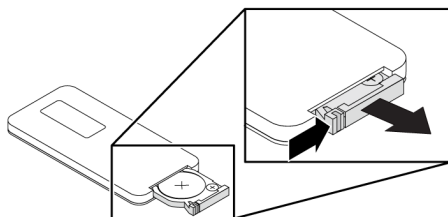
Siga este procedimiento para cambiar la pila del control remoto.

ADVERTENCIA

- Reduzca el riesgo asociado a las pilas sulfatadas en el control remoto del proyector siguiendo las siguientes recomendaciones:
 - Utilice únicamente la pila de botón especificada.
 - Oriente los terminales positivo (+) y negativo (-) de la pila según las marcas en el control remoto.
 - Retire la pila si el control remoto no está en uso durante un periodo de tiempo prolongado.
 - No caliente, desmonte, cortocircuite ni recargue la pila, ni la exponga al fuego ni a temperaturas elevadas.
 - Evite el contacto con los ojos o la piel si la pila tiene una fuga.
- Deseche la pila gastada y los componentes del producto de acuerdo con la legislación aplicable.

Para cambiar la pila del control remoto

1. Sujete la pestaña lateral del lado izquierdo del soporte para la pila y tire del mismo hasta que salga totalmente del control remoto.



2. Quite la pila antigua del soporte para pilas y cámbiela por una pila de botón CR2025.



IMPORTANTE

Alinee los signos positivo (+) y negativo (–) en los extremos de la pila con los signos correctos en el soporte de la batería.

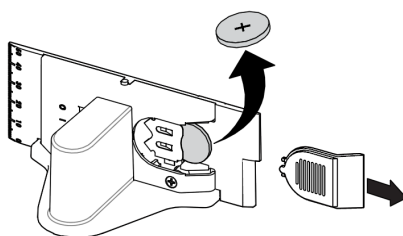
3. Inserte el soporte de la pila en el control remoto.
4. Recicle o tire la pila antigua correctamente.

Cambiar la pila de la CAT

Siga este procedimiento para cambiar la pila de la herramienta de alineación de cortinas (CAT).

Para cambiar la pila de la CAT

1. Presione la tapa de la pila por el asa de la CAT y deslícela para sacarla de la herramienta.



2. Quite la pila antigua y cámbiela por una pila de botón CR2023.



IMPORTANTE

Alinee los signos positivo (+) y negativo (–) en los extremos de la pila con los signos correctos en el soporte de la batería.

3. Vuelva a colocar la tapa de la batería sobre la CAT.
4. Recicle o tire la pila antigua correctamente.

Limpiar el proyector y los accesorios



ADVERTENCIA

La limpieza de un proyector montado en la pared puede ocasionar caídas o lesiones. Tenga cuidado al subir a una escalera y piense en retirar el proyector del soporte para montaje en la pared para limpiarlo.



PRECAUCIÓN

- No toque nunca el espejo con las manos o con un pincel, ni tampoco frote la superficie del espejo con un paño de limpieza. En su lugar, utilice un paño de limpieza para limpiar el espejo suavemente y no ponga ningún disolvente en el paño ni en el espejo. No aplique presión sobre la lente ni el espejo del proyector.
- No pulverice limpiadores, disolventes ni aire comprimido directamente sobre el proyector. No utilice limpiadores en spray ni disolventes en ninguna parte del proyector porque pueden dañar o manchar la unidad. Al pulverizar el sistema podrá extender una mezcla química sobre algunos de los componentes del proyector y la lámpara, lo cual puede provocar daños y mala calidad de imagen.
- No permita que ningún líquido o disolvente comercial de ningún tipo penetre en la base o en el extremo del proyector.

Al limpiar la parte exterior del proyector

- Limpie la parte externa del proyector con un paño sin pelusas.
- Si fuera necesario, utilice un paño suave humedecido con un detergente suave para limpiar la carcasa del proyector.



IMPORTANTE

- No utilice estos métodos para limpiar el espejo ni la lente del proyector. Consulte *Al limpiar la parte exterior del proyector* arriba si desea más detalles.
- No utilice limpiadores abrasivos, ceras ni disolventes.

Al limpiar el espejo y la lente del proyector

- Utilice un limpiador de fuelles o de aire (se suelen encontrar en las tiendas de artículos audiovisuales) para quitar el polvo. Nunca toque el espejo o la lente con las manos ni con un pincel.
- Si es inevitable tener que limpiar el espejo o la lente, póngase guantes protectores y haga una bola con el paño de limpieza. Pase suavemente el paño por el espejo y la lente como lo haría con un plumero. No aplique presión al espejo ni a la lente.

Al limpiar los accesorios del proyector

Pase un paño ligero y húmedo por la parte exterior de los rotuladores y la CAT.

Volver a colocar el módulo de la lámpara del proyector

A largo plazo, la lámpara se debilitará y aparecerá un mensaje que le recordará que debe cambiarla. Asegúrese de que tiene un módulo de la lámpara de repuesto para el proyector antes de proceder con las siguientes instrucciones. También necesitará un destornillador Phillips nº 1 para completar estos procedimientos.



ADVERTENCIA

- Consulte smarttech.com/compliance para ver los documentos de la ficha de datos de seguridad de los materiales (MSDS) del proyector interactivo.
- Sustituya el módulo de la lámpara cuando el proyector interactivo pierda fuerza o muestre el mensaje de advertencia acerca de la vida útil de la lámpara. Si continúa utilizando el proyector interactivo tras la aparición del mensaje de advertencia, la lámpara puede romperse o explotar y esparcir el cristal por todo el proyector.
- Si la lámpara se rompe o explota, salga de la sala. Ventile la zona abriendo puertas y ventanas.

A continuación, haga lo siguiente:


- No toque los fragmentos de cristal porque podrían causar lesiones.
- Lávese bien las manos si ha entrado en contacto con restos de la lámpara.
- Limpie minuciosamente la zona alrededor del proyector interactivo y deseche cualquier elemento comestible en esa zona porque podría estar contaminado.
- Para obtener instrucciones, llame a un representante autorizado de SMART. No intente sustituir la lámpara.
- La sustitución del módulo de la lámpara de un proyector montado en la pared puede ocasionar caídas o lesiones. Tenga cuidado al subir a una escalera, y considere la posibilidad de retirar el proyector interactivo del soporte para montaje en la pared para limpiar el módulo de la lámpara.
- Destapar la lámpara mientras el proyector interactivo está montado en el soporte para montaje en la pared puede ocasionar daños al producto o lesiones corporales por la caída de restos de cristal si la lámpara está rota.

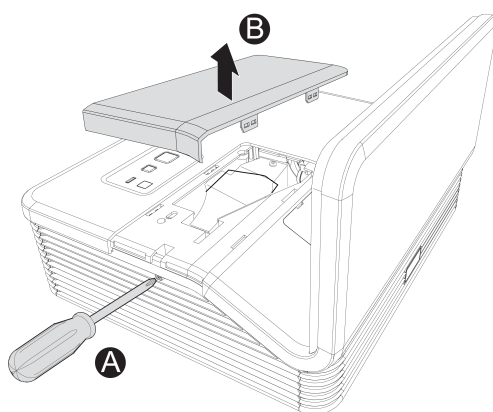
- Al volver a colocar el módulo de la lámpara del proyector interactivo:
 - Ponga el proyector interactivo en modo Inactivo y espere 30 minutos a que la lámpara se enfríe totalmente.
 - No quite ningún tornillo a excepción de los que se indican en las instrucciones de sustitución de la lámpara.
 - Utilice gafas de protección al cambiar el módulo de la lámpara. De lo contrario, podría sufrir lesiones como la pérdida de visión si la lámpara se rompe o explota.
 - Utilice únicamente módulos de lámparas de repuesto aprobadas por SMART Technologies. Para obtener piezas de repuesto, contacte con su representante autorizado de SMART.
 - Nunca sustituya el módulo de la lámpara por uno utilizado previamente.
 - Maneje el delicado montaje de la lámpara con cuidado para evitar un fallo de la lámpara o la exposición al mercurio. Utilice guantes cuando toque el módulo de la lámpara. No toque la lámpara con los dedos.
 - Recicle o deseche el módulo de la lámpara como desperdicio peligroso de acuerdo a las directivas locales.

Módulo de la lámpara SLR60wi

Necesita un destornillador Phillips nº 2 para completar estos procedimientos.

Para retirar el módulo de la lámpara antiguo

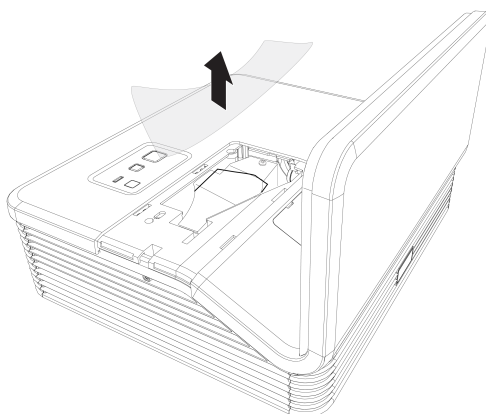
1. Si el proyector está encendido y la luz indicadora de estado está en verde fijo, presione el botón de **Encendido**  dos veces en el control remoto para colocar el proyector en modo Inactivo.
2. Espere al menos 30 minutos a que el proyector se enfríe.
3. Desconecte el cable de alimentación del proyector.
4. Utilice el destornillador Phillips para aflojar el tornillo cautivo que hay en el lateral del proyector y, a continuación, quite la tapa de la lámpara.



NOTA

No intente quitar este tornillo. Los tornillos cautivos no pueden quitarse, pero sí deben aflojarse.

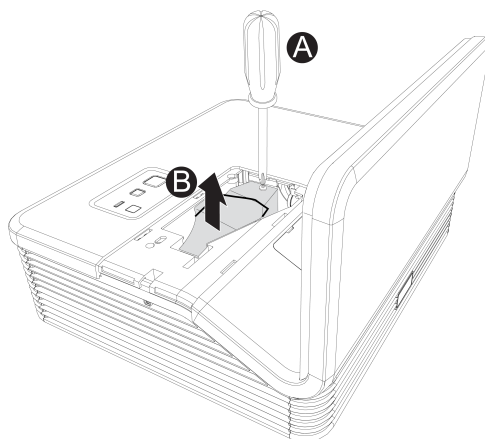
5. Quite la película protectora del proyector y, a continuación póngala en un lugar seguro.



CAPÍTULO 6

Mantenimiento de su proyector

6. Utilice el destornillador Phillips para aflojar el tornillo cautivo del módulo de la lámpara y desconecte el conector de encendido del módulo de la lámpara. Utilice la palanca que hay en el módulo de la lámpara para deslizarlo hacia afuera y sacarlo del proyector.



7. Coloque el antiguo módulo de la lámpara en un recipiente seguro y manéjela con cuidado hasta que la recicle o tire.



IMPORTANTE

Recicle o tire el módulo de la lámpara según las normas locales sobre desechos.

Para colocar la lámpara nueva en el proyector

1. Saque el nuevo módulo de la lámpara de su embalaje.
2. Coloque con cuidado el módulo de la lámpara en el proyector utilizando el asa de la parte superior del módulo y, a continuación, apriete el tornillo cautivo con el destornillador Phillips.




PRECAUCIÓN

No apriete demasiado los tornillos.

3. Conecte el conector de encendido del módulo de la lámpara en el puerto de encendido.
4. Coloque la película protectora de la lámpara sobre la ranura, vuelva a colocar cuidadosamente la tapa de la lámpara y apriete el tornillo cautivo.


Para finalizar la instalación del módulo de la lámpara del proyector

1. Conecte el cable de alimentación del proyector a la toma de corriente de la pared y, a continuación, encienda el proyector.
2. Presione el botón de **Encendido**  una vez en el control remoto o en el XCP para confirmar que el proyector está funcionando y que el módulo de la lámpara está correctamente instalado.
3. Ajuste la imagen del proyector si fuera necesario (consulte *Ajustar la imagen* en la página 26).
4. Acceda al menú de servicios para restablecer las horas de la lámpara (consulte *Restablecer las horas de la lámpara* en la página 54).
5. Active los correos electrónicos de alerta y las advertencias de la lámpara del proyector si han sido desactivados (consulte *Panel de control* en la página 74 y *Alertas de correo electrónico* en la página 77).

Módulo de la lámpara SLR60wi2

Necesita un destornillador Phillips nº 2 y un destornillador plano para finalizar estos pasos.

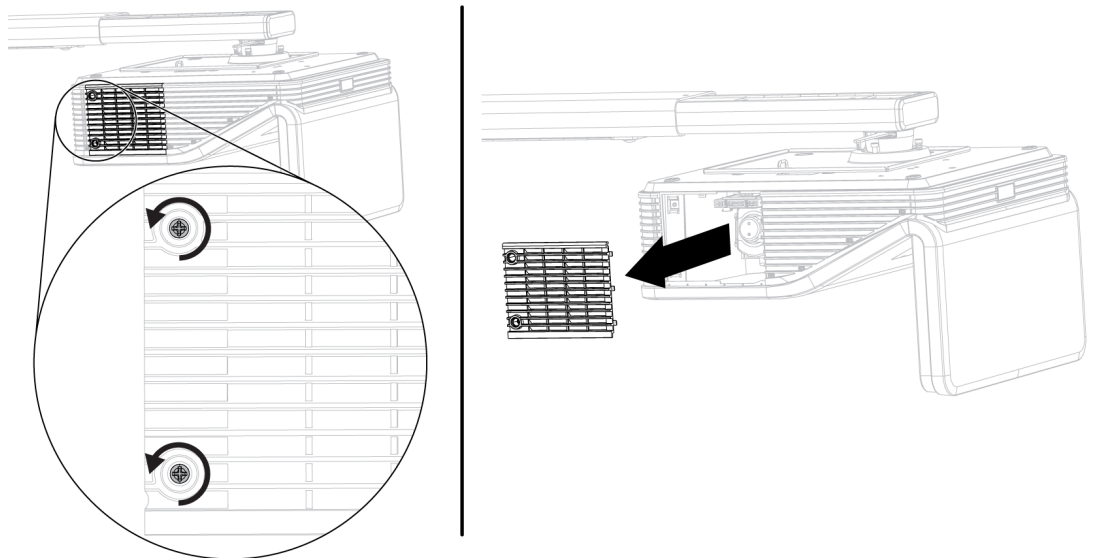
Para retirar el módulo de la lámpara antiguo

1. Presione el botón de **Encendido**  del control remoto dos veces o el XCP para colocar el proyector en modo Inactivo.
2. Espere al menos 30 minutos a que el proyector se enfríe.
3. Desconecte el cable de alimentación del proyector.
4. Utilice un destornillador Phillips para aflojar los dos tornillos cautivos.



NOTA

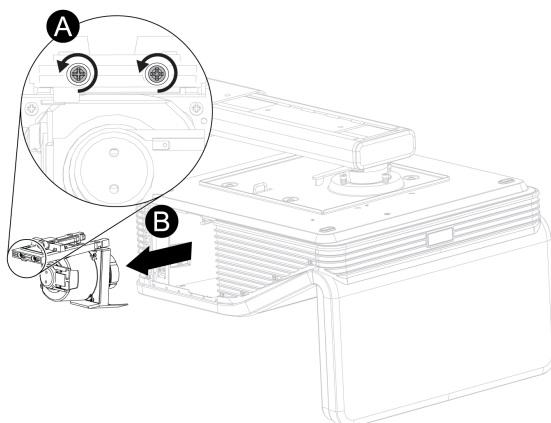
No intente quitar estos tornillos. Los tornillos cautivos no se pueden quitar, solo se pueden aflojar.



CAPÍTULO 6

Mantenimiento de su proyector

5. Utilice un destornillador Phillips para aflojar los dos tornillos cautivos desde la parte superior del módulo de la lámpara y quite con cuidado el módulo de la lámpara.

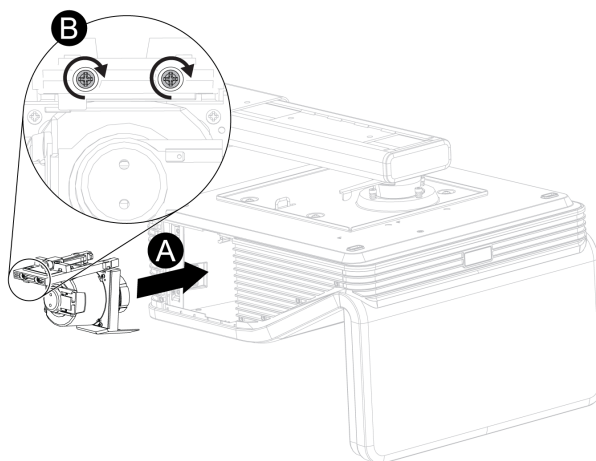


NOTA

No intente quitar estos tornillos. Los tornillos cautivos no se pueden quitar, solo se pueden aflojar.

Para colocar la lámpara nueva en el proyector

1. Saque el nuevo módulo de la lámpara de su embalaje.
2. Coloque con cuidado el módulo de la lámpara en el proyector y presione con cuidado el extremo final del módulo de la lámpara contra el proyector para garantizar que el enchufe haga contacto con el enchufe del proyector.



NOTA

Debería poder colocar el módulo de la lámpara en el proyector fácilmente sin tener que aplicar mucha fuerza.

3. Utilice el destornillador Phillips para fijar los tornillos cautivos.



IMPORTANTE


No apriete demasiado los tornillos.

4. Vuelva a colocar la tapa de la lámpara.
5. Utilice el destornillador Phillips para fijar los tornillos cautivos.




IMPORTANTE

No apriete demasiado los tornillos.

6. Conecte el cable de alimentación a la toma de corriente.
7. Presione el botón de **Encendido**  una vez en el control remoto o en el XCP para confirmar que el proyector está funcionando y que el módulo de la lámpara está correctamente instalado.
8. Coloque el antiguo módulo de la lámpara en un recipiente seguro y manéjela con cuidado hasta que la recicle.

■ Para finalizar la instalación del módulo de la lámpara del proyector

1. Conecte el cable de alimentación del proyector a la toma de corriente de la pared y, a continuación, encienda el proyector.
2. Presione el botón de **Encendido**  una vez en el control remoto o en el XCP para confirmar que el proyector está funcionando y que el módulo de la lámpara está correctamente instalado.
3. Ajuste la imagen del proyector si fuera necesario (consulte *Ajustar la imagen* en la página 26).
4. Acceda al menú de servicios para restablecer las horas de la lámpara (consulte *Restablecer las horas de la lámpara* en la página siguiente).
5. Active los correos electrónicos de alerta y las advertencias de la lámpara del proyector si han sido desactivados (consulte *Panel de control* en la página 74 y *Alertas de correo electrónico* en la página 77).

Restablecer las horas de la lámpara

Después de cambiar el módulo de la lámpara, tiene que acceder al menú de servicios del proyector y restablecer las horas de la lámpara. Para evitar errores accidentales, solo el administrador del sistema debe llevar a cabo este procedimiento.



NOTA

Restablezca las horas de la lámpara siempre después de haber cambiado la lámpara, ya que los recordatorios de servicio de la lámpara aparecen en función de las horas actuales de uso.

■ Para restablecer las horas de la lámpara

1. Mediante el control remoto, presione los siguientes botones rápidamente para acceder al menú de servicios: **Abajo, Arriba, Arriba, Izquierda, Arriba.**



PRECAUCIÓN

No ajuste la configuración en el menú de servicios a excepción de la indicada en esta guía. Al cambiar otros ajustes podrá dañar o afectar el funcionamiento de su proyector e invalidar su garantía.

2. Desplácese hasta *Restablecer temporizador de la lámpara* y, a continuación, presione **Aceptar**.

Ambos valores de *Horas de la lámpara* (estándar y económico) serán restablecidos a cero.



PRECAUCIÓN

No restablezca las horas de la lámpara a menos que acabe de cambiar el módulo de la lámpara. Si restablece las horas de la lámpara en una lámpara antigua, puede dañar el proyector por un fallo de la lámpara.



NOTA

No puede restablecer el valor *Mostrar horas* porque es el total de horas que el proyector ha estado en uso.

3. Presione el botón **Menú** del control remoto.

Aparecerá el menú *Configuración*.

4. Seleccione  para confirmar que las *Horas de la lámpara* se han restablecido a cero.

Capítulo 7



Solucionar problemas del proyector



Determinar el estado del proyector	56
Determinar el estado del toque	57
Determinar el estado del rotulador interactivo	58
Determinar el estado de la herramienta de alineación de cortinas (CAT)	59
Determinar el estado del XCP	60
Luz indicadora de estado del proyector	60
Luces indicadoras de estado de entrada activa	60
Solucionar problemas de su producto SMART con el asistente de conexión	60
Solucionar problemas del rotulador interactivo	61
Solucionar problemas del uso táctil con el dedo	62
Problemas táctiles del dedo	62
Problemas de precisión y alineación del toque	63
Solución de problemas de imagen	64
Pérdida de señal	64
Imagen mostrada parcialmente, incorrectamente o que se desplaza	65
Imagen inestable o parpadeante	65
Imagen del proyector no alineada	66
Solucionar errores del proyector	66
El proyector deja de responder	67
Aparecerá el mensaje "Proyector recalentado", "Fallo del ventilador" o "Fallo de la rueda de colores".	67
Aparece el mensaje "Fallo de la lámpara"	67
Las luces de Encendido y Servicio están apagadas	68
Solución de problemas de audio	68
Problemas con el volumen del micrófono	68
Interferencias de los altavoces	69
Solucionar problemas del XCP	69
Encontrar el número de serie	70
Ubicación del número de serie del SLR60wi	70
Ubicación del número de serie del SLR60wi2	70
Acceso al menú de servicios	70
Recuperar su contraseña	71
Restablecer el proyector	71

Este capítulo describe cómo solucionar problemas de su proyector.

Determinar el estado del proyector


El proyector tiene una luz indicadora y una luz de servicio. Utilice la siguiente tabla para determinar el estado del proyector.


Luz de encendido 	Luz de servicio 	Imagen proyectada	Estado y solución de problemas relacionados
Estados operativos normales			
Verde parpadeante	Apagada	Ninguna	El proyector se está iniciando.
Verde fijo	Apagada	Correcta	El proyector funciona de forma normal. Si se producen problemas de imagen o sonido, consulte las secciones restantes de este capítulo para ver información sobre solución de problemas.
Ámbar parpadeante	Apagada	Ninguna	El proyector está entrando en modo Inactivo.
Ámbar fijo	Apagada	Ninguna	El proyector está en modo de Inactividad.
Estados de error			
Verde fijo	Apagada	Incorrecta	La entrada de vídeo del ordenador no está conectada al proyector. Seleccione la entrada de vídeo correcta. O bien El silencio de A/V está activado. Pruebe a presionar el botón Ocultar del control remoto. Si compró un XCP, pruebe a presionar el botón Silencio de A/V . O bien Hay un problema con la imagen proyectada (consulte <i>Solución de problemas de imagen</i> en la página 64).
Ámbar fijo	Roja parpadeante	Ninguna	Hay un problema con la lámpara del proyector. Consulte la sección <i>Aparece el mensaje "fallo de la lámpara"</i> en <i>Solucionar errores del proyector</i> en la página 66.
Apagada	Roja parpadeante	Ninguna	Se ha excedido la temperatura de funcionamiento del proyector. Consulte la sección <i>Aparecerá el mensaje "Proyector recalentado", "Fallo del ventilador" o "Fallo de la rueda de colores"</i> en <i>Solucionar errores del proyector</i> en la página 66.

Luz de encendido 	Luz de servicio 	Imagen proyectada	Estado y solución de problemas relacionados
Apagada	Rojo fijo	Ninguna	Hay un problema con el ventilador o rueda de colores del proyector. Consulte la sección <i>Aparecerá el mensaje "Proyector recalentado", "Fallo del ventilador" o "Fallo de la rueda de colores"</i> en <i>Solucionar errores del proyector</i> en la página 66.
Apagada	Apagada	Ninguna	El cable de alimentación del proyector no está correctamente conectado. O bien Hay un problema con la red de suministro de energía (por ejemplo, que el disyuntor esté desactivado).

Determinar el estado del toque

El TDM tiene una luz indicadora de estado tricolor. Utilice la siguiente tabla para determinar el estado del TDM.

Luz indicadora de estado del TDM.	Interacción táctil	Estado y solución de problemas relacionados
Estados operativos normales		
Verde fijo	Control total	El USB táctil está conectado y los Controladores de producto SMART se están ejecutando.
Verde parpadeante	Control total	El USB táctil está conectado y los controladores del sistema operativo predeterminados están ejecutándose. Es posible que solo tenga un único toque, según su sistema operativo. <div>  NOTA Si instala los Controladores de producto SMART, tendrá interactividad multitáctil completa. También puede utilizar el <i>Asistente de conexión</i> para comprobar el estado de la conexión del proyector y solucionar problemas del mismo (consulte <i>Solucionar problemas de su producto SMART con el asistente de conexión</i> en la página 60). </div>
Ámbar/rojo parpadeante	Sin toque	El TDM está en modo láser rojo, que es el que se utiliza durante la alineación. Espere tres minutos hasta que los láseres rojos se apaguen.

Luz indicadora de estado del TDM.	Interacción táctil	Estado y solución de problemas relacionados
Estados de error		
Verde sólido o verde parpadeante	Sin toque	<p>El cable USB para el toque no está correctamente conectado al ordenador.</p> <p>O bien</p> <p>Cambie el ajuste Táctil en el menú OSD para que se adapte a la entrada actual (consulte).</p> <div>  NOTA <p>El toque se desactivará si la entrada actual no se corresponde con el ajuste Táctil del menú OSD. Esto es para evitar falsos toques en el ordenador al tocar un DVD u otra imagen de origen.</p> </div>
Rojo fijo	Sin toque	Conecte el cable USB táctil.
Rojo/ámbar parpadeante	Sin toque	Error del hardware. Apague y vuelva a encender el proyector. Póngase en contacto con smarttech.com/contactsupport si el problema persiste.

Determinar el estado del rotulador interactivo

Los rotuladores interactivos tienen cada uno una luz indicadora de estado tricolor. Utilice la siguiente tabla para determinar el estado de los rotuladores.

Luz indicadora de estado del rotulador	Interacción táctil	Estado y solución de problemas relacionados
Estados operativos normales		
Verde fijo	Control total	El rotulador está cargado y listo para ser usado.
Ámbar fijo	Control total	Hay que cargar el rotulador.
Ámbar parpadeante	Ninguna	El rotulador se está cargando.
Apagada	Ninguna	El rotulador está en modo de suspensión. Coja el rotulador y comience a usarlo sacándolo del modo de suspensión.

Luz indicadora de estado del rotulador	Interacción táctil	Estado y solución de problemas relacionados
Apagada	Ninguna	El rotulador está desactivado. Ponga el interruptor en la posición Encendido (consulte <i>Componentes del rotulador interactivo</i> en la página 27 para ver la ubicación del interruptor Encendido/Apagado).
Estados de error		
Rojo fijo	Ninguna	Se ha detectado un error del rotulador al inicio y este no está operativo. <ol style="list-style-type: none"> 1. Apague el rotulador y vuelva a encenderlo (consulte <i>Componentes del rotulador interactivo</i> en la página 27 para ver la ubicación del interruptor). 2. Cargue el rotulador con el cargador de USB (consulte <i>Cargar el rotulador interactivo</i> en la página 28). 3. Póngase en contacto con smarttech.com/contactsupport si el problema persiste.
Apagada	Ninguna	La batería del rotulador está totalmente descargada. Cargue el rotulador con el cargador de USB (consulte <i>Cargar el rotulador interactivo</i> en la página 28).

Determinar el estado de la herramienta de alineación de cortinas (CAT)

La CAT tiene una luz indicadora de estado. Si está teniendo problemas con la CAT, presione la parte frontal de la CAT contra la superficie y asegúrese de que la luz indicadora de estado está verde. Consulte la *Guía de instalación de los proyectores interactivos LightRaise* ([smarttech.com/kb/170259](https://www.smarttech.com/kb/170259)) para obtener más información.

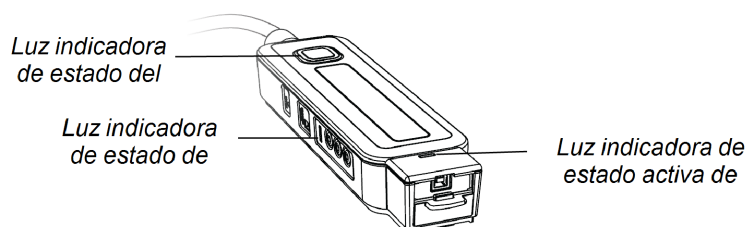
Utilice la siguiente tabla para determinar el estado de la CAT.

Luz indicadora de la CAT	Estado y solución de problemas relacionados
Verde fijo	La CAT está activada, en contacto con la superficie y lista para ser usada.



Luz indicadora de la CAT	Estado y solución de problemas relacionados
Apagada	La CAT está desactivada. Ponga el interruptor en la posición Encendido.
Apagada	Es necesario cambiar la pila (consulte <i>Cambiar la pila de la CAT</i> en la página 44).
Apagada	La superficie no es lo suficientemente plana como para activar la CAT (consulte <i>Elegir una superficie</i> en la página 7).

Determinar el estado del XCP

El XCP tiene otra luz indicadora de estado del proyector y dos luces de entrada activas.



Luz indicadora de estado del proyector

El botón de Encendido del XCP  se ilumina para indicar el estado del proyector y proporciona la misma información sobre el estado que el botón de Encendido  que hay en el proyector.

Consulte *Determinar el estado del proyector* en la página 56 para obtener más información sobre la luz indicadora de estado de Encendido.


Luces indicadoras de estado de entrada activa

El XCP tiene dos luces indicadoras de estado de entrada. La luz indicadora de estado se ilumina junto a la entrada activa.

Solucionar problemas de su producto SMART con el asistente de conexión

Los controladores de producto SMART le permiten visualizar información sobre su proyector y pueden ayudarle a solucionar problemas del mismo.

Para solucionar problemas de su producto SMART con el asistente de conexión

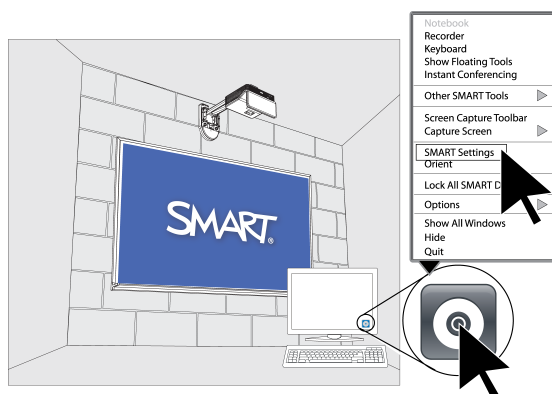
- Haga clic en el icono **SMART Board**  que hay en el área de notificaciones de Windows o en la barra de menú de Mac y, a continuación, seleccione **Configuración de SMART**.

Se abre la ventana *Configuración de SMART*.

CAPÍTULO 7

Solucionar problemas del proyector

- Si su proyector está conectado a su ordenador y funciona, aparecerá el siguiente texto:
La pizarra digital interactiva SMART Board está funcionando correctamente.
- Si su proyector no está conectado a su ordenador, aparecerá el siguiente texto: *No hay ninguna pantalla SMART Board conectada.*



2. Seleccione **Asistente de conexión**.



NOTA

Si la ventana de *Configuración SMART* indica que su proyector está funcionando correctamente, consulte *Solucionar problemas del rotulador interactivo* abajo para obtener más información.

3. Seleccione **Proyector interactivo LightRaise 60wi** de la lista desplegable **Productos SMART encontrados** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.

Aparecerá el *proyector interactivo LightRaise*.

4. Presione **Siguiente**.
5. Haga clic en **Siguiente** para solucionar problemas.
6. Seleccione el problema de la lista que aparece y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
7. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

Solucionar problemas del rotulador interactivo

Si está teniendo problemas con el rotulador interactivo, puede solucionar las siguientes cuestiones más comunes.

Para solucionar problemas comunes del rotulador interactivo, lleve a cabo los siguientes pasos:

- Asegúrese de que la batería del rotulador esté cargada y de que el interruptor de la base del rotulador esté activo (consulte *Componentes del rotulador interactivo* en la página 27 para ver la ubicación del interruptor Encendido/Apagado).
- Asegúrese de que el cable USB táctil esté correctamente conectado al ordenador.

- Asegúrese de que la entrada de vídeo actual se corresponde con el ajuste Táctil en el menú OSD (consulte).
- Asegúrese de que están instalados los controladores de producto SMART (consulte *Instalación del software SMART Notebook* en la página 21).

Solucionar problemas del uso táctil con el dedo

Si está teniendo problemas al tocar con los dedos, puede solucionar las siguientes cuestiones más comunes.

Problemas táctiles del dedo

Para solucionar problemas comunes del toque con el dedo, lleve a cabo los siguientes pasos:



NOTA

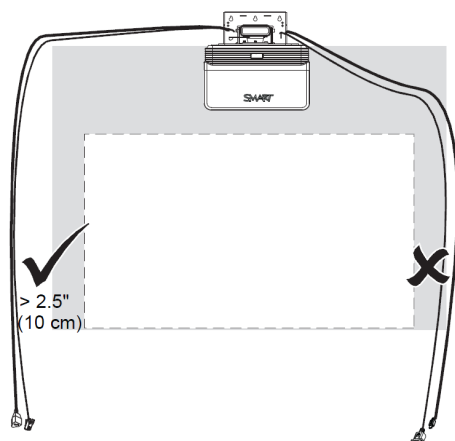
El toque del dedo quedará desactivado hasta que el proceso de alineación se haya completado por primera vez.

- Asegúrese de que el MDT (módulo de detección táctil) esté correctamente conectado y operativo, y de que la luz indicadora de estado esté en verde fijo o parpadeante (consulte *Determinar el estado del toque* en la página 57).
- Si hay algo bloqueando la imagen proyectada y creando alguna sombra sobre la superficie, el rotulador interactivo no funcionará en el área de sombras. Cuando escriba sobre la superficie, asegúrese de que no hace sombra con el cuerpo sobre el área de escritura.
- Asegúrese de que la entrada de vídeo actual se corresponde con el ajuste Táctil del menú OSD (consulte) y de que el MDT esté conectado y tenga una luz indicadora de estado verde fija o parpadeante (consulte *Determinar el estado del toque* en la página 57).
- Utilice el Asistente de conexión para asegurarse de que no está seleccionado el ajuste Solo rotulador. Este ajuste es seleccionado de forma predeterminada hasta que el proceso de alineación se haya completado durante la instalación.

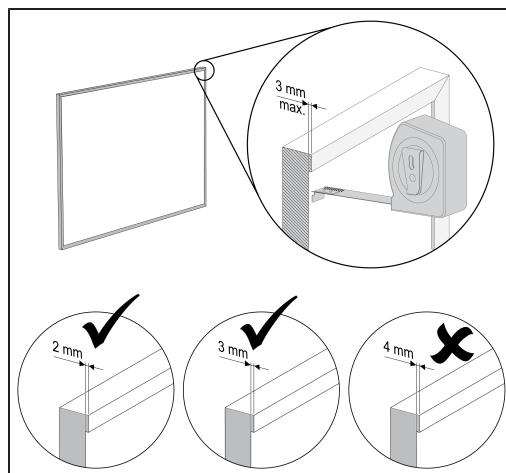
CAPÍTULO 7

Solucionar problemas del proyector

- Asegúrese de que no haya ningún objeto que sobresalga en el área restringida que hay entre la parte inferior del montaje del proyector y la imagen proyectada. Deben moverse o eliminarse los objetos de esta zona antes de poder usar su proyector, ya que pueden causar que algunas partes de la imagen proyectada pierdan la función táctil del dedo.




- A continuación hay algunos ejemplos de obstrucciones comunes que deben evitarse:
 - Cables que cuelgan en la imagen proyectada
 - Tornillos o clavos que sobresalen de la pared o de la pizarra de borrado en seco
 - Protuberancias de la pared o superficies irregulares
 - Biseles con un ancho superior a 3 mm por encima de la superficie de la pizarra



- Raíles para mapas en la pared o en la pizarra de borrado en seco

Problemas de precisión y alineación del toque

Si está teniendo problemas con la precisión o alineación del toque del dedo o el rotulador interactivo, intente dar los siguientes pasos para solucionar el problema:

- Utilice el *Asistente de conexión* para comprobar el estado de la conexión del proyector y solucionar problemas del mismo (consulte *Solucionar problemas de su producto SMART con el asistente de conexión* en la página 60).
- Haga clic en el icono de **SMART Board**  y, a continuación, seleccione **Orientar** para llevar a cabo una orientación.
- Asegúrese de que la superficie sea plana, lisa y sin obstrucciones en el área restringida que hay alrededor de la imagen proyectada. Consulte *Elegir una superficie* en la página 7 o la *Guía de evaluación de la superficie de los proyectores interactivos LightRaise* (smarttech.com/kb/170402) para obtener más información.

Solución de problemas de imagen

Si está teniendo problemas con la imagen, puede solucionar las siguientes cuestiones más comunes.

- Asegúrese de que el ordenador o cualquier otra fuente de vídeo esté activa y definida para mostrar una resolución y velocidad de actualización compatibles con el proyector (consulte *Compatibilidad de formato de vídeo* en la página 120). Utilice la resolución nativa del proyector (1280 × 800) para obtener los mejores resultados.
- Asegúrese de que la fuente de vídeo esté correctamente conectada al proyector.
- Presione el botón Selección de entrada en el control remoto para pasar a la fuente de vídeo correcta.

Si estas tareas no solucionan el problema, consulte las siguientes secciones para obtener información adicional sobre solución de problemas.

Pérdida de señal

Si no se detecta ninguna señal de vídeo, está fuera de rango de los modos de vídeo compatibles con el proyector o se cambia a un dispositivo o entrada diferentes, el proyector no mostrará ninguna señal de entrada. En su lugar, el proyector mostrará el logotipo de SMART en una pantalla azul o la pantalla de inicio del usuario.



Pasa solucionar problemas de pérdida de señal

1. Espere 45 segundos aproximadamente a que la imagen se sincronice. Algunas señales de vídeo requieren un periodo de sincronización mayor.
2. Si la imagen no se sincroniza, compruebe las conexiones del cable al proyector y el XCP.

3. Asegúrese de que la señal de la imagen es compatible con el proyector (consulte *Compatibilidad de formato de vídeo* en la página 120).
4. Si hay algún cable prolongador, cajas conmutadoras, plataformas de conexión en la pared u otros dispositivos en la conexión de vídeo que va desde el ordenador al proyector, quítelos temporalmente para asegurarse de que no estén provocando la pérdida de señal de vídeo.
5. Si su proyector sigue sin mostrar una señal de fuente, póngase en contacto con su distribuidor autorizado SMART.

Imagen mostrada parcialmente, incorrectamente o que se desplaza



NOTA

Estos procedimientos pueden variar dependiendo de la versión de sistema operativo que posea y de las preferencias del sistema.

Para solucionar una imagen mostrada parcialmente, incorrectamente o que se desplaza

1. Seleccione **Inicio > Panel de control**.
2. Haga doble clic en **Pantalla**.
Aparece la ventana *Propiedades de pantalla*.
3. Haga clic en la pestaña **Configuración**.
4. Haga clic en **Avanzado** y, a continuación, haga clic en la pestaña **Monitor**.
5. Verifique que la velocidad de actualización de la pantalla es 60 Hz.

Imagen inestable o parpadeante

Si la imagen del proyector no es estable o parpadea, los ajustes de frecuencia o seguimiento de la fuente de entrada podrían ser diferentes de los ajustes de su proyector.



IMPORTANTE

Escriba sus valores de configuración antes de ajustar cualquiera de los ajustes en el siguiente procedimiento.

Para solucionar una imagen inestable o parpadeante

1. Compruebe el modo de pantalla de la tarjeta gráfica de su ordenador. Asegúrese de que coincide con alguno de los formatos de señal compatibles del proyector (consulte *Compatibilidad de formato de vídeo* en la página 120). Consulte el manual del ordenador para obtener más información.
2. Configure el modo pantalla de la tarjeta gráfica de su ordenador para hacerlo compatible con el proyector. Consulte el manual del ordenador para obtener más información.

3. Opcionalmente, restablezca el proyector tal y como se describe en *Acceso al menú de servicios* en la página 70 para ajustar la frecuencia a sus valores originales.



IMPORTANTE

Esta acción restablecerá todos los valores a su forma predeterminada.

4. Si los pasos anteriores no resuelven la imagen parpadeante, cambie la lámpara del proyector (consulte *Volver a colocar el módulo de la lámpara del proyector* en la página 46).

Imagen del proyector no alineada

Los problemas de alineación se producen cuando la imagen proyectada no es perpendicular a la pantalla. Los errores de alineación pueden darse al proyectar la imagen en una superficie irregular o en un muro que tiene obstrucciones o bien al girar el proyector a más de 2 pulgadas sobre la línea central vertical tal y como se indica en la *plantilla de montaje del proyector interactivo LightRaise* (smarttech.com/kb/170271).

La imagen del proyector puede deslizarse si se mueve el proyector a menudo o si está instalado en un lugar propenso a la vibración, como cerca de una puerta pesada, por ejemplo. Siga estas precauciones para ayudar a evitar que la imagen pierda la alineación:

- Asegúrese de que la pared de instalación está nivelada y vertical y que no se mueva ni vibre excesivamente.
- Asegúrese de que no hay obstrucciones detrás del soporte de montaje en pared del proyector y de que el soporte está fuertemente fijado a la pared según las instrucciones de instalación.
- Asegúrese de que la superficie de proyección es plana y lisa.

Solucionar errores del proyector

Los administradores del sistema pueden solucionar los siguientes errores del proyector por sí mismos sin necesidad de ponerse en contacto con la Asistencia técnica de SMART. Si lleva a cabo un proceso de solución de problemas inicial en el proyector, se reducirá el tiempo de la llamada a asistencia técnica.

El proyector deja de responder

Si el proyector deja de responder, lleve a cabo el siguiente procedimiento.

Para reiniciar el proyector cuando no responda

1. Ponga el proyector en modo Inactivo y, a continuación, espere 30 minutos a que se enfríe.
2. Desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y, a continuación, espere al menos 60 segundos.
3. Conecte el cable de alimentación y, a continuación, encienda el proyector.

Aparecerá el mensaje "Proyector recalentado", "Fallo del ventilador" o "Fallo de la rueda de colores".

Si aparece alguno de los mensajes "Proyector recalentado", "Fallo del ventilador" o "Fallo de la rueda de colores" y el proyector deja de proyectar una imagen, es que se está produciendo uno de los siguientes problemas:

- La temperatura exterior es demasiado alta.
- Uno de los ventiladores no funciona.
- El proyector tiene un problema con la rueda de colores.

Para solucionar el error "Proyector recalentado", "Fallo del ventilador" o "Fallo de la rueda de colores".

1. Ponga el proyector en modo Inactivo y, a continuación, espere 30 minutos a que se enfríe.
2. Si hace calor en la habitación en la que está, baje la temperatura si es posible.
3. Asegúrese de que no hay nada bloqueando la entrada y salida del aire del proyector.
4. Desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y, a continuación, espere al menos 60 segundos.
5. Conecte el cable de alimentación y, a continuación, encienda el proyector.
6. Compruebe que los ventiladores estén funcionando y, si fuera necesario, ajuste la velocidad del ventilador utilizando el menú de servicio.
7. Si los pasos anteriores no solucionan el problema o si el problema ocurre más de una vez, ponga el proyector en modo Inactivo, desconecte el cable de alimentación y, a continuación, póngase en contacto con su distribuidor autorizado de SMART.

Aparece el mensaje "Fallo de la lámpara"

Si aparece el mensaje "Fallo de la lámpara", es que se está produciendo uno de los siguientes problemas:

- La lámpara se está recalentando, probablemente debido a que la ventilación de aire está bloqueada.

CAPÍTULO 7

Solucionar problemas del proyector

- La lámpara ha llegado al final de su vida útil.
- El proyector tiene un problema interno.

Para solucionar el error "Fallo de la lámpara"

1. Reinicie el proyector (consulte *El proyector deja de responder* en la página precedente).
2. Compruebe el ajuste *Horas de la lámpara* en el menú OSD (consulte). Si la lámpara tiene más de 2000 horas de uso, es posible que se esté acercando al final de su vida útil.
3. Sustituya el módulo de la lámpara tal y como se describe en *Volver a colocar el módulo de la lámpara del proyector* en la página 46.
4. Si no se soluciona el problema al cambiar el módulo de la lámpara, ponga el proyector en modo inactivo, desconecte el cable de alimentación y, a continuación, póngase en contacto con su distribuidor autorizado SMART.

Las luces de Encendido y Servicio están apagadas

Si la luz de Encendido y Servicio no se encienden, se estará produciendo uno de los siguientes problemas:

- Ha habido un corte de luz o un aumento de tensión.
- Ha saltado un interruptor diferencial o un interruptor de seguridad.
- El proyector no está conectado a la fuente de alimentación.
- El proyector tiene un problema interno.

Para solucionar el problema de que no se encienda la luz de Encendido y Servicio

1. Compruebe la fuente de alimentación y asegúrese de que todos los cables están conectados.
2. Confirme que su proyector está conectado a un enchufe que funcione.
3. Asegúrese de que las patillas de los conectores no están dobladas ni rotas.
4. Vuelva a conectar el cable de alimentación y, a continuación, encienda el proyector.
5. Si los pasos anteriores no solucionan el problema, desconecte el cable de alimentación y, a continuación, póngase en contacto con su distribuidor SMART autorizado.

Solución de problemas de audio

Si el audio no funciona, puede solucionar los siguientes problemas comunes.

Problemas con el volumen del micrófono

Si está teniendo problemas con el volumen del micrófono, compruebe el ajuste Amplificación del micrófono en el menú OSD.

■ Para aumentar el volumen del micrófono

Apague el ajuste Amplificación del micrófono.

■ Para reducir el volumen del micrófono

Encienda el ajuste Amplificación del micrófono.

Interferencias de los altavoces

Es posible que note ruido estático de los altavoces si el cable del micrófono pasa demasiado cerca de los demás cables.

El ruido estático puede ser provocado por otros dispositivos de fuente de vídeo o audio y sus cables de conexión. Aísle estos dispositivos y haga una prueba para ver si son estos la causa del ruido estático

Solucionar problemas del XCP

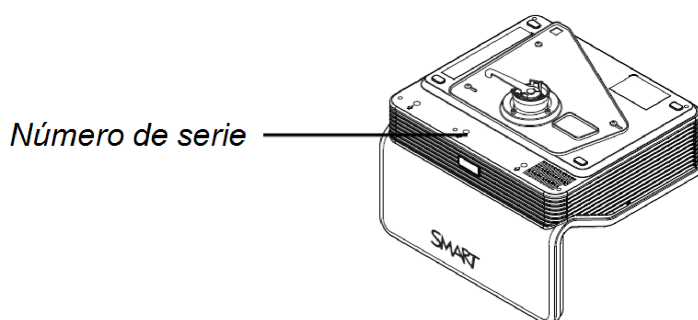
Si está teniendo problemas con el XCP, puede solucionar las siguientes cuestiones más comunes.

Problema	Solución de problemas relacionados
No hay señal de vídeo al usar un cable USB.	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que los controladores DisplayLink están instalados en su ordenador. • Asegúrese de que el XCP está correctamente conectado al proyector (consulte <i>Conexión del XCP al proyector</i> en la página 32). • Asegúrese de que el cable USB no está dañado.
El XCP no responde a las entradas táctiles.	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que todas las conexiones por cable sean seguras. • Desconecte y vuelva a conectar todos los cables.
El XCP no responde a la selección de entradas.	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que todas las conexiones por cable de entrada sean seguras. • Desconecte y vuelva a conectar todos los cables.

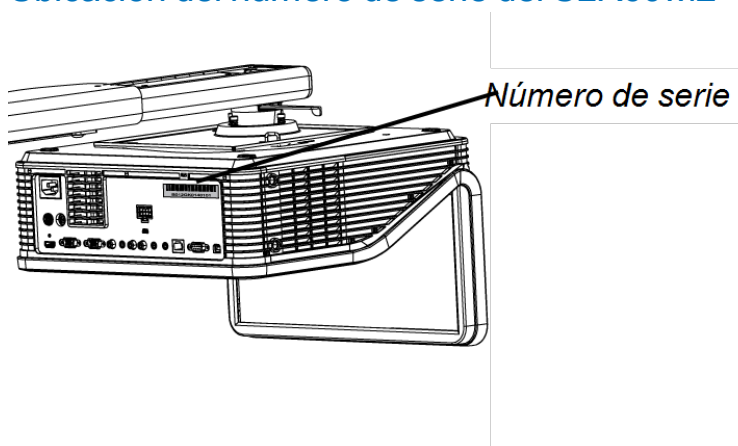
Encontrar el número de serie

El número de serie identifica su proyector interactivo y ayuda a SMART a solucionar problemas. El número de serie se encuentra en la parte superior del proyector, donde se muestra a continuación:

Ubicación del número de serie del SLR60wi



Ubicación del número de serie del SLR60wi2



Acceso al menú de servicios

PRECAUCIÓN

- Para prevenir alteraciones o cambios involuntarios, solo los administradores del sistema deben acceder al menú de servicios. No comparta el código de acceso al menú de servicios con usuarios esporádicos de su proyector.
- No ajuste la configuración en el menú de servicios a excepción de la indicada en esta guía. Al cambiar otros ajustes podrá dañar o afectar el funcionamiento de su proyector e invalidar su garantía.

Recuperar su contraseña

Si olvida la contraseña del proyector, podrá recuperarla accediendo al menú de servicios del proyector directamente desde el proyector o desde el menú de ajustes de contraseña que hay en la página web del proyector (consulte *Configuración de contraseña* en la página 78).

■ Para recuperar su contraseña desde el menú de servicios

1. Mediante el control remoto, presione los siguientes botones rápidamente para acceder al menú de servicios: **Abajo**, **Arriba**, **Arriba**, **Izquierda**, **Arriba**.
2. Desplácese hasta *Obtener contraseña* y, a continuación, presione **Intro** en el control remoto.

La contraseña aparecerá en la pantalla.
3. Escriba la contraseña.
4. Desplácese hasta *Salir* y, a continuación presione **Intro** en el control remoto para salir del menú de servicios del proyector.

Restablecer el proyector

En algún momento durante el proceso de solución de problemas, puede que necesite restablecer todos los ajustes del proyector.



IMPORTANTE

Esta acción es irreversible.

■ Para restablecer todos los ajustes del proyector

1. Mediante el control remoto, presione los siguientes botones rápidamente para acceder al menú de servicios: **Abajo**, **Arriba**, **Arriba**, **Izquierda**, **Arriba**.
2. Desplácese hasta *Config. de fábrica* y, a continuación, presione **Intro** en el control remoto.
3. Desplácese hasta *Salir* y, a continuación presione **Enter** en el control remoto para salir del menú de servicios del proyector.

Apéndice A

Gestionar su proyector a distancia

Acceso a la gestión del sitio web	73
Inicio	74
Panel de control	74
Configuración de red	76
Alertas de correo electrónico	77
Configuración de contraseña	78
Protocolo simple de administración de redes (SNMP)	79

Este capítulo describe cómo gestionar el proyector desde una ubicación a distancia.

Acceso a la gestión del sitio web

Antes de acceder a la página web de gestión remota, debe conectar un cable de red al proyector y permitir que la red funcione en el menú de visualización en pantalla (OSD) (consulte *Ajustar la configuración del proyector interactivo* en la página 95).



NOTA

También puede ver la dirección IP del proyector al acceder al menú de Ajustes de Red del proyector (consulte *Configuración de red* en la página 76).

Para utilizar la página web de gestión

1. Inicie su explorador de internet.
2. Escriba la dirección IP de la red del proyector en la barra de direcciones y presione INTRO.
Aparecerá la ventana *Configuración del proyector LightRaise*.
3. Seleccione las opciones del menú en el panel izquierdo para acceder a los ajustes en cada página.
4. Modifique la configuración del ratón y el teclado del ordenador y, a continuación, haga clic en **Enviar** o en otro botón de acción que haya junto a cada ajuste que cambie.

Inicio

El menú de Inicio muestra información básica sobre el proyector y le permite seleccionar el idioma de OSD (visualización en pantalla).



NOTA

Se puede visualizar la información básica del proyector pero no se puede cambiar (a excepción del idioma OSD) desde el menú Inicio.

Configuración del submenú	Descripción
Idioma	Muestra las opciones de idioma
Información sobre el proyector	Muestra la información actual sobre el proyector


Panel de control

Este menú permite gestionar el estado, las alertas y apariciones del audio y vídeo del proyector mediante un explorador de internet.

Configuración del submenú	Descripción
Encendido	Enciende el proyector o lo pone en modo inactivo. Seleccione el botón Encendido o Apagado .
Restaurar todos los valores predeterminados del proyector	Devuelve la configuración del proyector a los valores predeterminados o actualiza los valores actuales. Seleccione Enviar o Actualizar . <div> IMPORTANTE La opción Enviar es irreversible, restablece todos los valores y desactiva las funciones de comunicación de red. </div>
Subtítulos (CC)	Desactiva la función de subtítulos o define el idioma de los subtítulos en CC1 o CC2 . Normalmente, CC1 muestra los subtítulos en inglés estadounidense, mientras que CC2 los muestra en otros idiomas regionales, como francés o español, según el canal de televisión o el medio de comunicación.
Detección automática de la señal	Activa o desactiva la búsqueda de señal de los conectores de entrada. <ul style="list-style-type: none"> • Seleccione Encendido para que el proyector cambie de entrada continuamente hasta que encuentre una fuente de vídeo activa. • Seleccione Apagado para mantener la detección de señal en una sola entrada.


APÉNDICE A

Gestionar su proyector a distancia

Configuración del submenú	Descripción
Recordatorio de la lámpara	Cuando aparezca el recordatorio del repuesto de la lámpara, seleccione Encendido para mostrarlo o Apagado para ocultarlo. Este recordatorio aparece 100 horas antes de que sea recomendable cambiar la lámpara.
Modo de lámpara	Ajusta el brillo de la lámpara a Estándar o Económico . Estándar muestra una imagen brillante y de alta calidad. Económico aumenta la vida de la lámpara al aumentar el brillo de la imagen.
Apagado automático	Establece la duración de la cuenta atrás del temporizado de apagado automático entre 1 y 240 minutos. El temporizador comienza a bajar cuando el proyector deja de recibir señal de vídeo. El temporizador termina cuando el proyector entra en modo Inactivo. Seleccione 0 para apagar el temporizador.
Ventilador de alta velocidad	Ajusta la velocidad del ventilador del proyector. Seleccione Normal o Alta . <div>  NOTA Utilice la configuración Alta cuando la temperatura del proyector sea alta o la altitud esté por encima de 1800 m (6000 pies). </div>
VGA1	Asigna un nombre alternativo a la entrada VGA 1, que aparece al seleccionar la entrada de VGA 1.
HDMI	Asigna un nombre alternativo a la entrada VHDMI, que aparece al seleccionar la entrada HDMI.
Compuesto	Asigna un nombre alternativo a la entrada vídeo compuesto, que aparece al seleccionar la entrada de vídeo compuesto.
Alerta de emergencia	Activa y desactiva el mensaje de difusión de alertas en pantalla. Cuando está activado, este mensaje se muestra sobre la imagen proyectada en ese momento.
Mensaje de alarma	Muestra un mensaje de notificación de emergencia en pantalla (60 caracteres como máximo).


Configuración de red

Este menú le permite usar o no el Protocolo de Control Dinámico de Hosts (DHCP, en inglés) y definir las direcciones y nombres relacionados con la red cuando no se esté usando el DHCP.

Configuración del submenú	Descripción
DHCP	<p>Determina si la dirección IP del proyector y otros ajustes de red están asignados dinámicamente por un servidor de DHCP o ajustados manualmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activado permite al servidor de DHCP asignar una dirección IP dinámica al proyector. • Desactivado le permite ajustar manualmente la dirección IP del proyector y otros ajustes de red.
Dirección IP	Muestra o le permite ajustar la dirección IP del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.
Máscara de subred	Muestra o le permite ajustar el número de máscara de subred en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.
Puerta de enlace	Muestra o le permite ajustar la puerta de enlace de red predeterminada del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.
DNS	Muestra o le permite ajustar la dirección IP del proyector para el servidor del nombre de dominio principal en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.
Nombre del grupo	Muestra o le permite definir el nombre del grupo de trabajo del proyector (12 caracteres como máximo).
Nombre de proyector	Muestra o le permite definir el nombre del proyector (12 caracteres como máximo).
Lugar	Muestra o le permite definir la ubicación del proyector (16 caracteres como máximo).
Contacto	Muestra o le permite definir el nombre o el número de contacto para la asistencia del proyector (16 caracteres como máximo).
SNMP	Activa o desactiva el agente del Protocolo simple de administración de redes (SNMP).
Comunidad de solo lectura	<p>Establece una contraseña necesaria para cada solicitud de SNMP del dispositivo.</p> <div>  NOTA El valor predeterminado para Comunidad de solo lectura es Público. </div>

APÉNDICE A


Gestionar su proyector a distancia

Configuración del submenú	Descripción
Comunidad de lectura/escritura	<p>Establece una contraseña necesaria para cada solicitud definida por SNMP del dispositivo.</p> <div> NOTA El valor predeterminado para Comunidad de lectura/escritura es Público.</div>
Dirección de destino de capturas	<p>Muestra o le permite definir la dirección IP del administrador de capturas de SNMP de su red en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255. La dirección de destino de capturas es la dirección IP del ordenador asignada para gestionar datos no solicitados generados por eventos de capturas de SNMP generados por el proyector, como cambios de estado en el encendido, modos de fallos del proyector, una lámpara que tenga que ser cambiada u otros problemas.</p>

Alertas de correo electrónico

Este menú le permite introducir su dirección de correo electrónico en la que recibirá alertas por correo electrónico, así como ajustar la configuración respectiva.

Configuración del submenú	Descripción
Alerta de correo electrónico	Seleccione Activar para activar la función Alertas por correo electrónico o Desactivar para desactivarla.
Para	Muestra o le permite definir la dirección de correo electrónico del receptor de alertas de correo electrónico.
CC	Muestra o le permite definir la dirección de correo electrónico del receptor de "copia a" de las alertas de correo electrónico.
De	Muestra o le permite definir la dirección de correo electrónico del usuario que envía la alerta de correo electrónico.
Asunto	Muestra o le permite definir el asunto de la alerta de correo electrónico.
Servidor SMTP de salida	Muestra o le permite definir el SMTP (Protocolo simple de transferencia de correo) que utiliza en su red.
Nombre de usuario	Muestra o le permite definir el nombre de usuario del servidor SMTP.
Contraseña	Muestra o le permite definir la contraseña del servidor SMTP.

Configuración del submenú	Descripción
Condiciones de alerta	<p>Envía alertas por correo electrónico siempre que se den las condiciones de Advertencia de lámpara, Poca vida útil de la lámpara, Advertencia de temperatura y Bloqueo del ventilador.</p> <p>Seleccione los ajustes que desea y, a continuación, haga clic en Enviar.</p> <div>  NOTA <p>El proyector enviará un correo electrónico de alerta (Alerta de SMART) a su dirección de correo electrónico. Haga clic en Prueba de alerta por correo electrónico para confirmar que su dirección de correo electrónico y ajustes de servidor SMTP con correctos enviando un mensaje de prueba (correo electrónico de prueba de alerta SMART).</p> <p>Si los ajustes no son correctos, los mensajes de alerta de correo electrónico no se enviarán ni se recibirán correctamente y no habrá ninguna advertencia ni mensaje de notificación disponible para informar sobre este estado.</p> </div>

Configuración de contraseña

Este menú ofrece una función de seguridad que permite que un administrador gestione el uso del proyector y permita la función Contraseña de administrador.

Configuración del submenú	Descripción
Contraseña	<p>Cuando la función contraseña esté habilitada, la contraseña del administrador será necesaria para acceder a la Gestión de la web. Seleccione Desactivar para permitir la gestión web del proyector sin necesidad de una contraseña.</p>



NOTAS

- La primera vez que habilite la configuración de la contraseña, el valor de contraseña predeterminado será cuatro números, por ejemplo, 1234.
- La longitud máxima permitida de la contraseña es cuatro números o letras.
- Si olvida la contraseña del proyector, consulte *Acceso al menú de servicios* en la página 70 para definir los ajustes del proyector a los valores predeterminados de fábrica.

Protocolo simple de administración de redes (SNMP)

El proyector admite una lista de comandos SNMP tal y como se describe en el archivo de la Base de Información de Administración (MIB). Puede descargar este archivo yendo hasta smarttech.com/software y haciendo clic en el vínculo de los archivos MIB que hay en la sección *Hardware* del proyector interactivo LightRaise. El agente SNMP es compatible con la versión 1 del SNMP. Cargue el archivo MIB en la aplicación del sistema de gestión de SNMP y, a continuación utilícelo como se describe en la guía de usuario de su aplicación.

Apéndice B

Conectar el sistema de control de la sala al proyector

Configuración de la interfaz serie	81
Inventario de comandos	83
Métodos de comando basados en valores	83
Valores absolutos y valores de ajuste	83
Valores de especificación de fuente de vídeo	84
Controles del estado de alimentación	85
Controles de selección de fuente	86
Controles de fuentes generales	86
Controles de fuentes VGA adicionales	88
Controles de sonido	89
Controles de red	90
Controles del sistema	91

Al conectar un ordenador o sistema de control de sala a la interfaz serie de control de sala DB9 del proyector, puede seleccionar entradas de vídeo, iniciar o apagar su proyector interactivo y solicitar información acerca del uso de la lámpara del proyector, la configuración actual y las direcciones en red.

Este capítulo documenta los comandos de programación del proyector.

Configuración de la interfaz serie

El proyector se comunica por una interfaz RS232 y el cableado se hace según la norma RS232 sobre las patillas 2, 3 y 5.



IMPORTANTE

Hay una señal activa 9V en el Pin 9 cuando el panel de control está activado en el menú en pantalla (OSD) y nunca debe ser cableado para usar cualquier otra cosa que no sean paneles de control aprobados por SMART.

APÉNDICE B

Conectar el sistema de control de la sala al proyector

La interfaz serie del proyector actúa a modo de Equipo de comunicaciones de datos (DCE, en inglés) y sus ajustes no pueden ser configurados. Debe configurar el programa de comunicación serie de su ordenador (como HyperTerminal de Microsoft®) o sus ajustes de comunicación serie del sistema de control de la sala con los siguientes valores:

Ajustes	Valor
Velocidad en baudios	19200
Longitud de los datos	8
Bit de paridad	Ninguna
Bit de parada	1



NOTAS

- El modo No sincronizado está desactivado de forma predeterminada en el proyector.
- No está habilitado el Eco remoto en la conexión serie.
- Todos los comandos deben estar en formato ASCII. Finalice todos los comandos con un salto de línea.
- Todas las respuestas del proyector finalizan con una línea de comandos. Espere hasta que reciba la línea de comandos indicándole que el sistema está listo para otro comando antes de seguir.
- La función control de sala del proyector siempre está activada.

■ Para configurar la interfaz serie de su ordenador

1. Encienda su ordenador y, a continuación, inicie su programa de comunicaciones en serie o su programa de emulación de terminales.
2. Conecte su ordenador al cable de conexión serie que conectó previamente al proyector.
3. Configure sus ajustes de interfaz serie utilizando los valores de la tabla anterior en la sección anterior y, a continuación, haga clic en **INTRO**.

Aparecerá el mensaje "invalid cmd= ? for help" y el caracter > aparecerá como línea de comandos en la siguiente línea.



NOTA

Si no aparece ningún mensaje o aparece uno de error, su configuración de interfaz serie no es correcta. Repita el paso 3.

4. Escriba los comandos para configurar sus ajustes.



NOTAS

- Para ver una lista de comandos disponibles en el modo de funcionamiento actual, escriba ? y, a continuación, presione Intro.
- Si está utilizando un programa de emulación de terminales, active el ajuste de eco local de su programa para ver los caracteres a medida que escribe.

Inventario de comandos

Su proyector responde a los comandos de las tablas de las siguientes páginas. Para ver una lista de comandos válidos en el estado de encendido actual del proyector, escriba ? y presione Intro.



IMPORTANTE

- Al introducir comandos, asegúrese de que hay un retraso de 10 milisegundos entre caracteres para que la operación sea fiable.
- Escriba los comandos exactamente del mismo modo en que aparecen en la columna de la izquierda de las tablas, con el valor o ajuste adecuado en la columna del centro.



NOTAS

- Envíe un comando solo después de que el proyector haya enviado una línea de comandos.
- Los comandos no distinguen entre mayúsculas y minúsculas.
- Compruebe sus entradas con atención antes de introducir los comandos.
- Presione INTRO después de escribir cada comando.
- Una vez que el proyector ejecute un comando, generará una respuesta.
- En modo inactivo, solo estará disponible el mensaje "Encendido".

Métodos de comando basados en valores

Valores absolutos y valores de ajuste

Puede utilizar el rango de objetivo del comando para definir un valor absoluto para un comando o provocar que se haga una alineación en el valor actual. Para crear un comando de ajuste, añada un símbolo de más (+) o (-) menos en lugar del símbolo de igual (=) antes del cambio de valor que desee introducir.

Todos los valores absolutos que introduzca deben estar dentro del rango del objetivo del comando y todos los valores de ajuste deben equivaler a un número que esté dentro del rango de objetivo del comando.

APÉNDICE B

Conectar el sistema de control de la sala al proyector

Consulte los siguientes ejemplos para ajustar el brillo del proyector de la fuente actual.

```
>get brightness  
brightness=55
```

```
>set brightness=65  
brightness=65
```

```
>set brightness+5  
brightness=70
```

```
>set brightness-15  
brightness=55
```

Valores de especificación de fuente de vídeo

Puede utilizar el campo de entrada de fuentes descrito en *Controles de selección de fuente* en la página 86 en un comando para establecer un valor absoluto o valor de ajuste en una fuente que no sea la fuente activa. Puede hacerlo mientras la fuente seleccionada está activa, pero el dispositivo de la fuente debe estar conectado o recibirá una respuesta de comando no válida.

Estos parámetros operativos son:

- **VGA1**
- **Composite**
- **HDMI**

Consulte los siguientes ejemplos para ajustar el brillo del proyector de VGA1, independientemente de si es la fuente actual:

```
>set brightness vga1=65  
brightness vga1=65
```

```
>set brightness vga1-7  
brightness vga1=58
```

Controles del estado de alimentación

Estos comandos hacen que el proyector entre y salga del modo Inactivo y solicitan el estado de encendido actual del proyector. El estado de encendido del proyector determina si ciertos comandos están disponibles en ese momento. Esta configuración está disponible incluso cuando el proyector está en modo Inactivo.

Comando	Response
on	powerstate=[field]
off	powerstate=[field]
off now	powerstate=[field]
get powerstate	powerstate=[field]

La siguiente tabla describe los comandos del estado de encendido.

Comando	Descripción
on	Encienda el proyector.
off	Inicia el proceso de apagado. Aparece un cuadro de diálogo sobre la imagen proyectada con el mensaje "Presione el botón de encendido para apagar el proyector". Debe enviar un segundo comando Apagado en los próximos 10 segundos para que el proyector entre en modo Inactivo.
off now	Apaga inmediatamente el proyector después de pasar por el estado de enfriamiento. No puede retrasar o cancelar este comando.
get powerstate	Indica el estado de encendido actual del proyector.

La siguiente tabla describe los campos del estado de encendido.

Campo	Descripción
Arranque	El proyector se está encendiendo.
Activado	El proyector está encendido.
Enfriamiento	El proyector se está enfriando.
Confirmar apagado	Confirm off (Confirmar apagado) es un estado no seleccionable que es devuelto durante la etapa uno de la secuencia off de dos botones.
Inactivo	El proyector está apagado pero sigue recibiendo energía (modo Inactivo).

Controles de selección de fuente

Puede utilizar los controles de selección de fuente para cambiar las fuentes de entrada. El tipo de fuente seleccionada determina qué comandos pueden ser aceptados.

Los siguientes comandos le informan de la configuración actual de selección de la fuente:

Comando	Response	Disponible en modo Inactivo
get input	input=[entrada actual seleccionada de la fuente del proyector]	Sí
get videoinputs	videoinputs=[lista de entradas de fuente del proyector disponibles]	Sí

El siguiente comando controla la configuración de selección de fuente.

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set input [target]	=vga1 = Composite =HDMI = Next = None	input=[target]

La siguiente tabla describe los comandos de respuesta de selección de fuente.

Campo	Descripción
VGA1	Cambia la fuente al conector de entrada VGA 1.
Composite	Cambia la fuente al conector de vídeo compuesto.
HDMI	Cambia la fuente al puerto de entrada HDMI.
Siguiente	Cambia la entrada a la siguiente fuente posible.
Ninguna	Un valor no seleccionable que aparece al introducir el comando "get input" mientras el proyector está en modo Inactivo.

Controles de fuentes generales

Los siguientes controles de fuentes son aplicables a todas las fuentes de entrada. Estos controles no están disponibles cuando el proyector está en modo Inactivo. Puede especificar los valores de color personalizados para todas las entradas.

Estos comandos le informan de la configuración actual de la fuente.

Comando	Response
get displaymode	displaymode=[configuración actual del modo de presentación]
get brightness	brightness=[configuración actual del brillo]

APÉNDICE B

Conectar el sistema de control de la sala al proyector

Comando	Response
get contrast	contrast=[configuración actual del contraste]
get saturation	saturation=[configuración actual de la saturación]
get tint	tint=[configuración actual del tinte]
get sharpness	sharpness=[configuración actual de la nitidez]
get whitepeaking	whitepeaking=[configuración actual de pico del blanco]
get degamma	degamma=[configuración actual de degamma]
get red	red=[configuración actual del color rojo]
get green	green=[configuración actual del color verde]
get blue	blue=[configuración actual del color azul]
get cyan	cyan=[configuración actual del color cyan]
get magenta	magenta=[configuración actual del color magenta]
get yellow	yellow=[configuración actual del color amarillo]
get videofreeze	videofreeze=[configuración actual de congelación de vídeo]
get videomute	videomute=[configuración actual de silencio de vídeo]
get displayhide	displayhide=[estado actual del botón Ocultar del control remoto]

Estos comandos controlan el aspecto de la fuente. Estos ajustes no están disponibles cuando el proyector está en modo Inactivo o cuando la fuente está desconectada. Consulte *Métodos de comando basados en valores* en la página 83 para definir comandos absolutos y de ajuste.

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set displaymode [target]	= SMART Presentation =Bright Classroom =Dark Classroom =sRGB =White Board =Wall Color =User	displaymode=[target]
set brightness [value]	=0 a =100	brightness=[valor]
set contrast [value]	=0 a =100	contrast=[valor]
set saturation [value]	=0 a =100	saturation=[valor]
set tint [value]	=0 a =100	tint=[valor]
set sharpness [value]	=0 a =31	sharpness=[valor]
set whitepeaking [valor]	=0 a =10	whitepeaking=[valor]
set degamma [valor]	=0 a =3	degamma=[valor]
set red [value]	=0 a =100	red=[valor]
set green [value]	=0 a =100	green=[valor]

APÉNDICE B

Conectar el sistema de control de la sala al proyector

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set blue [value]	=0 a =100	blue=[valor]
set cyan [value]	=0 a =100	cian=[valor]
set magenta [value]	=0 a =100	magenta=[valor]
set yellow [value]	=0 a =100	yellow=[valor]
set videofreeze [target]	= on =off	videofreeze=[target]
set videomute [target]	= on =off	videomute=[target]
set displayhide [target]	= normal =frozen =muted =next	displayhide=[target]

Controles de fuentes VGA adicionales

Su fuente VGA admite todos los controles de fuente generales descritos en *Controles de fuentes generales* en la página 86, así como los comandos enumerados en esta sección. Estos ajustes no están disponibles cuando el proyector está en modo Inactivo o cuando las fuentes VGA están desconectadas.



NOTA

Algunos de estos comandos no son válidos con entradas HDMI y fuentes de vídeo compuesto, y darán la respuesta "invalidcmd=[command]".

Estos comandos le informan de la configuración actual de la fuente VGA.

Comando	Response
get frequency	frequency=[configuración actual del desplazamiento de frecuencia]
get tracking	tracking=[configuración actual del desplazamiento del seguimiento]

Estos comandos controlan el aspecto de su fuente VGA. Estos ajustes no están disponibles cuando el proyector está en modo Inactivo o cuando la fuente VGA está desconectada. Consulte *Métodos de comando basados en valores* en la página 83 para definir comandos absolutos y de ajuste.

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set frequency [value]	=-5 a =5	frequency=[valor]
set tracking [value]	=0 a =63	tracking=[valor]

Controles de sonido

Estos comandos controlan el amplificador de audio interno del proyector, que afecta al sonido que pasa por el proyector hasta el sistema de audio externo (no incluido). Los controles de salida de audio no están definidos por la fuente de vídeo. Esta configuración no está disponible cuando el proyector está en modo Inactivo.

Estos comandos le informan de la configuración actual de salida de audio.

Comando	Response
get volume	volume=[configuración actual del volumen]
get micvolume	micvolume=[configuración actual del volumen del micrófono]
get mute	mute=[configuración actual del silencio]
get volumecontrol	volumecontrol=[configuración actual del control del volumen]
get cc	cc=[configuración actual de los subtítulos]
get lineoutenable	lineoutenable=[estado actual de salida de línea]
get micenable	micenable=[estado actual del micrófono]
get speakerenable	speakerenable=[estado actual de los altavoces integrados]
get micboostenable	micboostenable=[estado actual de la amplificación del micrófono]

Estos comandos controlan la configuración del amplificador del audio del proyector. Consulte *Métodos de comando basados en valores* en la página 83 para definir comandos absolutos y de ajuste.

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set volume [target]	=0 a =40	volume=[value]
set micvolume [target]	=0 a =40	micvolume=[target]
set mute [target]	= on =off	mute=[target]
set volumecontrol [target]	= on =off	volumecontrol=[target]
set cc [target]	=cc1 =cc2	cc=[target]
set lineoutenable [target]	= on =off	lineoutenable=[target]
set micenable [target]	= on =off	micenable=[target]
set speakerenable [target]	= on =off	speakerenable=[target]
set microboostenable	= on =off	microboostenable=[target]



NOTA

Normalmente, **cc1** muestra los subtítulos en inglés estadounidense, mientras que **cc2** los muestra en otros idiomas regionales, como francés o español, según el canal de televisión o el medio de comunicación.

Controles de red

Estos comandos controlan el estado de red y la configuración de su proyector. Estos ajustes están ubicados en el menú OSD y están disponibles incluso cuando el proyector está en modo Inactivo. Debe definir los comandos de red localmente para que la red funcione

Estos comandos le informan de la configuración actual de red.

Comando	Response
get netstatus	netstatus=connected netstatus=disconnected netstatus=disabled
get network	network=[estado de salida actual de VGA y red]
get dhcp	dhcp=[estado actual del DHCP]
get ipaddr	ipaddr=[dirección IP actual]
get subnetmask	subnetmask=[número de máscara de subred actual]
get gateway	gateway=[puerta de enlace actual]
get primarydns	primarydns=[servidor de dominio primario actual]
get macaddr	macaddr=[dirección MAC actual]

Estos comandos controlan la configuración de red.

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set network [target]	= on =off	network=[current]
set dhcp [target]	= on =off	dhcp=[current]
set ipaddr [target]	=0.0.0.0 a =255.255.255.255	ipaddr=[current]
set subnetmask [target]	=0.0.0.0 a =255.255.255.255	subnetmask=[current]
set gateway [target]	=0.0.0.0 a =255.255.255.255	gateway=[current]
set primarydns [target]	=0.0.0.0 a =255.255.255.255	primarydns=[current]

Controles del sistema

Estos comandos le permiten cambiar la configuración del sistema y acceder a la información del mismo.

Estos comandos le informan de la configuración actual del sistema. Estos comandos no están disponibles cuando el proyector está en modo Inactivo.

Comando	Response
get cppower	cppower=[current XCP power setting]
get autosignal	autosignal=[configuración actual de la detección automática de la señal]
get lampreminder	lampreminder=[configuración actual del recordatorio de la lámpara]
get highbrightness	highbrightness=[configuración actual del brillo de la lámpara]
get autopoweroff	autopoweroff=[configuración actual del apagado automático]
get zoom	zoom=[configuración actual del zoom]
get projectorid	projectorid=[número actual de la ID del proyector]
get hposition	hposition=[configuración actual del desplazamiento de la posición horizontal]
get vposition	vposition=[configuración actual del desplazamiento de la posición vertical]
get aspectratio	aspectratio=[relación de aspecto actual del proyector]
get projectionmode	projectionmode=[modo actual de proyección]
get startupscreen	startupscreen=[configuración actual de la pantalla de inicio]
get resolution	resolution=[resolución de entrada actual]
get language	language=[configuración actual de idioma]
get groupname	groupname=[nombre actual del grupo del proyector]
get projectorname	projectorname=[nombre actual del proyector]
get locationinfo	locationinfo=[ubicación actual del proyector]
get contactinfo	contactinfo=[información de contacto actual de la asistencia]
get modelnum	modelnum=[número de modelo actual]
get serialnum	serialnum=[serial number]
get emergencyalertmsg	emergencyalertmsg=[mensaje actual de alerta de emergencias]
get emergencyalert	emergencyalert=[configuración actual de alertas de emergencia]

Estos comandos le informan de la configuración actual del sistema. Estos comandos están disponibles incluso cuando el proyector está en modo Inactivo.

Comando	Response
get lamphrs	lamphrs=[horas de funcionamiento de la lámpara actuales]

APÉNDICE B

Conectar el sistema de control de la sala al proyector

Comando	Response
get syshrs	syshrs=[horas de funcionamiento del proyector actuales]
get fwvertouch	fwvertouch=[firmware actual del módulo de detección táctil]
get fwverddp	fwverddp=[versión actual del firmware del proyector]
get fwvernet	fwvernet=[versión actual del firmware de la red]
get fwvermpu	fwvermpu=[versión actual del firmware del procesador]
get signaldetected	signaldetected=[verdadero o falso]

Estos comandos controlan la configuración actual del sistema. Estos comandos no están disponibles cuando el proyector está en modo Inactivo. Consulte *Métodos de comando basados en valores* en la página 83 para definir comandos absolutos y de ajuste.

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set cppower [target]	= on =off	cppower=[target]
set autosignal [target]	= on =off	autosignal=[target]
set lampreminder [target]	= on =off	lampreminder=[target]
set highbrightness [target]	= on =off	highbrightness=[target]
set autpoweroff [value]	=0 a =240	autpoweroff=[value]
set zoom [value]	=0 a =30	zoom=[value]
set projectorid [value]	=0 a =99	projectorid=[value]
set hposition [value]	=0 a =100	hposition=[value]
set vposition [value]	=-5 a =5	vposition=[value]
set aspectratio [target]	=fill =match =16:9	aspectratio=[target]
set projectionmode [target]	=front =ceiling =rear =rear ceiling	projectionmode=[target]
set startupscreen [target]	=smart =usercapture =preview	startupscreen=[target]

APÉNDICE B

Conectar el sistema de control de la sala al proyector

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set language [target]	=English =Arabic =Chinese (Traditional) (solo SLR60wi2) =Chinese (Simplified) =Danish (solo SLR60wi2) =Dutch (Netherlands) (solo SLR60wi2) =English (UK) (solo SLR60wi) =Czech =Finnish (solo SLR60wi2) =French (solo SLR60wi2) =German =Greek =Spanish (Spain) =Spanish (Mexico) (solo SLR60wi) =French (France) =Hungarian (solo SLR60wi) =Indian (solo SLR60wi2) =Italian =Japanese =Korean (solo SLR60wi2) =Malay (solo SLR60wi) =Norwegian (solo SLR60wi2) =Polish =Portuguese (Brazil) =Portuguese (Portugal) =Russian =Slovenian (solo SLR60wi) =Swedish (solo SLR60wi2) =Turkey (solo SLR60wi) =Ukrainian (solo SLR60wi)	language=[target]
set groupname [description]	Introduzca un descriptor de no más de 12 caracteres.	groupname=[description]
set projectormame [description]	Introduzca un descriptor de no más de 12 caracteres.	projectormame=[description]
set locationinfo [description]	Introduzca un descriptor de no más de 16 caracteres.	locationinfo=[description]

APÉNDICE B

Conectar el sistema de control de la sala al proyector

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set contactinfo [description]	Introduzca un descriptor de no más de 16 caracteres.	contactinfo=[description]
set emergencyalertmsg [description]	Introduzca un descriptor de no más de 60 caracteres.	emergencyalertmsg=[description]
set emergencyalert [target]	= on =off	emergencyalert=[target]

Estos comandos controlan la configuración actual del sistema. Estos comandos están disponibles cuando el proyector está en modo Inactivo y cuando está encendido.

Comando	Rango del objetivo del comando	Response
set restoredefaults	[none]	restoredefaults=done
set lamphrs [target]	=0	lamphrs=0



NOTA

Las funciones de **Red** y **Salida de VGA** están desactivadas de forma predeterminada. Seleccione **Encendido** para activar estas funciones.

Apéndice C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustar la configuración del proyector interactivo SLR60wi	95
Ajustar la configuración del proyector interactivo SLR60wi2	106

El botón Menú del control remoto le permite acceder a la presentación en pantalla para ajustar la configuración del proyector.

IMPORTANTE

No hay opciones del menú del proyector en el XCP. Mantenga su control remoto en un lugar seguro porque el XCP no sustituye al control remoto.

Ajustar la configuración del proyector interactivo SLR60wi

El botón **Menú** del control remoto le permite acceder al menú en pantalla (OSD) para ajustar la configuración del proyector.

IMPORTANTE

No hay opciones del menú del proyector en el XCP. Mantenga el control remoto en un lugar seguro, como el soporte para rotuladores, porque el XCP no sustituye al control remoto.



NOTA

Algunos ajustes del proyector no están disponibles para todas las fuentes de vídeo.

Ajustes	Uso	Notas
Menú de ajuste de la imagen		



APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Modo de presentación	Indica la salida de pantalla del proyector interactivo (Aula con luz , Aula oscura , sRGB Blanco , Color de la pared , Presentación SMART y Usuario).	El valor predeterminado es Aula con luz .
Color de la pared (muestra el valor numérico del color)	Ajusta el brillo y la temperatura de color del proyector según estos colores de la pared: Color 1: Pizarra Color 2: Blue Color 3: Verde claro Color 4: Rosa Color 5: Amarillo claro	El valor predeterminado es Pizarra .  NOTA Esto equivale al color de una pizarra.
Distorsión	Ajusta las distorsiones trapezoidales de imagen causadas por el movimiento del proyector.	El valor predeterminado es 0 . La distorsión trapezoidal puede ajustarse desde -15 hasta 15.  IMPORTANTE Utilice este ajuste solo después de haber hecho todos los ajustes físicos de alineación de la imagen para rectificar las líneas verticales de la imagen.
Brillo	Ajusta el brillo del proyector de 0 a 100.	El valor predeterminado es 50 .
Contraste	Ajusta la diferencia entre las partes claras y las oscuras de la imagen de 0 a 100.	El valor predeterminado es 50 .
Saturación	Ajusta la imagen de blanco y negro a color saturado desde 0 a 100.	El valor predeterminado es 50 .
Nitidez	Ajusta la nitidez de la imagen proyectada de 0 a 31.	El valor predeterminado es 16 .
Tinte	Ajusta el equilibrio de color de la imagen de los rojos y verdes de 0 a 100.	El valor predeterminado es 50 .
Frecuencia	Ajusta la frecuencia de visualización de datos de la imagen proyectada desde -5 a 5 para adaptarse a la frecuencia de la tarjeta gráfica de su equipo.	El valor predeterminado es 0 . Este ajuste se aplica solo a las entradas VGA.

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Seguimiento	Sincroniza los intervalos de la pantalla del proyector con la tarjeta gráfica del ordenador de 0 a 63.	Este ajuste se aplica solo a las entradas VGA.
Posición horizontal	Mueve la posición horizontal del vídeo de fuente hacia la izquierda o la derecha de 0 a 100 (relativo a la imagen proyectada).	<p>El valor predeterminado es 50. Este ajuste solo se aplica a entradas VGA y es útil en situaciones en las que se corta el vídeo de fuente.</p> <div>  IMPORTANTE <ul style="list-style-type: none"> No cambie este ajuste a menos que se lo indique la Asistencia técnica de SMART. Cambie este ajuste solo después de haber hecho todos los ajustes físicos de la imagen. </div>
Posición vertical	Mueve la posición horizontal del vídeo de fuente hacia la izquierda o la derecha de 0 a 5 (relativo a la imagen proyectada).	<p>El valor predeterminado es 0. Este ajuste solo se aplica a entradas VGA y es útil en situaciones en las que se corta el vídeo de fuente.</p> <div>  IMPORTANTE <ul style="list-style-type: none"> No cambie este ajuste a menos que se lo indique la Asistencia técnica de SMART. Cambie este ajuste solo después de haber hecho todos los ajustes físicos de la imagen. </div>
Pico del blanco	Ajusta el brillo del color de la imagen de 0 a 10 a la vez que proporciona colores más intensos.	El valor predeterminado es 10 . Un valor más cercano a 0 crea una imagen natural y un valor más cercano a 10 mejora el brillo.
Degamma	Ajusta el rendimiento del color de la pantalla de 1 a 2 o de 0 a 3, según el modo de visualización seleccionado.	El valor predeterminado varía según el modo de visualización.

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Ajuste de color	Abre un submenú en el que puede ajustar los colores rojo, verde, azul, cian, magenta y amarillo de 0 a 100.	Cada color tiene un valor predeterminado de 100. Los ajustes de color se guardan en el modo de visualización Usuario .
Menú básico de control del audio		
Salida de línea	Enciende o apaga el conector de salida de audio.	El valor predeterminado es Encendido .
Micrófono	Enciende o apaga el conector de entrada del micrófono.	El valor predeterminado es Encendido .
Altavoz	Enciende o apaga el altavoz interno.	El valor predeterminado es Encendido .
Volumen del micrófono	Ajusta la amplificación del volumen del micrófono del proyector de 0 a 40.	El valor predeterminado es 20 .
Volumen principal	Ajusta el volumen de 0 a 40.	El valor predeterminado es 20 .
Silencio	Enciende o apaga la función de silencio de salida de audio del proyector.	El valor predeterminado es Apagado . Si silencia la salida de audio del proyector y, a continuación, aumenta o reduce el volumen, el sonido será restaurado automáticamente. Puede evitarlo desactivando la <i>Salida de línea</i> arriba.
Avanzada	Se abre el submenú de audio avanzado en el que puede activar y desactivar la entrada del micrófono y la salida del altavoz para cada modo de visualización. En las siguientes filas aparecen más detalles.	
Submenú de audio avanzado		
Micrófono VGA1	Activa o desactiva el conector de entrada del micrófono al usar la entrada VGA1.	
Altavoz VGA1	Activa o desactiva el conector de salida de audio al usar la entrada VGA1.	
Micrófono HDMI	Activa o desactiva el conector de entrada del micrófono al usar la entrada HDMI.	



APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Altavoz HDMI	Activa o desactiva el conector de salida de audio al usar la entrada HDMI.	
Micrófono compuesto	Activa o desactiva el conector de entrada del micrófono al usar la entrada Compuesta.	
Altavoz compuesto	Activa o desactiva la entrada Compuesta al altavoz interno.	
Amplificación del micrófono	La amplificación se aplica en el ajuste Apagado .	El valor predeterminado es Encendido (-20 dB). Mantenga este ajuste encendido si el micrófono es demasiado sensible. Cambie este ajuste a Apagado si desea aplicar la Amplificación del micrófono.
Salir	Cierra el submenú Audio avanzado .	
Menú de ajustes operativos		
Panel de control	Proporciona energía a los puertos DIN7, DIN4 y DB9 para la alimentación del panel de control del XCP.	El valor predeterminado es Apagado .
Detección de señal	Activa o desactiva la búsqueda de señal de los conectores de entrada.	El valor predeterminado es Encendido . Seleccione Encendido para que el proyector cambie de entrada continuamente hasta que encuentre una fuente de vídeo activa. Seleccione Apagado para seleccionar manualmente la fuente de entrada.
Recordatorio de la lámpara	Activa o desactiva el recordatorio de sustitución de la lámpara.	El valor predeterminado es Encendido . Este recordatorio aparece 100 horas antes de que sea recomendable cambiar la lámpara.
Modo de lámpara	Ajusta el brillo de la lámpara a Estándar o Económico .	El valor predeterminado es Estándar , que muestra una imagen brillante y de alta calidad. Económico aumenta la vida de la lámpara al aumentar el brillo de la imagen.

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Subtítulos (CC)	Activa los subtítulos en CC1 o CC2 para las fuentes de vídeo que admiten subtítulos o los desactiva .	El valor predeterminado es Apagado . Normalmente, CC1 muestra los subtítulos en inglés estadounidense, mientras que CC2 los muestra en otros idiomas regionales, como francés o español, según el canal de televisión o el medio de comunicación.
Táctil	Activa la interacción táctil y con el rotulador en VGA1, HDMI o VGA1 y HDMI .	El valor predeterminado es VGA1 y HDMI . Cambie este ajuste solo si desea que la interacción con el toque y el rotulador esté activa en una sola fuente de vídeo (VGA o HDMI).  IMPORTANTE Este ajuste debe coincidir con la entrada de vídeo actual o no habrá ninguna función táctil.
Apagado automático (minutos)	Establece la duración de la cuenta atrás del temporizador de apagado automático entre 1 y 240 minutos.	El valor predeterminado es 120 minutos. El temporizador comienza a bajar cuando el proyector deja de recibir señal de vídeo. Cuando el temporizador termina, el proyector entra en modo Inactivo. Seleccione 0 para apagar el temporizador.
Zoom	Ajusta el zoom al centro de la imagen acercándolo o alejándolo de 0 a 30.	El valor predeterminado es 0 . Al acercar, se cortan los bordes exteriores del vídeo de fuente.  IMPORTANTE SMART recomienda que deje el zoom en el valor predeterminado 0. Si cambia este ajuste, podría verse afectada la función táctil.

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
ID del proyector	Muestra la ID exclusiva del proyector dentro de la red de la organización. Puede establecer la ID del proyector de 0 a 999.	El valor predeterminado es 0 . Puede consultar este número al utilizar la función de gestión remota de la red (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Proporción de aspecto	Ajusta la salida de imagen para Llenar pantalla, Coincidir con entrada o 16:9 .	<p>El valor predeterminado es Coincidir con entrada.</p> <p>Llenar pantalla produce una imagen que llena la pantalla completa al estirar y ajustar el vídeo de fuente con el fin de adaptarse a la relación de aspecto nativa del proyector.</p> <p>Coincidir con entrada realiza un ajuste para rellenar el espacio según la relación de aspecto nativa. Como resultado, puede que aparezca espacio vacío a lo largo de los bordes superior e inferior de la pantalla (formato de carta) o en los bordes izquierdo y derecho (formato pillarbox).</p> <p>16:9 muestra el vídeo de fuente en relación de aspecto 16:9. Como resultado, aparecerá espacio vacío en los bordes superior e inferior de la pantalla. Se recomienda usarlo para discos HDTV y DVD/Blu-ray™ mejorados para televisiones de pantalla ancha. Consulte <i>Compatibilidad de formato de vídeo</i> en la página 120 para ver las descripciones de cada modo.</p>

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Pantalla de inicio	Abre el submenú de la Pantalla de inicio , donde podrá seleccionar el tipo de pantalla de inicio (SMART o USUARIO), capturar una imagen para usarla en su pantalla de inicio y previsualizar la pantalla de inicio actual.	<p>De forma predeterminada aparece SMART.</p> <p>Esta pantalla muestra cuando la lámpara del proyector se está iniciando y no se muestra ninguna señal de entrada de vídeo.</p> <p>SMART muestra le logotipo predeterminado de SMART sobre un fondo azul.</p> <p>USUARIO muestra la imagen que usted capture o seleccione. Si no ha seleccionado ninguna imagen, aparecerá una imagen predeterminada.</p> <p>Capturar pantalla de inicio de usuario cierra el menú en pantalla y captura la imagen proyectada entera de. La imagen capturada se mostrará la próxima vez que se muestre la Pantalla de inicio. (La captura puede llevar hasta un minuto, dependiendo de la complejidad del gráfico de fondo).</p> <p>Vista previa de la pantalla de inicio le permite obtener una vista preliminar de la pantalla de inicio predeterminada o capturada.</p>

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Prueba de pantalla	Abre el submenú Prueba de pantalla donde podrá elegir el tipo de prueba de pantalla (Mostrar cuadrícula , Mostrar trama de cuadrados múltiples , Mostrar cuadros bicolores 1 , Mostrar cuadros bicolores 2 o Mostrar un solo cuadro). Seleccione Salir para cerrar el menú.	Esta pantalla le permite comprobar rápidamente el rendimiento de la pantalla. Seleccione un tipo de prueba y, a continuación, presione Intro en el control remoto. Presione Intro de nuevo para salir de la prueba y volver al submenú Prueba de pantalla . Mostrar cuadrícula muestra una pantalla de prueba de cuadrícula de 7 × 7. Mostrar trama de cuadrados múltiples muestra una pantalla de prueba de 45 cuadrados. Mostrar cuadros bicolores 1 muestra una pantalla de prueba de comprobación1. Mostrar cuadros bicolores 2 muestra una pantalla de prueba de comprobación2. Mostrar un solo cuadro muestra una pantalla de prueba con un punto.
Por defecto	Abre el menú Predeterm. donde podrá restablecer los ajustes del proyector a sus valores predeterminados.	Si presiona Intro en el control remoto, todos los ajustes del proyector se restablecerán a sus valores predeterminados, lo cual revertirá cualquier cambio que haya hecho en el menú. Esta acción es irreversible. No ajuste esta configuración a menos que desee restablecer todos los ajustes aplicados o que se lo recomiende un especialista certificado de SMART (smarttech.com/contactsupport).
Menú de red		
Red y salida VGA1	Activa la salida de VGA y las funciones de red del proyector.	El valor predeterminado es Apagado .

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Estado	Muestra el estado de red actual (Conectado , Desconectado o Apagado).	
DHCP	Muestra el estado del Protocolo de Control Dinámico de Hosts (DHCP, en inglés) de la red como Encendido o Apagado .	El valor predeterminado es Apagado .
Recordatorio de contraseña	Envía la contraseña de red por correo electrónico al receptor del correo electrónico.	Consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73 para configurar una dirección de correo electrónico de destino.
Dirección IP	Muestra la dirección IP actual del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.	Para cambiar la dirección IP del proyector, utilice el conector RS-232 (consulte <i>Controles de red</i> en la página 90) o utilice un servidor DHCP para asignar una dirección de IP dinámica y, a continuación, definir una dirección de IP estática utilizando la función de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Máscara de subred	Muestra el número de máscara de subred del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.	
Puerta de enlace	Muestra la puerta de enlace predeterminada de la red del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.	
DNS	Muestra el número de nombre primario de dominio del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.	
Dirección MAC	Muestra la dirección MAC del proyector en formato xx-xx-xx-xx-xx-xx.	

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Nombre del grupo	Muestra el nombre del grupo de trabajo del proyector definido por un administrador (16 caracteres como máximo)	Puede establecer el nombre del grupo de trabajo del proyector utilizando las funciones de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Nombre de proyector	Muestra el nombre del proyector definido por un administrador (16 caracteres como máximo).	Puede establecer el nombre del proyector utilizando las funciones de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Lugar	Muestra la ubicación del proyector definido por un administrador (16 caracteres como máximo).	Puede establecer el lugar del proyector utilizando las funciones de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Contacto	Muestra la dirección de correo electrónico de contacto de la asistencia técnica del proyector definido por un administrador (32 caracteres como máximo).	Puede establecer la dirección de correo electrónico de contacto del grupo de trabajo del proyector utilizando las funciones de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Menú de idioma		
Idioma	Selecciona la preferencia de idioma.	El soporte para el menú del proyector está disponible en inglés (predeterminado), árabe, chino (simplificado), chino (tradicional), checo, inglés (Reino Unido), francés (Francia), francés (Canadá), alemán, griego, húngaro, italiano, japonés, malayo, polaco, portugués (Brasil), portugués (Portugal), ruso, esloveno, español (México), español (España), turco y ucraniano.

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Menú de información del proyector		
Horas de lámpara	Muestra el número actual de horas de uso de la lámpara de 0 a 5000 horas desde la última vez que fue restablecida.	Restablezca las horas de la lámpara siempre después de haber cambiado la lámpara, ya que los recordatorios de servicio de la lámpara aparecen en función de las horas actuales de uso. Consulte <i>Restablecer las horas de la lámpara</i> en la página 54 para ver detalles sobre cómo restablecer las horas de la lámpara.
Entrada	Muestra la fuente de entrada de vídeo actual (VGA1 , HDMI o VÍDEO).	
Resolución	Muestra la resolución y la velocidad de actualización de la señal de fuente de vídeo más recientemente detectada.	Si no hay señal de fuente de entrada de vídeo actual, este ajuste mostrará la última resolución y velocidad de actualización conocidas de la señal de fuente.
Versión de firmware	Muestra la versión de firmware del procesador de pantalla digital (DDP) del proyector en formato x.x.x.x.	
Versión de red	Muestra la versión de firmware del procesador de comunicaciones de red del proyector en formato x.x.x.x.	
Versión táctil	Muestra la versión del firmware del procesador táctil del proyector en formato x.x.x.x.	
Número de modelo	Muestra el número de modelo del proyector.	
Número de serie	Muestra el número de serie del proyector.	

Ajustar la configuración del proyector interactivo SLR60wi2

El botón **Menú** del control remoto le permite acceder al menú en pantalla (OSD) para ajustar la configuración del proyector.

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo



IMPORTANTE

No hay opciones del menú del proyector en el XCP. Mantenga el control remoto en un lugar seguro, como el soporte para rotuladores, porque el XCP no sustituye al control remoto.





NOTA

Algunos ajustes del proyector no están disponibles para todas las fuentes de vídeo.

Ajustes	Uso	Notas
Menú de ajuste de la imagen		
Modo de presentación	Indica la salida de pantalla del proyector interactivo (Presentación SMART, Aula con mucha luz, Aula con poca luz, sRGB y Definido por el usuario).	De forma predeterminada aparece Presentación SMART .
Brillo	Ajusta el brillo del proyector de 0 a 100.	El valor predeterminado es 50 .
Contraste	Ajusta la diferencia entre las partes claras y las oscuras de la imagen de 0 a 100.	El valor predeterminado es 50 .
Saturación	Ajusta la imagen de blanco y negro a color saturado desde 0 a 100.	El valor predeterminado es 50 . Este ajuste se aplica solo a las entradas compuestas.
Nitidez	Ajusta la nitidez de la imagen proyectada de 0 a 31.	El valor predeterminado es 16 . Este ajuste se aplica solo a las entradas compuestas.
Tinte	Ajusta el equilibrio de color de la imagen de los rojos y verdes de 0 a 100.	El valor predeterminado es 50 . Este ajuste se aplica solo a las entradas compuestas.
Frecuencia	Ajusta la frecuencia de visualización de datos de la imagen proyectada desde -5 a 5 para adaptarse a la frecuencia de la tarjeta gráfica de su equipo.	El valor predeterminado es 0 . Este ajuste se aplica solo a las entradas VGA.
Seguimiento	Sincroniza los intervalos de la pantalla del proyector con la tarjeta gráfica del ordenador de 0 a 63.	Este ajuste se aplica solo a las entradas VGA.

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Posición horizontal	Mueve la posición horizontal del vídeo de fuente hacia la izquierda o la derecha de 0 a 100 (relativo a la imagen proyectada).	<p>El valor predeterminado es 50. Este ajuste solo se aplica a entradas VGA y es útil en situaciones en las que se corta el vídeo de fuente.</p> <div>  IMPORTANTE <ul style="list-style-type: none"> No cambie este ajuste a menos que se lo indique la Asistencia técnica de SMART. Cambie este ajuste solo después de haber hecho todos los ajustes físicos de la imagen. </div>
Posición vertical	Mueve la posición horizontal del vídeo de fuente hacia la izquierda o la derecha de 0 a 5 (relativo a la imagen proyectada).	<p>El valor predeterminado es 0. Este ajuste solo se aplica a entradas VGA y es útil en situaciones en las que se corta el vídeo de fuente.</p> <div>  IMPORTANTE <ul style="list-style-type: none"> No cambie este ajuste a menos que se lo indique la Asistencia técnica de SMART. Cambie este ajuste solo después de haber hecho todos los ajustes físicos de la imagen. </div>
Pico del blanco	Ajusta el brillo del color de la imagen de 0 a 10 a la vez que proporciona colores más intensos.	<p>El valor predeterminado es 10. Un valor más cercano a 0 crea una imagen natural y un valor más cercano a 10 mejora el brillo.</p>
Degamma	Ajusta el rendimiento del color de la pantalla de 1 a 2 o de 0 a 3, según el modo de visualización seleccionado.	<p>El valor predeterminado varía según el modo de visualización.</p>
Color	Abre un submenú en el que puede ajustar los colores rojo, verde, azul, cian, magenta y amarillo de 0 a 100.	<p>Cada color tiene un valor predeterminado de 100. Los ajustes de color se guardan en el modo de visualización Usuario.</p>
Menú básico de control del audio		

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Salida de línea	Enciende o apaga el conector de salida de audio.	El valor predeterminado es Encendido .
Micrófono	Enciende o apaga el conector de entrada del micrófono.	El valor predeterminado es Encendido .
Altavoz	Enciende o apaga el altavoz interno.	El valor predeterminado es Encendido .
Volumen del micrófono	Ajusta la amplificación del volumen del micrófono del proyector de 0 a 40.	El valor predeterminado es 20 .
Volumen principal	Ajusta el volumen de 0 a 40.	El valor predeterminado es 20 .
Desactivar el control de volumen	Activa o desactiva el control del volumen.	El valor predeterminado es Apagado .
Silencio	Enciende o apaga la función de silencio de salida de audio del proyector.	El valor predeterminado es Apagado . Si silencia la salida de audio del proyector y, a continuación, aumenta o reduce el volumen, el sonido será restaurado automáticamente. Puede evitarlo desactivando la <i>Salida de línea</i> arriba.
Subtítulos (CC)	Enciende o apaga los Subtítulos.	El valor predeterminado es Apagado .
Idioma de los subtítulos	Elige CC1 o CC2 .	Normalmente, CC1 muestra los subtítulos en inglés estadounidense, mientras que CC2 los muestra en otros idiomas regionales, como francés o español, según el canal de televisión o el medio de comunicación.
Avanzada	Abre el submenú de Audio avanzado en el que puede activar y desactivar la entrada del micrófono y la salida del altavoz para cada modo de visualización. En las siguientes filas aparecen más detalles.	
Submenú de audio avanzado		
Micrófono VGA1	Activa o desactiva el conector de entrada del micrófono al usar la entrada VGA1.	



APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Altavoz VGA1	Activa o desactiva el conector de salida de audio al usar la entrada VGA1.	
Micrófono HDMI	Activa o desactiva el conector de entrada del micrófono al usar la entrada HDMI.	
Altavoz HDMI	Activa o desactiva el conector de salida de audio al usar la entrada HDMI.	
Micrófono compuesto	Activa o desactiva el conector de entrada del micrófono al usar la entrada Compuesta.	
Altavoz compuesto	Activa o desactiva la entrada Compuesta al altavoz interno.	
Amplificación del micrófono	La amplificación se aplica en el ajuste Apagado .	El valor predeterminado es Encendido (-20 dB). Mantenga este ajuste encendido si el micrófono es demasiado sensible. Cambie este ajuste a Apagado si desea aplicar la Amplificación del micrófono.
Salir	Cierra el submenú Audio avanzado .	
Menú de ajustes operativos		
Panel de control	Proporciona energía a los puertos DIN7, DIN4 y DB9 para la alimentación del panel de control del XCP.	El valor predeterminado es Apagado .
Detección automática de la señal	Activa o desactiva la búsqueda de señal de los conectores de entrada.	El valor predeterminado es Encendido . Seleccione Encendido para que el proyector cambie de entrada continuamente hasta que encuentre una fuente de vídeo activa. Seleccione Apagado para seleccionar manualmente la fuente de entrada.
Recordatorio de la lámpara	Activa o desactiva el recordatorio de sustitución de la lámpara.	El valor predeterminado es Encendido . Este recordatorio aparece 100 horas antes de que sea recomendable cambiar la lámpara.


APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Modo de lámpara	Ajusta el brillo de la lámpara a Estándar o Económico .	El valor predeterminado es Estándar , que muestra una imagen brillante y de alta calidad. Económico aumenta la vida de la lámpara al aumentar el brillo de la imagen.
Toque por USB	Activa la interacción táctil y con el rotulador en VGA1 , HDMI o Todos .	El valor predeterminado es Todos . Cambie este ajuste solo si desea que la interacción con el toque y el rotulador esté activa en una sola fuente de vídeo (VGA o HDMI).  IMPORTANTE Este ajuste debe coincidir con la entrada de vídeo actual o no habrá ninguna función táctil.
Apagado automático (minutos)	Establece la duración de la cuenta atrás del temporizador de apagado automático entre 1 y 240 minutos.	El valor predeterminado es 120 minutos. El temporizador comienza a bajar cuando el proyector deja de recibir señal de vídeo. Cuando el temporizador termina, el proyector entra en modo Inactivo. Seleccione 0 para apagar el temporizador.
Distorsión	Ajusta las distorsiones trapezoidales de imagen causadas por el movimiento del proyector.	El valor predeterminado es 0 . La distorsión trapezoidal puede ajustarse desde -15 hasta 15.  IMPORTANTE Utilice este ajuste solo después de haber hecho todos los ajustes físicos de alineación de la imagen para rectificar las líneas verticales de la imagen.

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Zoom	Ajusta el zoom al centro de la imagen acercándolo o alejándolo de 0 a 30.	<p>El valor predeterminado es 0. Al acercar, se cortan los bordes exteriores del vídeo de fuente.</p> <div> IMPORTANTE</div> <p>SMART recomienda que deje el zoom en el valor predeterminado 0. Si cambia este ajuste, podría verse afectada la función táctil.</p>
ID del proyector	Muestra la ID exclusiva del proyector dentro de la red de la organización. Puede establecer la ID del proyector de 0 a 999.	<p>El valor predeterminado es 0. Puede consultar este número al utilizar la función de gestión remota de la red (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).</p>

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Proporción de aspecto	Ajusta la salida de imagen para Llenar pantalla , Coincidir con entrada o 16:9 .	<p>El valor predeterminado es Coincidir con entrada.</p> <p>Llenar pantalla produce una imagen que llena la pantalla completa al estirar y ajustar el vídeo de fuente con el fin de adaptarse a la relación de aspecto nativa del proyector.</p> <p>Coincidir con entrada realiza un ajuste para rellenar el espacio según la relación de aspecto nativa. Como resultado, puede que aparezca espacio vacío a lo largo de los bordes superior e inferior de la pantalla (formato de carta) o en los bordes izquierdo y derecho (formato pillarbox).</p> <p>16:9 muestra el vídeo de fuente en relación de aspecto 16:9. Como resultado, aparecerá espacio vacío en los bordes superior e inferior de la pantalla. Se recomienda usarlo para discos HDTV y DVD/Blu-ray mejorados para televisiones de pantalla ancha.</p> <p>Consulte <i>Compatibilidad de formato de vídeo</i> en la página 120 para ver las descripciones de cada modo.</p>

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Pantalla de inicio	Abre el submenú de la Pantalla de inicio , donde podrá seleccionar el tipo de pantalla de inicio (SMART o USUARIO), capturar una imagen para usarla en su pantalla de inicio y previsualizar la pantalla de inicio actual.	<p>De forma predeterminada aparece SMART.</p> <p>Esta pantalla muestra cuando la lámpara del proyector se está iniciando y no se muestra ninguna señal de entrada de vídeo.</p> <p>SMART muestra le logotipo predeterminado de SMART sobre un fondo azul.</p> <p>USUARIO muestra la imagen que usted capture o seleccione. Si no ha seleccionado ninguna imagen, aparecerá una imagen predeterminada.</p> <p>Capturar pantalla de inicio de usuario cierra el menú en pantalla y captura la imagen proyectada entera de. La imagen capturada se mostrará la próxima vez que se muestre la Pantalla de inicio. (La captura puede llevar hasta un minuto, dependiendo de la complejidad del gráfico de fondo).</p> <p>Vista previa de la pantalla de inicio le permite obtener una vista preliminar de la pantalla de inicio predeterminada o capturada.</p>

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Por defecto	Abre el menú Predeterm. donde podrá restablecer los ajustes del proyector a sus valores predeterminados.	Si presiona Intro en el control remoto, todos los ajustes del proyector se restablecerán a sus valores predeterminados, lo cual revertirá cualquier cambio que haya hecho en el menú. Esta acción es irreversible. No ajuste esta configuración a menos que desee restablecer todos los ajustes aplicados o que se lo recomiende un especialista certificado de SMART (smarttech.com/contactsupport).
Menú de red		
Red y salida de VGA	Activa la salida de VGA y las funciones de red del proyector.	El valor predeterminado es Apagado .
Estado	Muestra el estado de red actual (Conectado , Desconectado o Apagado).	
DHCP	Muestra el estado del Protocolo de Control Dinámico de Hosts (DHCP, en inglés) de la red como Encendido o Apagado .	El valor predeterminado es Apagado .
Recordatorio de contraseña	Envía la contraseña de red por correo electrónico al receptor del correo electrónico.	Consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73 para configurar una dirección de correo electrónico de destino.
Dirección IP	Muestra la dirección IP actual del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.	Para cambiar la dirección IP del proyector, utilice el conector RS-232 (consulte <i>Controles de red</i> en la página 90) o utilice un servidor DHCP para asignar una dirección de IP dinámica y, a continuación, definir una dirección de IP estática utilizando la función de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Máscara de subred	Muestra el número de máscara de subred del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.	
Puerta de enlace	Muestra la puerta de enlace predeterminada de la red del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.	
DNS	Muestra el número de nombre primario de dominio del proyector en valores entre 0.0.0.0 y 255.255.255.255.	
Dirección MAC	Muestra la dirección MAC del proyector en formato xx-xx-xx-xx-xx-xx.	
Nombre del grupo	Muestra el nombre del grupo de trabajo del proyector definido por un administrador (16 caracteres como máximo)	Puede establecer el nombre del grupo de trabajo del proyector utilizando las funciones de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Nombre de proyector	Muestra el nombre del proyector definido por un administrador (16 caracteres como máximo).	Puede establecer el nombre del proyector utilizando las funciones de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Lugar	Muestra la ubicación del proyector definido por un administrador (16 caracteres como máximo).	Puede establecer el lugar del proyector utilizando las funciones de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Contacto	Muestra la dirección de correo electrónico de contacto de la asistencia técnica del proyector definido por un administrador (32 caracteres como máximo).	Puede establecer la dirección de correo electrónico de contacto del grupo de trabajo del proyector utilizando las funciones de gestión remota (consulte <i>Gestionar su proyector a distancia</i> en la página 73).
Menú de idioma		

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Idioma	Selecciona la preferencia de idioma.	La asistencia del menú del proyector está disponible inglés (predeterminado), árabe, chino (simplificado), chino (tradicional), checo, danés, holandés (Países Bajos), finlandés, francés (Francia), alemán, griego, hindi, italiano, japonés, coreano, noruego, polaco, portugués (Brasil), portugués (Portugal), ruso, español (España) y sueco.
Menú de información del proyector		
Horas de lámpara	Muestra el número actual de horas de uso de la lámpara de 0 a 5000 horas desde la última vez que fue restablecida.	Restablezca las horas de la lámpara siempre después de haber cambiado la lámpara, ya que los recordatorios de servicio de la lámpara aparecen en función de las horas actuales de uso. Consulte <i>Restablecer las horas de la lámpara</i> en la página 54 para ver detalles sobre cómo restablecer las horas de la lámpara.
Entrada	Muestra la fuente de entrada de vídeo actual (VGA1 , HDMI o VÍDEO).	
Resolución	Muestra la resolución y la velocidad de actualización de la señal de fuente de vídeo más recientemente detectada.	Si no hay señal de fuente de entrada de vídeo actual, este ajuste mostrará la última resolución y velocidad de actualización conocidas de la señal de fuente.
Versión táctil	Muestra la versión del firmware del procesador táctil del proyector en formato x.x.x.x.	
Versión de firmware	Muestra la versión de firmware del procesador de pantalla digital (DDP) del proyector en formato x.x.x.x.	
Versión MPU	Muestra la versión del firmware de la unidad del microprocesador (MPU) del proyector en formato x.x.x.x.	

APÉNDICE C

Ajustar la configuración del proyector interactivo

Ajustes	Uso	Notas
Versión de red	Muestra la versión de firmware del procesador de comunicaciones de red del proyector en formato x.x.x.x.	
Número de modelo	Muestra el número de modelo del proyector.	
Número de serie	Muestra el número de serie del proyector.	

Apéndice D

Integración de otros dispositivos

Formato de vídeo nativo	119
SLR60wi	119
SLR60wi2	120
Compatibilidad de formato de vídeo	120
SLR60wi	120
SLR60wi2	121
Compatibilidad de formato de señal HD y SD	123
SLR60wi	123
SLR60wi2	123
Conexión de fuentes periféricas y salidas	124

Este capítulo presenta información sobre cómo integrar el proyector con dispositivos periféricos.



NOTA

El ajuste del menú en pantalla (OSD) *16:9* transmite todos los modos de vídeo con bandas negras en los bordes superior e inferior de la pantalla. El ajuste OSD *Coincidir con entrada* puede transmitir los modos de vídeo con bandas negras en los bordes superior e inferior o izquierdo y derecho de la pantalla, según la resolución de la entrada.

Formato de vídeo nativo

SLR60wi

La siguiente tabla enumera los formatos de vídeo nativo VESA® RGB para el proyector.

Resolución	Relación de aspecto	Velocidad de actualización (Hz)
1280 × 800	16:10	60

SLR60wi2

La siguiente tabla enumera los formatos de vídeo nativo VESA RGB para el proyector.

Resolución	Relación de aspecto	Velocidad de actualización (Hz)
1280 × 800	16:10	60

Compatibilidad de formato de vídeo

La siguiente tabla detalla la compatibilidad de los formatos de vídeo RGB VESA del proyector según su resolución, que el proyector ajusta automáticamente al usar los comandos de relación de aspecto descritos en .



NOTA

- Si bien es posible que funcionen otras resoluciones, solo las enumeradas en la siguiente tabla son compatibles con SMART.
- El proyector ajustará la imagen para que se adapte a una de las siguientes relaciones de aspecto:
 - Relleno: Se usa todo el tamaño del área de proyección.
 - Coincidir con entrada: Se usa la relación de aspecto de la fuente de entrada.
 - 16:9: Se usa la relación de aspecto 16:9 (Letterbox).

SLR60wi

Resolución	Modo	Relación de aspecto	Velocidad de actualización (Hz)	Aspecto "Coincidir con entrada"
640 × 480	VGA 60	4:3	59.94	Pillarbox
640 × 480	VGA 72	4:3	72.809	Pillarbox
640 × 480	VGA 75	4:3	75	Pillarbox
640 × 480	VGA 85	4:3	85.008	Pillarbox
800 × 600	SVGA 56	4:3	56.25	Pillarbox
800 × 600	SVGA 60	4:3	60.317	Pillarbox
800 × 600	SVGA 72	4:3	72.188	Pillarbox
800 × 600	SVGA 75	4:3	75	Pillarbox
800 × 600	SVGA 85	4:3	85.061	Pillarbox
832 × 624	MAC 16"	4:3	74.55	Pillarbox

APÉNDICE D

Integración de otros dispositivos

Resolución	Modo	Relación de aspecto	Velocidad de actualización (Hz)	Aspecto "Coincidir con entrada"
1024 × 768	XGA 60	4:3	60.004	Pillarbox
1024 × 768	XGA 70	4:3	70.069	Pillarbox
1024 × 768	XGA 75	4:3	75.029	Pillarbox
1024 × 768	XGA 85	4:3	84.997	Pillarbox
1024 × 768	MAC 19"	4:3	75.02	Pillarbox
1152 × 864	SXGA 75	4:3	75	Pillarbox
1280 × 720	HD 720	16:9	60	Letterbox
1280 × 800	WXGA 60	5:3	59.81	Pantalla completa
1280 × 1024	SXGA 60	4:3	60.02	Pillarbox
1280 × 1024	SXGA 75	4:3	75.025	Pillarbox
1280 × 1024	SXGA 85	4:3	85.024	Pillarbox
1360 × 768	1360 × 768 60	16:9	59.848	Letterbox
1600 × 1200	UXGA	4:3	60	Pillarbox
1680 × 1050	1680 × 1050 50	16:10	49.974	Pantalla completa
1680 × 1050	1680 × 1050 60	16:10	59.954	Pantalla completa
1920 × 1080	HD 1080	16:9	60	Letterbox

SLR60wi2

Resolución	Modo	Relación de aspecto	Velocidad de actualización (Hz)	Aspecto "Coincidir con entrada" (modo de relación de aspecto 16:10)	Aspecto "Coincidir con entrada" (modo de relación de aspecto 16:9)
720 × 400	720×400_85	9:5	85.039	Letterbox	Letterbox
640 × 480	VGA 60	4:3	59.94	Pillarbox	Pillarbox
800 × 600	VGA 72	4:3	72.809	Pillarbox	Pillarbox
800 × 600	VGA 75	4:3	75	Pillarbox	Pillarbox
800 × 600	VGA 85	4:3	85.008	Pillarbox	Pillarbox

APÉNDICE D

Integración de otros dispositivos

Resolución	Modo	Relación de aspecto	Velocidad de actualización (Hz)	Aspecto "Coincidir con entrada" (modo de relación de aspecto 16:10)	Aspecto "Coincidir con entrada" (modo de relación de aspecto 16:9)
800 × 600	SVGA 56	4:3	56.25	Pillarbox	Pillarbox
800 × 600	SVGA 60	4:3	60.317	Pillarbox	Pillarbox
800 × 600	SVGA 72	4:3	72.188	Pillarbox	Pillarbox
800 × 600	SVGA 75	4:3	75	Pillarbox	Pillarbox
800 × 600	SVGA 85	4:3	85.061	Pillarbox	Pillarbox
832 × 624	MAC 16"	4:3	74.55	Pillarbox	Pillarbox
1024 × 768	XGA 60	4:3	60.004	Pillarbox	Pillarbox
1024 × 768	XGA 70	4:3	70.069	Pillarbox	Pillarbox
1024 × 768	XGA 75	4:3	75.029	Pillarbox	Pillarbox
1024 × 768	XGA 85	4:3	84.997	Pillarbox	Pillarbox
1024 × 768	MAC 19"	4:3	74.7	Pillarbox	Pillarbox
1152 × 864	SXGA 75	4:3	75	Pillarbox	Pillarbox
1280 × 768	WXGA 60	1.67:1	60	Letterbox	Pillarbox
1280 × 960	Quad VGA 60	4:3	60	Pillarbox	Pillarbox
1280 × 960	Quad VGA 85	4:3	85.002	Pillarbox	Pillarbox
1280 × 960	SXGA3 60	5:4	60.02	Pillarbox	Pillarbox
1280 × 1024	SXGA3 75	5:4	75.025	Pillarbox	Pillarbox
1600 × 1200	SXGA+	4:3	59.978	Pillarbox	Pillarbox
1600 × 1200	UXGA_60	4:3	60	Pillarbox	Pillarbox

Compatibilidad de formato de señal HD y SD

SLR60wi

Formato de señal	Relación de aspecto	Aspecto "Coincidir con entrada"
NTSC	4:3	
PAL	4:3	
SECAM	4:3	
480i	4:3	Pillarbox
576i	4:3	Pillarbox
720p	16:9	Letterbox
720p	16:9	Letterbox
1080i	16:9	Letterbox
1080i	16:9	Letterbox
1080p (solo HDMI)	16:9	Letterbox

SLR60wi2

Formato de señal	Relación de aspecto	Aspecto "Coincidir con entrada" (modo de relación de aspecto 16:10)	Aspecto "Coincidir con entrada" (modo de relación de aspecto 16:9)
NTSC	4:3		
PAL	4:3		
SECAM	4:3		
PAL-M	4:3		
PAL-N	4:3		
PAL-60	4:3		
NTSC 4.43	4:3		
480i (525i)	4:3	Pillarbox	Pillarbox
480p (525p)	4:3	Pillarbox	Pillarbox
576i (625i)	5:4	Pillarbox	Pillarbox
576p (625p)	5:4	Pillarbox	Pillarbox
720p (750p)	16:9	Letterbox	Pantalla completa
1080i (1125i)	16:9	Letterbox	Pantalla completa
1080p (1125p)	16:9	Letterbox	Pantalla completa

Conexión de fuentes periféricas y salidas

Siga estas instrucciones si tiene un dispositivo periférico que conectar al proyector, como un reproductor de DVD/Blu-ray.



ADVERTENCIA

Mida la distancia que hay entre el proyector interactivo y el dispositivo periférico que desea conectar. Asegúrese de que todos los cables son suficientemente largos, quedan holgados y pueden colocarse con seguridad en su sala sin que supongan un peligro para posibles tropiezos.



Para conectar una fuente periférica o salida a su proyector

1. Conecte los cables de entrada del dispositivo periférico al proyector (consulte *Conexiones del proyector* en la página 17) o el XCP (consulte *Conexiones de entrada del XCP* en la página 36).
2. Cambie las fuentes de entrada al dispositivo periférico presionando el botón **Entrada** del control remoto o el XCP.

Apéndice E

Cumplimiento de requisitos ambientales del hardware

SMART Technologies apoya los esfuerzos internacionales para asegurar que los equipos electrónicos se fabriquen, vendan y desechen de forma segura y sin perjuicio para el medio ambiente.

Directiva sobre residuos de aparatos eléctricos y electrónicos y pilas (Directiva WEEE y sobre pilas)

El equipo eléctrico y electrónico y las pilas pueden contener sustancias que pueden dañar el medio ambiente y la salud de las personas. El símbolo de la basura con una cruz encima significa que los productos deben desecharse en los medios de reciclaje correspondientes y no como desechos normales.



Pilas

El rotulador contiene una pila de ión litio. El mando a distancia y el CAT contienen una pila de botón CR2025 de litio. El CAT contiene una pila de botón CR2032 de litio. Recicle o tire las pilas correctamente.

Material de perclorato

Contiene material de perclorato. Se debe manipular con precaución. Consulte dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate.

Mercurio

La lámpara de este producto contiene mercurio y debe reciclarse o eliminarse de acuerdo con las leyes locales, estatales, provinciales y federales.



Más información

Consulte smarttech.com/compliance para obtener más información.

Índice

A

- accesorios 6
- adaptadores de XCP 6
- alarmas 75
- alertas de emergencia 75
- alertas por correo electrónico 77
- alimentación 74, 85
- alimentación de XCP 99, 110
- alineación 21
- altura 13
- audio
 - controlar el volumen de 89
 - silenciar 25, 89

B

- Brazo del proyector 3

C

- cables 15
- Características 2
- Cargador USB 5
- comunicación en red 76, 90
- conexiones de vídeo compuesto 75, 86
- conexiones HDMI 75, 86
- conexiones VGA 75, 86, 88
- contraseñas 71, 77-78
- control de silencio 25, 89
- control de volumen 89
- Control del proyector LightRaise (XCP) 5
- Control remoto 5
- controles del proyector 37

D

- DHCP 76, 90
- dirección de destino de capturas 77

- dirección IP 76, 90
- Dirección MAC 90
- directivas WEEE y sobre pilas 125
- DNS 76, 90

F

- formato de vídeo nativo 119
- frecuencias de actualización 119
- fuentes de luz 12

G

- GoWire 39-40

H

- Herramienta de alineación de cortinas (CAT) 4

I

- imagen
 - resolver problemas con 64
- instalación
 - distribución de los cables 15
 - elegir la altura 13
 - elegir una superficie 7
 - elegir una ubicación 12
- Instalación de 7

K

- kit de montaje en pared 6

M

- máscara de subred 76, 90
- Material de perclorato 125
- mercurio 125

ÍNDICE

Módulo de detección táctil (TDM) 3
módulo de la lámpara
 resolver problemas con 67

O

obstrucciones 12
Obstrucciones en la superficie 12

P

persona de contacto 76
pilas 125
Protuberancias en la pared 12
proyector
 mostrar el nombre de 76
Proyector interactivo 2

R

relaciones de aspecto 119
Rieles para mapas 12

S

selección de entrada 86
SMTP 77
Soporte para el rotulador 4
subtítulos 74, 89-90
superficie 7

U

ubicación 12, 76

V

ventiladores 67, 75

X

XCP 36, 99, 110

SMART Technologies

smarttech.com/support

smarttech.com/contactsupport