

**SHARP®**

**PN-M501**

**PN-M401**

**PN-B501**

**PN-B401**

**MONITOR LCD**

**GUÍA DE SOFTWARE**

# Contenido

<b>Introducción</b> .....	<b>3</b>
Cambie este monitor al modo APPLICATION <APLICACIÓN> .....	4
Terminal de LAN / Puerto USB / Ranura para tarjetas SD .....	5
Acciones básicas en el modo APPLICATION <APLICACIÓN> .....	6
<b>Utilización de Media Player &lt;Reproductor multimedia&gt;</b> .....	<b>7</b>
Acerca de la pantalla .....	7
Utilización de Media Player <Reproductor multimedia> .....	8
Settings <Configuración> .....	10
Operaciones durante la reproducción .....	12
<b>Muestra el contenido basado en Web (HTML5 Browser &lt;Navegador HTML5&gt;)</b> .....	<b>14</b>
<b>Setup &lt;Configurar&gt;</b> .....	<b>15</b>
<b>Actualización del software (Update &lt;Actualizar&gt;)</b> .....	<b>16</b>
<b>Información sobre la licencia de software para este producto</b> .....	<b>17</b>

## Información importante

- Este producto salió de fábrica luego de un estricto control de calidad e inspección de producto. Sin embargo, si encuentra una falla o un malfuncionamiento, consulte al vendedor del producto.
- Comprenda que SHARP CORPORATION no tiene responsabilidad alguna sobre los errores cometidos durante el uso por el cliente o un tercero, ni por ningún otro malfuncionamiento o daños a este producto resultante del uso excepto donde la ley reconozca una responsabilidad de indemnización.
- Si usted o un tercero utiliza el producto de forma incorrecta, si el producto se somete a los efectos de la electricidad estática o el ruido eléctrico, o si el producto tiene un funcionamiento anómalo o se repara, existe el riesgo de que los datos guardados se corrompan o se pierdan.
- Guarde siempre una copia de seguridad de los datos importantes en una unidad flash USB o en una tarjeta de memoria SD.
- Declinamos toda responsabilidad por la protección de contenidos guardados en una memoria interna o por cualquier daño relacionado.
- La transcripción o duplicación de parte o todo este manual y/o este software sin el permiso de nuestra compañía no está permitido.
- Como parte de la política de mejoras continuas, SHARP se reserva el derecho de realizar cambios en el diseño y especificaciones para la mejora del producto sin previo aviso.
- El idioma del menú OSD utilizado en este manual como ejemplo es el inglés.
- Este manual no contiene instrucciones de funcionamiento básico de Android.

## Marcas registradas

- Google y Android son marcas comerciales o marcas registradas de Google LLC.
- Todos las otras marcas y nombres de productos son marcas registradas o marcas comerciales de sus respectivos dueños.

# Introducción

Al cambiar el modo de entrada del monitor a “APPLICATION” <APLICACIÓN> podrá utilizar aplicaciones de Android. Las siguientes aplicaciones se pueden utilizar con el monitor. (valor predeterminado de fábrica)

Media Player <Reproductor multimedia> (véase la página 7)	Reproduce un archivo de imagen o de vídeo. Esta opción le permite utilizar el monitor para una señalización sencilla. También puede distribuir archivos desde un ordenador en la misma red que tenga instalado SHARP Content Distributor ver. 1.3 o posterior. (Para obtener más información, consulte el manual de SHARP Content Distributor).
SHARP e-Signage S Player A1	Muestra programas distribuidos desde el software de gestión del monitor LCD SHARP e-Signage S. Para obtener más información, consulte el manual de SHARP e-Signage S.
SHARP Digital Signage Software 4.7 Android Viewer	Muestra programas distribuidos desde el software de gestión del monitor LCD SHARP Digital Signage Software 4.7 (opcional). Para obtener más información, consulte el manual de SHARP Digital Signage Software 4.7.
HTML5 Browser <Navegador HTML5>	Muestra el contenido basado en Web (HTML5). En algunos casos, la pantalla de los contenidos puede ser diferente de un navegador web en un ordenador u otro dispositivo.
FileExplorer <Explorador>	Gestiona un archivo o una carpeta.

Sólo garantizamos el funcionamiento de la pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS) y las aplicaciones indicadas arriba.

No garantizamos el funcionamiento de ninguna otra aplicación.

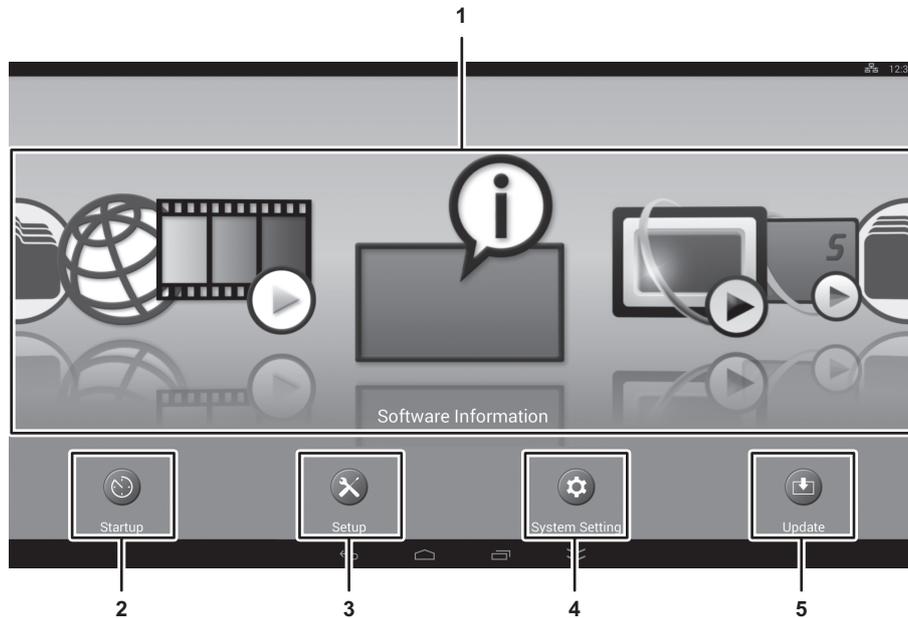
## ! Precaución

- Ciertos tipos de contenido pueden tardar más en mostrarse o reproducirse, o el contenido puede no mostrarse o reproducirse correctamente.  
Cuando se utiliza para la señalización, deben comprobarse el funcionamiento y la calidad de visualización con antelación.

### Cambie este monitor al modo APPLICATION <APLICACIÓN>

1. Encienda este monitor.
2. Cambie el modo de entrada a “APPLICATION” <APLICACIÓN> con la selección de modo de entrada, o pulse el botón CONTENT MENU.

Aparece la pantalla básica del modo APPLICATION <APLICACIÓN> (pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS)).



#### 1. Aplicaciones

Seleccione la aplicación que desee utilizar.

La aplicación se iniciará.

#### 2. Startup <Inicio>

Cuando la puesta en marcha del modo APPLICATION <APLICACIÓN>, podrá configurar las aplicaciones para que se inicien automáticamente.

#### 3. Setup <Configurar>

Le permite configurar los ajustes para el modo APPLICATION <APLICACIÓN>. (véase la página 15.)

#### 4. System Setting <Configuración del sistema>

Le permite configurar los ajustes para Android.

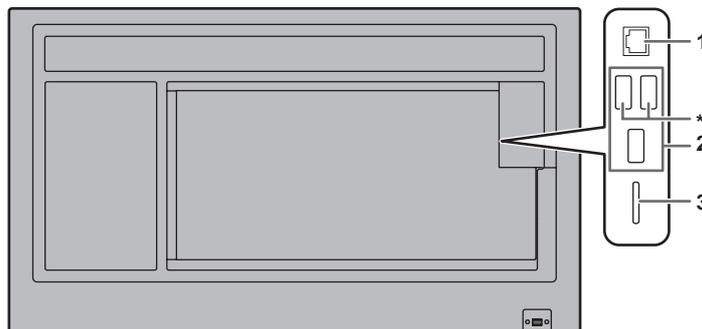
#### 5. Update <Actualizar>

Actualiza aplicaciones instaladas de fábrica en el modo APPLICATION <APLICACIÓN>. (Véase la página 16.)

(Se requiere un entorno de red que permita el acceso a Internet.)

## Terminal de LAN / Puerto USB / Ranura para tarjetas SD

En el modo APPLICATION <APLICACIÓN> se pueden utilizar dispositivos USB (dispositivo de memoria, teclado, ratón) y una tarjeta de memoria SD. También puede conectarse a una red.



### 1. Terminal de LAN

- Permite conectar el monitor a una red.

### 2. Puerto USB

- Conectar los dispositivos USB (dispositivo de memoria, teclado, ratón) que desee utilizar en el modo APPLICATION <APLICACIÓN> .
- Conectarse una unidad flash USB para utilizarla con Media Player <Reproductor multimedia> a uno de los puertos USB marcados con un "\*" anteriormente.

#### Unidades flash USB compatibles

Sistema de archivos	FAT32
Capacidad	Máximo 32 GB (tamaño máximo de archivo 4 GB)

- No se puede usar una unidad flash USB encriptada o que tenga una función de seguridad.
- Use una unidad flash USB con un diseño que pueda insertarse en el puerto USB. Algunas unidades flash USB con diseños especiales no pueden insertarse. No inserte una unidad flash USB a la fuerza. Se podría dañar el conector y provocar un fallo. No inserte una unidad flash USB a la fuerza. Se podría dañar el conector y provocar un fallo.

### 3. Ranura para tarjetas SD

- Inserte una tarjeta de memoria SD.

#### Tarjetas de memoria SD compatibles

Sistema de archivos	FAT32
Capacidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjeta de memoria SD: Máximo 2 GB</li> <li>• Tarjeta de memoria SDHC: Máximo 32 GB</li> <li>• Tamaño máximo de archivo: Máximo 4 GB</li> </ul>

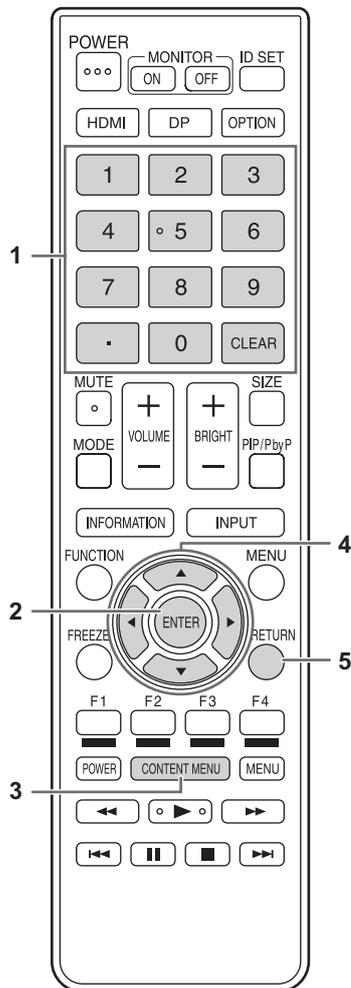
- No la utilice con la protección contra escritura habilitada. No utilice una función de seguridad.
- No se puede grabar en una tarjeta de memoria SD desde una aplicación que el cliente haya instalado debido a las restricciones del sistema Android.

## ■ Cómo extraer una unidad flash USB o una tarjeta de memoria SD

1. Seleccione "System Setting" <Configuración del sistema> en la pantalla CONTENT MENU <MENÚ DE CONTENIDOS> del modo APPLICATION <APLICACIÓN>.
2. Elija "Storage" <Almacenamiento>.
3. Seleccione "Unmount USB storage" o "Unmount SD card" <Desactivar tarjeta SD>, según el dispositivo de extracción.
4. Cuando se muestre el mensaje de confirmación, seleccione "OK" <Aceptar>.

## Acciones básicas en el modo APPLICATION <APLICACIÓN>

Utilice el control remoto para realizar acciones en el modo APPLICATION <APLICACIÓN>.



### 1. Botones de entrada numérica

Utilícelos para introducir los números.

### 2. ENTER (ENTRAR)

Configurar el elemento seleccionado.

### 3. CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS)

Si el modo de entrada es un modo distinto a APPLICATION <APLICACIÓN>, cambie el modo de entrada a APPLICATION <APLICACIÓN>.

Cuando el modo de entrada está ajustado en APPLICATION <APLICACIÓN>, al pulsar este botón se muestra la pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS).

### 4. Cursor

Estos botones se utilizan para realizar operaciones tales como la selección de aplicaciones o elementos, y para desplazar el cursor.

### 5. RETURN (VOLVER)

Vuelve a la pantalla anterior.

### CONSEJOS

- Los botones utilizados varían según la aplicación.

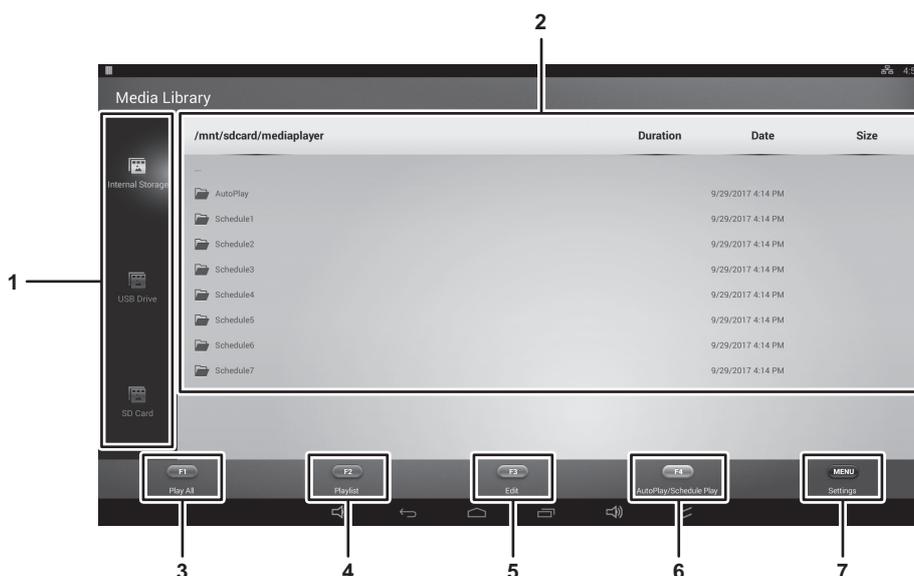
# Utilización de Media Player <Reproductor multimedia>

Seleccione "Media Player" <Reproductor multimedia> en la pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS) del modo APPLICATION <APLICACIÓN>.

## CONSEJOS

- Puede configurar Media Player <Reproductor multimedia> para que se inicie cuando la puesta en marcha del modo APPLICATION <APLICACIÓN>. Seleccione "Startup" <Inicio> en la pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS) y configure Media Player <Reproductor multimedia>.
- No es posible utilizar múltiples unidades flash USB al mismo tiempo con Media Player <Reproductor multimedia>. Si inserta varias unidades flash USB con Media Player <Reproductor multimedia>, solo podrá utilizarse la unidad que haya insertado en primer lugar.

## Acerca de la pantalla



1. Seleccione el soporte para mostrar la lista de archivos.  
Internal Storage <Almacenamiento interno> ...Memoria interna utilizada en el modo APPLICATION <APLICACIÓN> (Android)  
USB Drive <Unidad USB> .....Unidad flash USB conectada en un puerto USB  
SD Card <Tarjeta SD> ..... Tarjeta de memoria SD insertada en la ranura para tarjetas SD
2. Aparece una lista de archivos.
3. Play All <Reproducir todo> (véase la página 8)  
Se reproducirán todos los archivos de la carpeta ordenados por su nombre.  
Si existe una lista de reproducción, se reproducirán en el orden de la lista de reproducción.
4. Playlist <Lista de reproducción> (véase la página 8)  
Crea una lista de reproducción para la carpeta que se muestra.
5. Edit <Editar> (véase la página 9)  
Edita los archivos.
6. AutoPlay/Schedule Play <Reproducción automática y programar>  
Inicia la reproducción del contenido de la Reproducción automática o la Reproducción programar.
7. Settings <Configuración> (véase la página 10)  
Configura los ajustes para Media Player <Reproductor multimedia>.

### Utilización de Media Player <Reproductor multimedia>

Para ver los formatos de archivo que se pueden reproducir, consulte la página 13.

#### ■ Cambiar un soporte

Para conectar un soporte, consulte la página 5.

##### 1. Pulse los botones ▲ o ▼ para seleccionar los soportes.

- Internal Storage <Almacenamiento interno> ... Memoria interna utilizada en el modo APPLICATION <APLICACIÓN> (Android)
- USB Drive <Unidad USB> ..... Unidad flash USB conectada en un puerto USB
- SD Card <Tarjeta SD> ..... Tarjeta de memoria SD insertada en la ranura para tarjetas SD

#### ■ Reproducción de un archivo

##### 1. Seleccione el archivo que desea reproducir, y pulse el botón ENTER.

El archivo se seleccionará.

##### 2. Pulse el botón ENTER.

Se mostrará el archivo seleccionado.

#### ■ Reproducción de todos los archivos en la carpeta actual

##### 1. Pulse el botón F1 (Play All <Reproducir todo>).

Se reproducirán todos los archivos de la carpeta ordenados por su nombre.

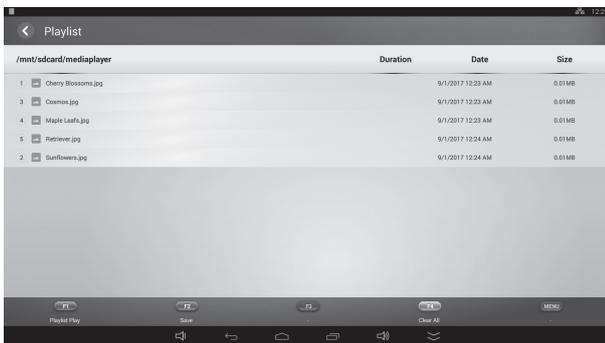
Si existe una lista de reproducción, se reproducirán en el orden de la lista de reproducción.

#### ■ Creación de una lista de reproducción

Crea una lista de reproducción para la carpeta que se muestra.

##### 1. Pulse el botón F2 (Playlist <Lista de reproducción>).

##### 2. Seleccione los archivos por el orden que desee reproducir, y pulse el botón ENTER.



##### 3. Pulse el botón F2 (SAVE <Guardar>).

La lista de reproducción se guardará.

- Botón F1 (Playlist Play <Ordenar reproducción>) .....Reproduce los archivos en el orden de la lista de reproducción.
- Botón F4 (Clear All <Borrar todo>) .....Cancela la lista de reproducción de la carpeta que se muestra.

### ■ Edición de un archivo

#### Copia de un archivo

- (1) Seleccione el archivo que desee copiar.
- (2) Pulse el botón F3 (Edit <Editar>).
- (3) Seleccione "Copy" <Copiar>.
- (4) Muestra la lista de archivos de la carpeta de destino de la copia.
- (5) Pulse el botón F3 (Edit <Editar>).
- (6) Seleccione "Paste" <Pegar>.

#### Copia de todos los archivos en una lista

- (1) Pulse el botón F3 (Edit <Editar>).
- (2) Seleccione "Copy all" <Copiar todo>.
- (3) Muestra la lista de archivos de la carpeta de destino de la copia.
- (4) Pulse el botón F3 (Edit <Editar>).
- (5) Seleccione "Paste" <Pegar>.

#### Eliminación de un archivo

- (1) Seleccione el archivo que desee eliminar.
- (2) Pulse el botón F3 (Edit <Editar>).
- (3) Seleccione "Delete" <Eliminar>.

### ■ Iniciar la Reproducción automática o la Reproducción programar

#### 1. Pulse el botón F4 (AutoPlay/Schedule Play <Reproducción automática y programar>).

Se iniciará la Reproducción automática en función del ajuste del Autoplay Media <Reproducción automática multimedia>.

Si hay una programación actualmente válida, se iniciará la Reproducción programar.

Si existen tanto una Reproducción automática como una programada, se iniciará la Reproducción programar.

Si no existen ni una Reproducción automática ni una programada, la reproducción no se iniciará.

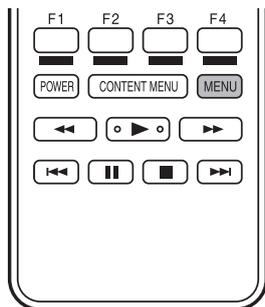
#### CONSEJOS

Coloque de antemano los archivos que se vayan a reproducir en la siguiente carpeta en el soporte que se vaya a utilizar para la Reproducción automática.

/mediaplayer/Autoplay

### Settings <Configuración>

1. Pulse el botón MENU (cuadrado) del control remoto.



2. Cuando haya finalizado los ajustes, pulse el botón RETURN.

#### Autoplay Media <Reproducción automática multimedia>

Para utilizar la Reproducción automática (véase página 9), seleccione los soportes que desee reproducir. Se reproducirán los archivos en la siguiente carpeta del soporte seleccionado.

/mediaplayer/AutoPlay

#### Use SHARP Content Distributor <Utilización de SHARP Content Distributor>

Define si se utilizará SHARP Content Distributor.

Si este ajuste se define como "Disabled" <Deshabilitado>, el directorio raíz de cada soporte se mostrará inicialmente en el Media Player.

#### Slideshow <Presentación de diapositivas>

Establece el método de reproducción.

##### **Shuffle <Mezclar>**

Define si la reproducción será aleatoria durante la reproducción continua.

ON <ACTIVAR> .....Reproducir aleatoriamente

OFF <DESACTIVAR> ....No reproducir aleatoriamente

##### **Folder Repeat <Repetir>**

Define si se repetirá la reproducción de los archivos de una carpeta.

ON <ACTIVAR> .....Reproducir repetidamente

OFF <DESACTIVAR> ....No repetir

##### **Slideshow Duration <Duración>**

Establece el intervalo de reproducción.

La Reproducción automática y la Reproducción programar también se reproducirán en el intervalo definido.

##### **Picture transition <Transición de la imagen>**

Establece cómo la pantalla cambia cuando se reproducen imágenes.

### **Schedule <Programar>**

Una lista de reproducción se puede reproducir en un momento determinado.  
Es posible registrar un máximo de 7 programación para Schedule.

#### **Schedule play <Programar reproducción>**

Active/desactive el Schedule.

#### **Start Time <Hora de inicio>**

Especifique la hora de inicio de la reproducción de la lista de reproducción.

Ajuste la hora en el formato de 24 horas.

Si este monitor está en modo en espera, se encenderá y a continuación, iniciará la reproducción.

#### **End Time <Hora de finalización>**

Especifique la hora de finalización de la reproducción de la lista de reproducción.

Ajuste la hora en el formato de 24 horas.

#### **Repeat Mode <Repetir>**

Only Once <Solo una vez> .....El Schedule se ejecutará solo una vez.

El ajuste de Schedule se borrará después de que se haya ejecutado el programa.

Selected days <Dia de la semana> .....Ejecuta el Schedule el día de la semana especificado cada semana.

#### **Select Content Folder <Seleccionar carpeta de contenido>**

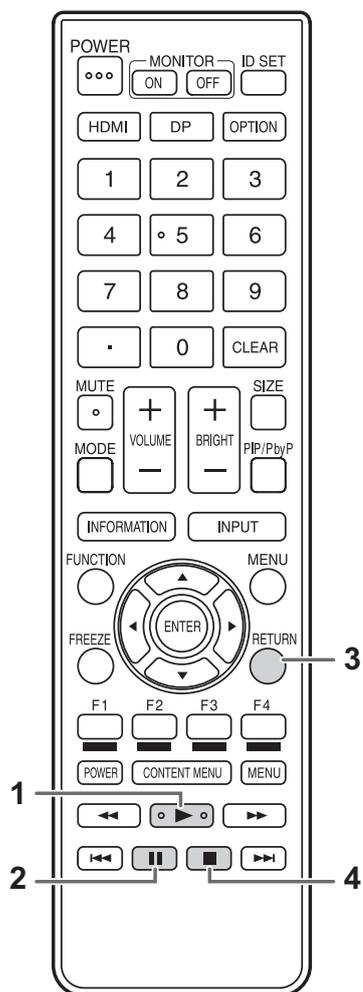
Especifica la lista de reproducción que desea reproducir.

---

### CONSEJOS

- Establezca POWER SAVE MODE <MODO AHORRO DE ENERGÍA> en ON <SÍ>, cuando se utiliza el Schedule.  
Cuando establezca POWER SAVE MODE <MODO AHORRO DE ENERGÍA> en OFF <NO>, la programación no se ejecuta en modo en espera.

### Operaciones durante la reproducción



- |                             |                                                |
|-----------------------------|------------------------------------------------|
| (1) PLAY (REPRODUCIR):      | Reinicia la reproducción del archivo en pausa. |
| (2) PAUSE (PONER EN PAUSA): | Pausa la reproducción.                         |
| (3) RETURN (VOLVER):        | Regresar a la lista de archivos.               |
| (4) STOP (PARAR):           | Detiene la reproducción.                       |

### ■ Formatos compatibles con Media Player <Reproductor multimedia>

Los formatos de archivo que se pueden reproducir en Media Player se indican a continuación. No se garantiza el funcionamiento de formatos que no se indiquen en la tabla.

#### CONSEJOS

- Es posible que algunos archivos no se reproduzcan aunque el formato sea compatible.
- Algunos tipos de contenido y condiciones pueden provocar que la reproducción tarde más en iniciarse, o bien pueden provocar pérdida de fotogramas, o retrasos.
- Al utilizarlos para Media Player <Reproductor multimedia>, deben comprobarse el funcionamiento y la calidad de visualización con antelación.

#### Archivos de imagen

Extensión	Formato	Resolución máx
*.jpg (*.jpeg)	JPEG	3840x2160* <sup>1</sup>
*.bmp	BMP	
*.png	PNG	
*.gif	GIF* <sup>2</sup>	

#### Archivos de vídeo

Extensión	Codificación de vídeo	Resolución máx	Velocidad de fotogramas
*.mpg *.mpeg	MPEG2	1920x1080	30
*.mp4	MPEG-4 (SP/ASP)	1920x1080	30
	H.264/AVC (BP/MP/HP)	3840x2160* <sup>1</sup>	30
		1920x1080	60
	H.265/HEVC (MP)	3840x2160* <sup>1</sup>	30
1920x1080		60	
*.wmv	VC-1	1920x1080	30

\*1 Muestra una imagen reducida, salvo en Dot by Dot <Punto x punto>. En Dot by Dot <Punto x punto>, la imagen se recortará al tamaño del panel y luego se mostrará en la pantalla.

\*2 GIF animado no es compatible.

# Muestra el contenido basado en Web (HTML5 Browser <Navegador HTML5>)

## ■ Configuración de la página de inicio

La primera vez que utilice el HTML5 Browser <Navegador HTML5>, deberá configurar el contenido que se mostrará inicialmente.

1. Seleccione “Startup” <Inicio> en la pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS) del modo APPLICATION <APLICACIÓN>.
  2. Pulse el botón F2 (HTML).
  3. Para mostrar el contenido en el almacenamiento local
    - (1) Seleccione “File” <Archivo>.
    - (2) Especifique el contenido HTML que desee mostrar.
- Para mostrar el contenido en la web**
- (1) Seleccione “Web URL”.
  - (2) Introduzca la URL.
  - (3) Seleccione “OK”.

## ■ Inicio del navegador

Seleccione “HTML5 Browser” <Navegador HTML5> en la pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS) del modo APPLICATION <APLICACIÓN>.

Se mostrará el contenido web especificado.

### CONSEJOS

- Puede configurar que el HTML5 Browser <Navegador HTML5> se inicie automáticamente cuando la puesta en marcha del modo APPLICATION <APLICACIÓN>. Seleccione “Startup” <Inicio> en la pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS) y seleccione “HTML5 Browser” <Navegador HTML5>.

# Setup <Configurar>

Le permite configurar los ajustes para el modo APPLICATION <APLICACIÓN>.

También puede ver los "Elementos del menú" en el Manual de instrucciones, como los ajustes de vídeo y audio.

Seleccione "Setup" <Configurar> en la pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS) del modo APPLICATION <APLICACIÓN>.

## ■ Configurar

### Date & Time <Fecha y hora>

Configure la fecha y la hora.

### Screen Resolution (HDMI Mode) <Resolución de la pantalla (HDMI Mode)>

Ajuste la resolución de la pantalla del modo APPLICATION.

Ajuste la resolución de la pantalla en el HDMI Mode.

### Ethernet (LAN)

Defina si desea o no utilizar el terminal LAN.

Configure la dirección IP, la máscara de subred, y otros ajustes.

### Wi-Fi (Wireless LAN) <Wi-Fi (LAN inalámbrica)>

Este ajuste es efectivo cuando se ha conectado el adaptador inalámbrico opcional.

Configure los ajustes para la LAN inalámbrica.

### Network priority <Prioridad de red>

Este ajuste es efectivo cuando se ha conectado el adaptador inalámbrico opcional.

Configure la prioridad de la LAN y la LAN inalámbrica.

### Telnet Server <Servidor Telnet>

Configure las opciones para usar un servidor telnet.

Telnet Server <Servidor Telnet> ..... Si se utiliza la función del servidor telnet, establezca esta opción como ON <Sí>.

User Name <Nombre de usuario> ..... Configure un nombre de cuenta cuando se conecta a este monitor.  
(La configuración predeterminada es en blanco.)

Password <Contraseña> ..... Configure una contraseña cuando se conecta a este monitor.  
(La configuración predeterminada es en blanco.)

Port <Puerto> ..... Configure el número de puerto que se utilizará.

Auto Logout Time (minutos)

<Hora de cierre de sesión automático (minutos)>..... Configure la hora de desconexión automática por minutos.

### HTTP Server <Servidor HTTP>

Configure las opciones para usar un servidor HTTP.

HTTP Server <Servidor HTTP>..... Si se utiliza la función del servidor HTTP, establezca esta opción como ON <Sí>.

User Name <Nombre de usuario> ..... Configure un nombre de cuenta cuando se conecta a este monitor.

Password <Contraseña> ..... Configure una contraseña cuando se conecta a este monitor.

Port <Puerto> ..... Configure el número de puerto que se utilizará.

Auto Logout Time (minutos)

<Hora de cierre de sesión automático (minutos)>..... Configure la hora de desconexión automática por minutos.

### FTP Server <Servidor DHCP>

Configure las opciones para usar un servidor FTP.

FTP Server <Servidor FTP> ..... Si se utiliza la función del servidor FTP, establezca esta opción como ON <Sí>.

User Name <Nombre de usuario> ..... Configure un nombre de cuenta cuando se conecta a este monitor.  
(La configuración predeterminada es en "admin".)

Password <Contraseña> ..... Configure una contraseña cuando se conecta a este monitor.  
(La configuración predeterminada es en "admin".)

Port <Puerto> ..... Configure el número de puerto que se utilizará.

Auto Logout Time (minutos)

<Hora de cierre de sesión automático (minutos)>..... Configure la hora de desconexión automática por minutos.

### Proxy Setting <Configuración del Proxy>

Proxy Setting <Configuración del Proxy> ..... Si se utiliza este monitor en el entorno proxy, establezca esta opción como ON <Sí>.

Address <Dirección> ..... Configure una dirección del servidor proxy.

Port <Puerto> ..... Configure un número de puerto al conectarse al servidor proxy.

User Name <Nombre de usuario> ..... Configure un nombre de cuenta al conectarse al servidor proxy.

Password <Contraseña> ..... Configure una contraseña cuando se conecta al servidor proxy.

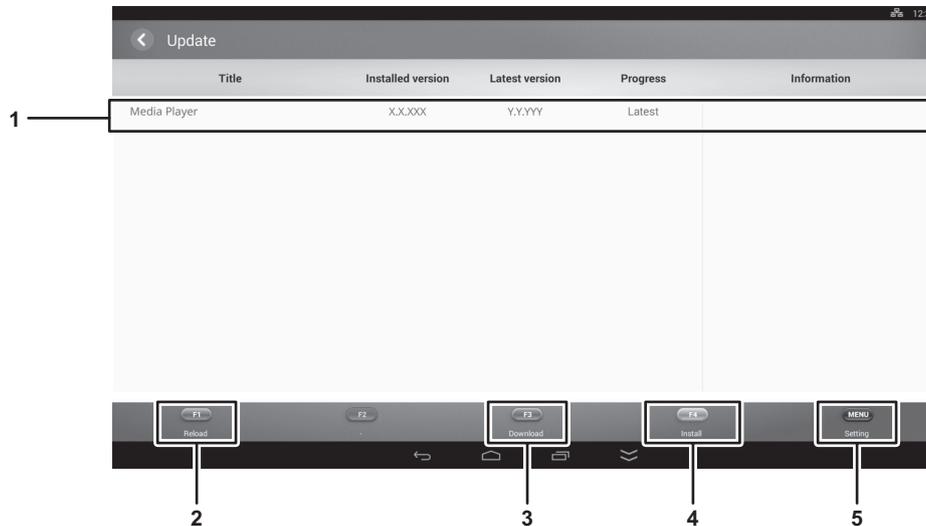
Exclusion List <Lista de exclusiones> ..... Configure la dirección que no utilice el servidor proxy.

# Actualización del software (Update <Actualizar>)

Actualiza aplicaciones instaladas de fábrica en el modo APPLICATION <APLICACIÓN>. (Se requiere un entorno de red que permita el acceso a Internet.)

Seleccione "Update" <Actualizar> en la pantalla CONTENT MENU (MENÚ DE CONTENIDOS) del modo APPLICATION <APLICACIÓN>.

La primera vez que se inicie la Update <Actualizar>, aparecerá una pantalla de selección de región. Seleccione su región.



## 1. Área de información

Muestra información sobre el software ya descargado y el software que se pueden descargar.

## 2. Reload <Recargar>

Actualice la información en el área de información.

## 3. Download <Descargar>

Descargue el software seleccionado.

## 4. Install <Instalar>

Instala el software seleccionado.

## 5. Setting <Configuración>

Configure las preferencias para la Update <Actualizar>.

### • Location <Ubicación>

.....Seleccione la región que se utilizará.

### • Show warning messages <Mostrar mensajes de advertencia>

.....Configure si se mostrarán mensajes de advertencia.

### • Hide latest applications <Ocultar aplicaciones más recientes>

.....Defina si se ocultarán las aplicaciones actualizadas en el área de información.

# Información sobre la licencia de software para este producto

## ■ Composición del software

El software incluido en este producto consta de diversos componentes de software con derechos de autor individuales propiedad de SHARP o de terceros.

Este producto también utiliza software y componentes de software de distribución gratuita cuyos derechos de autor son propiedad de terceros.

## ■ Derechos de autor del software

Los derechos de autor de algunos componentes de software incorporados al monitor requieren la publicación de la licencia. A continuación se muestran las licencias de dichos componentes de software.

SIL Open Font License

“Noto Mono” and “Noto Sans CJK JP”

licensed under the SIL Open Font License <http://www.google.com/get/noto/#/>

The Atmel® Software Framework (ASF)

Copyright (c) 2009-2016 Atmel Corporation. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of Atmel may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.
4. This software may only be redistributed and used in connection with an Atmel microcontroller product.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ATMEL “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT ARE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ATMEL BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

**SHARP**<sup>®</sup>  
SHARP CORPORATION